

LOST ISLAND

Stratego



EN GAME RULES NL SPELREGELS

FR RÈGLES DU JEU DE SPIELANLEITUNG





EN INTRODUCTION

Use your Explorers to uncover the island's mysteries with each turn of a tile. You'll need to battle opponents to knock them off the island, collecting Loot as you go. Use it to acquire Power-Ups to improve your chances of success. But beware of hidden bombs and unexpected storms! With every turn, the island will shrink, ramping up the pressure and calling for new strategies to outlast your opponents, find the flag and claim victory!

CONTENTS

1 Game board, 36 Island tiles, 24 Explorer pieces, 4 Boats,
1 Flag (& 1 spare), 24 Loot coins, 24 Power Rings, 4 Reference cards.



Stone tile

SET UP

1. Find the 4 Stone tiles, shuffle them and place them on the game board as shown.
2. Shuffle the remaining tiles, green side up. Place them **randomly** over the rest of the grid.
3. Each choose a colour and take a matching set of 6 Explorers and a boat.
4. Your Explorers have a value of 1-6, shown on the base. Keep these secret from other players and choose 3 Explorers. Place these around a Stone tile as shown.
5. Place your remaining Explorers in the front of the boat, in the order of your choice.
6. Each take a Loot coin.
7. Place the remaining Loot coins, the Power Rings and the Flag to one side. Keep the Reference cards close at hand.



AIM OF THE GAME

To capture the Flag and be the last player left on the island.

HOW TO PLAY

The youngest player goes first.
Play continues clockwise (to the left).

ON YOUR TURN

STEP 1 Take up to two actions

STEP 2 Pay for Power-Ups

STEP 3 Shrink the island

Each of these phases is now explained in detail...

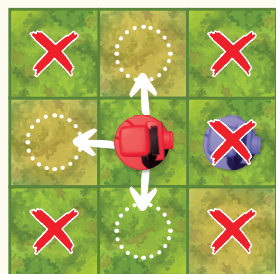
STEP 1

TAKE UP TO TWO ACTIONS

Complete one or two of the following actions, or skip straight to Step 2 on page 8.

The actions can be in any order but you must complete one action in full before undertaking the next one. You can repeat any action, except for Reinforce.

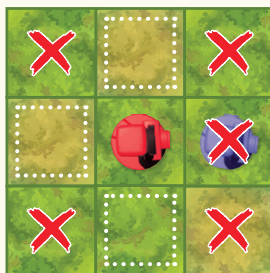
MOVE



You can move one of your Explorers to any free adjacent tile. You can move up, down, left or right but not diagonally.

Only one Explorer on a tile at a time.
No sharing!

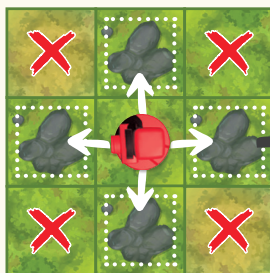
REVEAL



Turn over a free adjacent tile.
You cannot flip a tile with an Explorer or the Flag on it. You cannot flip diagonally.

When you turn over a tile, you might reveal **Loot**, trip a **Bomb** or get caught in a **Storm**. Details on page 7.

VISIT STONES



When you move onto any one of the 4 Stone tiles, turn it over immediately.

If you flip the tile and it's **Loot**, immediately pick up the coins (as shown) and add them to your collection.

If it's the **Flag**, pick up the Flag piece and secure it to your Explorer's backpack.

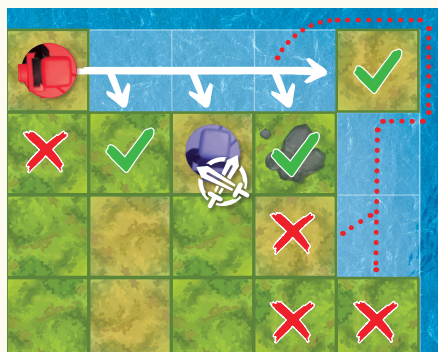


Once turned over, the flag and loot tiles remain face up and behave like a plain island space.

SWIM

The island is surrounded by shark-infested waters (coloured dark blue). When tiles are removed, (light blue) shallow water is revealed. Your Explorers can swim across as little or as far as the shallow water will allow so long as they end their move on an island tile.

To exit the water, move onto a free island tile adjacent to the water. If the island tile is occupied by an opponent, you must do **Battle** (see below), which counts as a second action.



REINFORCE

You can bring more Explorers onto the island. These are called Reinforcements. Always take the first Explorer from the front of your boat.



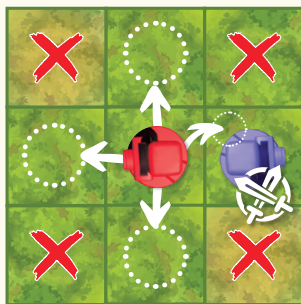
- You can place the Explorer on any free tile adjacent to one of your Explorers, anywhere on the island.
- If no adjacent space is free, place on any free space. This can include a free Stone tile.
- If no spaces are free, you cannot bring on Reinforcements.

Remember:

you cannot repeat the Reinforce action twice in the same turn. Move any remaining Explorers forward in the boat, but don't change their order.

BATTLE

You can take on an opponent's Explorer on an adjacent island tile to the left, right, in front or behind (but never diagonally). Do so by moving your Explorer onto their tile.



Compare the two Explorers' values shown under each piece:

- The one with the highest value wins and remains on the tile.
- The one with the lowest value is sent to the back of its owner's boat.
- If it's a draw, both go to the back of their respective boats.

If you win a Battle against the current Flagbearer, you take possession of the Flag. If there was a draw, the Flag falls to the ground and both Explorers go back to their boats.

If any Battle pitches an Explorer with a value of (1) against an Explorer with a value of (6), the (1) always wins. It does not matter if the (1) player was attacking or defending.

WHAT DID YOU REVEAL?

LOOT

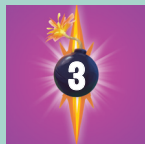
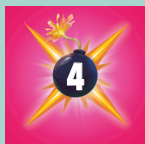


Some plain tiles you reveal will turn up Loot (1, 2 or 3 coins). Leave the tile on the board with the Loot showing and place a matching number

of coins over the tile. You cannot pick up the Loot coins right away. You (or another player) must move onto this space during a subsequent turn to claim the Loot.

BOMB

When you reveal a Bomb, you'll see that it can affect different spaces around it: all the spaces to the left and right, up and down; all spaces diagonally; or all the spaces either side (decide which way you want the tile to point when you place it back on the board).



Bombs each have a value and work the same as when Explorers do Battle, but they can affect several Explorers in a line.

For example: Red has revealed a (4) Bomb and chooses to place it up and down (so that her Explorer is not affected). She chooses to work downwards first. The purple Explorer has a lower value of (3) and is wiped off the board. The orange Explorer has a higher value of (5) and stays in place. Then working upwards – even over water – the Bomb takes on the other orange Explorer which has a value of (4). It's a draw: the Explorer is removed, but the Bomb stays put.

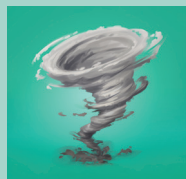


Any Explorers removed from the board go to the back of their respective boats.

Bombs only explode once. After that, they remain face up and behave as if they were plain island spaces.

The only thing that can stop a Bomb is a Miner (see page 9).

STORM



Eek! When you reveal a Storm tile, place it face up. The Storm immediately affects all Explorers in a single line of your choosing.

The island tiles do not move, but any Explorers on top of them do!

Choose a direction and move any Explorers in that line one space away from the Storm.

If an Explorer is blown into the water, he goes back to his boat. If he was carrying the Flag, he leaves it on the tile.

An Explorer could be lucky and be blown onto a space with the Flag or some Loot coins. If this happens, pick them up!

For example: the Storm can affect Explorers in any direction but Red chooses it to go right (away from her). Orange and Turquoise are both blown 1 space to the right. Turquoise drops into the sea and goes back to his boat. Orange goes onto a revealed Loot chest (if there is a coin there, Orange picks it up!).



Once the Storm has been resolved, it fizzles out. After that, the Storm tile remains face up and behaves like a plain island space.

STEP 2

PAY FOR POWER-UPS

On your turn, after you have finished carrying out any actions (see above), you can spend Loot you have collected to acquire the following Power-Ups.

POWER RING

Pay 1 Loot coin to add a Power Ring to one of your Explorers on the island. This adds +1 to the Explorer the first time you

Battle or encounter a Bomb with that Explorer, after which the Ring is removed and out of the game.

You can buy multiple Power Rings, if you have enough Loot but you cannot place more than 1 Power Ring on the back of a single Explorer. If an Explorer with a Ring is sent back to the boat for any reason, the Ring is removed and out of the game.

If an Explorer with a value of (1) takes on an Explorer with an original value of (6) or vice versa, **the Ring has no effect**. The (1) Explorer still wins.

Note: If a (1) Explorer takes on a (5) carrying a Power Ring giving it a value of 6 ($5+1=6$) or vice versa, again the Ring has no effect. The Battle is effectively (1) vs. (5) and the (1) loses.

REINFORCE

Pay 1 Loot coin to bring the first Explorer from your boat onto the island:

- You can place the Explorer on any free space adjacent to one of your Explorers, anywhere on the island.
- If no adjacent space is free, place on any free space. This can include a free Stone tile.
- If no spaces are free, you cannot bring on Reinforcements.

Remember to move Explorers towards the front of your boat, but do not change their sequence.

You can only buy one Reinforcement as a Power-Up on your turn.

SPY

Pay 1 Loot coin to peek at an enemy Explorer's value. That Explorer must be in clear line of sight (not on a diagonal, and not behind another piece). You can spy over water. Do not move your own Explorer.

You can spy several times over, if you have enough Loot.

MINER

Pay 2 Loot coins to stop a Bomb affecting one or more Explorers about to be hit by an explosion.

You can turn **any** Explorer (your own and another player's) into a Miner to stop the effect of the bomb.

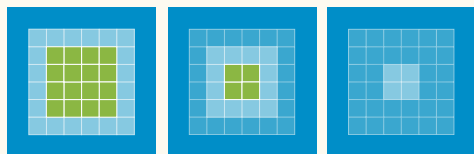
You or any other player can do this **at any point** during the bomb's effect. On payment, the bomb's action stops **immediately** and any Explorer(s) that might have been affected survives and remains on the island.

STEP 3

SHRINK THE ISLAND

Complete your turn by shrinking the island by one tile. You must have at least one Explorer left on the island to do this.

Working concentrically from the outside in, first remove any free tile (without an Explorer or Flag on it) and place it face up next to the board.



If there are no free tiles, remove one with an Explorer on it. The Explorer goes back to his boat.

You cannot remove a Stone tile, or a tile with the Flag piece on it.

If the tile is still face down, flip it so everyone can see it, before you place it out of the game.

If the tile has Loot coins on it, they are lost to the sea. Place the tile and the Loot out of the game.

If the tile has an Explorer carrying the Flag standing on it, return the Explorer to the back of his boat and place the tile out of the game. Move the Flag to the nearest island tile. If that tile has an Explorer on it, place the Flag on their backpack.

WINNING THE GAME

Keep taking turns and battling other Explorers to claim the Flag and remove them from the island.

If one or more of your Explorers are the only ones left on the island with the Flag, you win!



FAQS

What is the maximum number of Reinforcements I can bring on during my turn?

TWO. One can be an action, and the other can be a Power-Up (costing 1 Loot coin).

Can I swim with the Flag or with a Power Ring?

YES. Normal Swim rules apply.

All my Explorers have been knocked off the island. Is my game over?

NO! You may miss a couple of turns but you can Reinforce back onto the island if a space frees up.

Remember: if you don't have an Explorer on the island, you cannot shrink the island at the end of your turn.

Can I change the order of the Explorers in my boat?

NO! Reinforce from the front of your boat and move the Explorers up in line. When you lose in Battle, get knocked out by a Bomb or blown into the sea, place the Explorer at the back of the line.

What happens if I'm blown onto a Stone tile?

Immediately flip it! If it's the Flag or Loot, pick it up!

Can an Explorer with a value of (1) defeat a Bomb?

NO. The rule about a (1) always beating a (6) applies to Explorers in Battle, not encounters with Bombs.

Can I Reinforce onto unclaimed Loot or to collect the Flag?

YES! Pick up any coins and add them to your stash, or fix the Flag to your Explorer's backpack.

Oops! I've forgotten the value of my Explorers. Can I look?

YES! But you must replace the Explorer back on the same space or position in the boat.



ADVANCED PLAY

Once you've played a couple of times, try these variations for a more challenging game:

SET UP

- Change the landscape: agree where to place the Stone tiles, and place your 3 Explorers in a pattern of your choice. Or:
- Take turns in placing each one of your 3 Explorers **anywhere** on the island (but not on the Stone tiles).

SHRINKING THE ISLAND

- Storms: if you turn over a Storm tile when shrinking the island, apply the Storm rules!
- Bonus Loot! If you just won a Battle during your turn and reveal a Loot chest while shrinking the island, pick up the matching quantity of Loot coins and add them to your stash.
- When you remove a tile to shrink the island, players may look at it before it is placed **face down** to one side. You'll now have to remember what has been played.

BATTLE

- The two Explorers in Battle only reveal their hidden values to each other, not the other players.

STORMS

- Resolve the Storm as usual, but then remove the tile from the board. This will reveal a space with shallow sea.

POWER-UPS

- Do these at **any time** during your turn.



NL INLEIDING

Laat jouw verkenners tegel voor tegel de mysteries van het eiland ontrafelen. Strijd tegen jouw vijanden en speel ze van het eiland. Ondertussen verzamel jij de buit, waarmee je Power-ups kunt krijgen om je kans op succes te vergroten. Maar pas op voor verborgen bommen en onverwachte stormen! Bij elke beurt wordt het eiland kleiner en stijgt de druk om nieuwe strategieën te bedenken waarmee jij de vijand te slim af bent, de vlag vindt en het spel wint!

INHOUD

1 speelbord, 36 eilandtegels, 24 verkennersstukken, 4 boten, 1 vlag (& 1 reservevlag), 24 buitmunten, 24 Power-ringen, 4 referentiekaarten



steentegel

VOORBEREIDING

1. Pak de 4 steentegels, hussel ze en leg ze op het speelbord zoals op de afbeelding hiernaast.
2. Hussel de resterende tegels en leg ze **willekeurig** neer op het raster van het speelbord, met de groene kant naar boven.
3. Iedere speler kiest een kleur en pakt 6 verkenners in diezelfde kleur, en een boot.
4. De verkenners hebben een waarde van 1 tot 6, aangegeven op de onderkant van het verkennersstuk. Houd dit geheim voor de andere spelers en selecteer 3 verkenners. Plaats ze rondom een steentegel, zoals op de afbeelding hiernaast.
5. Zet je resterende verkenners voorin in de boot, in een volgorde naar keuze.
6. Iedere speler pakt een buitmunt.
7. Leg de resterende buitmunten, de Power-ringen en de vlag naast het speelbord.



DOEL VAN HET SPEL

Verover de vlag en blijf als laatste speler over op het eiland.

SPELINSTRUCTIES

De jongste speler begint. Speel vervolgens met de klok mee.

ZO SPEEL JE HET:

STAP 1 Voer maximaal twee acties uit.

STAP 2 Betaal voor Power-ups.

STAP 3 Verklein het eiland.

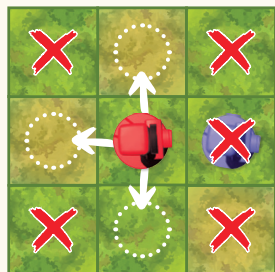
Hieronder wordt elke stap uitgelegd.

STAP 1

VOER MAXIMAAL TWEE ACTIES UIT

Voer één of twee van onderstaande acties uit, of ga gelijk door naar stap 2 op pagina 16. Je kunt de acties in willekeurige volgorde uitvoeren, maar je moet een actie wel eerst helemaal hebben voltooid voordat je aan de volgende mag beginnen. Je kunt alle acties opnieuw uitvoeren, behalve 'Versterken'.

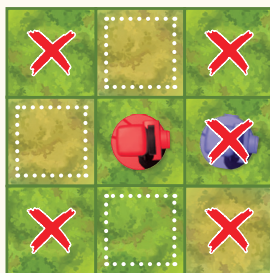
VERPLAATSEN



Je kunt een van je verkenners verplaatsen naar een vrije, aangrenzende tegel. Je kunt naar voren, naar achteren, naar links of rechts bewegen, maar niet diagonaal.

Er mag slechts één verkenner op een tegel staan. Tegels mogen niet worden gedeeld!

OMDRAAIEN

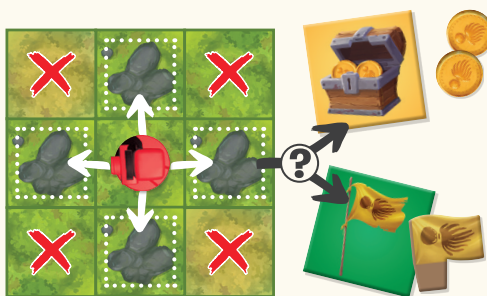


Draai een vrije, aangrenzende tegel om. Je kunt een tegel niet omdraaien als een verkenner of de vlag erop staat. Je kunt geen

tegel omdraaien die diagonaal van jouw tegel ligt.

Door een tegel om te draaien, ontdek je mogelijk een **buit**, struikel je over een **bom** of raak je verzeild in een **storm**. Hierover lees je meer op pagina 15.

STEENTEGELS OMDRAAIEN



Als je op een van de 4 steentegels gaat staan, moet je deze meteen omdraaien.

Als je de tegel omdraait en het is een Buit, pak dan onmiddellijk de munten (zoals getoond) en voeg deze toe aan je verzameling.

Is het de vlag, dan pak je de vlag (naast het speelbord) en plaats je hem in je verkennersrugzak.

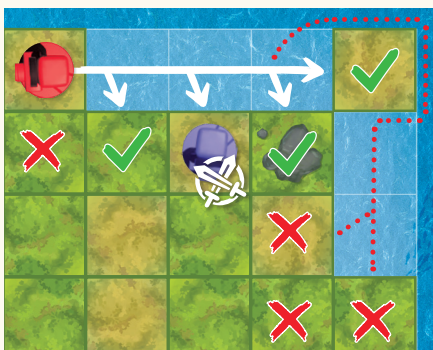


Eenmaal omgedraaid, blijven de vlag- en buittegels met de afbeelding naar boven liggen en gedragen zich als een gewone eilandtegel.

ZWEMMEN

Het eiland is omringd door wateren vol met haaien (donkerblauw gekleurd). Wanneer er tegels worden verwijderd, komt er ondiep water tevoorschijn (lichtblauw gekleurd). Je verkenner kunnen door dit ondiepe water zwemmen, zolang ze maar eindigen op een eilandtegel.

Je kunt het water uit door op een vrije eilandtegel te gaan staan die aan het water grenst. Als er al een vijand op de eilandtegel staat, moet je **Vechten** (zie hier naast), wat als een tweede actie telt.



VERSTERKEN

Je kunt meer verkenner op het eiland zetten. Dit is je versterking. Pak altijd de verkenner die vooraan in je boot zit.



- Je kunt de verkenner op elke vrije tegel zetten die aan een van je andere verkenner grenst, overal op het eiland.

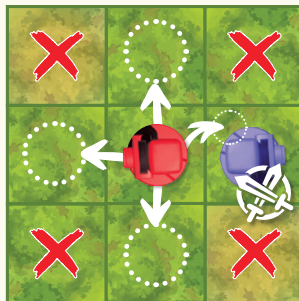
- Is er geen aangrenzende tegel vrij? Plaats de verkenner dan op een andere vrije plek. Dit kan ook een vrije steentegel zijn.
- Als er geen plek vrij is, kun je geen versterking inzetten.

Je kunt slechts één keer in dezelfde beurt een versterkactie gebruiken.

Verplaats eventuele resterende verkenner naar voren in de boot, maar verander de volgorde niet.

VECHTEN

Je kunt de strijd aangaan met een verkenner van de vijand die op een eilandtegel links, rechts, vóór of achter jouw tegel staat (nooit schuin). Dit doe je door je verkenner op de tegel van de vijand te zetten.



Vergelijk de waarde van de twee verkenner onder elk stuk:

- Degene met de hoogste waarde wint en blijft op de tegel staan.
- Degene met de laagste waarde wordt teruggestuurd naar de achterste lege plek in de boot van die speler.
- Zijn de waarden gelijk? Dan zetten beide spelers hun verkenner terug op de achterste lege plek in de boot.

Als je een gevecht met de huidige vlaggendrager wint, is de vlag van jou. Als de waarden gelijk zijn, valt de vlag op de grond en gaan beide verkenners terug naar hun boot.

LET OP! Als bij een gevecht de ene verkenner een waarde van (1) en de andere verkenner een waarde van (6) heeft, dan wint de speler met de (1) altijd. Het maakt niet uit of de speler met de (1) aanviel of zich verdedigde.

WAT HEB JE OMGEDRAAID?



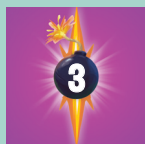
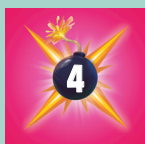
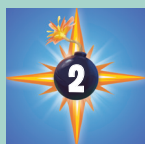
BUIT

Onder sommige tegels die je omdraait ligt een buit (munten met de waarde 1, 2 of 3). Laat de tegel op het bord

liggen met de buit naar boven en leg het overeenkomende aantal munten op de tegel. Je kunt de buitmunten niet meteen pakken. Jij (of een andere speler) moet tijdens een volgende beurt op de tegel komen te staan om de buit op te eisen.

BOM

Als je een bom omdraait, zie je dat deze verschillende tegels eromheen kan raken: de tegels links en rechts, alle tegels schuin tegenover of alle tegels voor, achter, links en rechts. Jij mag beslissen waar de explosie naartoe wijst als je de bomtegel teruglegt op het bord.



Alle bommen hebben een waarde die vergelijkbaar is met de waarde in een gevecht tussen verkenners. Ze

kunnen effect hebben op verschillende verkenners op een rij.

Bijvoorbeeld:

De rode speler heeft een bom (4) omgedraaid en laat deze omhoog en omlaag wijzen (zodat de eigen verkenner niet wordt geraakt). Rood besluit om eerst te zien wat er met de paarse verkenner gebeurt. Deze heeft een lagere waarde van (3) en wordt van het bord geveegd. De oranje verkenner heeft een hogere waarde van (5) en blijft staan. De bom gaat over alle in lijn liggende tegels heen, zelfs over het water, en raakt dan de andere oranje verkenner die een waarde heeft van (4). Het is gelijkspel: de verkenner wordt verwijderd maar de bom blijft liggen.

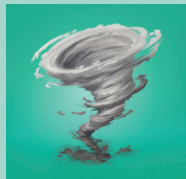


Alle verkenners die van het bord zijn geveegd, gaan terug naar hun eigen boot.

Een bom kan slechts één keer ontploffen. Daarna blijft deze met de afbeelding naar boven liggen en wordt de bomtegel een gewone eilandtegel.

De enige die een bom kan ontmantelen, is een bomexpert (zie pagina 17).

STORM



Aah! Heb je een stormtegels omgedraaid? Leg deze dan met de afbeelding naar boven. De storm beïnvloedt meteen alle

verkenkers in de richting van jouw keuze. De eilandtegels bewegen niet, maar de verkenkers erop wel. Kies een richting en verplaats de eventuele verkenkers in die rij één tegel verder van de storm.

Als een verkenner in het water wordt geblazen, gaat hij terug in de boot. Als hij de vlag bij zich had, blijft de vlag op de tegel liggen.

Een verkenner kan geluk hebben en net op een tegel geblazen worden met de vlag of een aantal buitmunten. Als dit gebeurt, mag je die pakken.

Bijvoorbeeld: de storm kan verkenkers in alle richtingen wegblazen maar de rode speler kiest ervoor om de storm naar rechts te laten blazen (weg van rood). De oranje en turquoise speler worden allebei één tegel naar rechts geblazen. De turquoise speler valt in de zee en gaat terug naar de boot. De oranje speler komt op de omgedraaide buit te staan en mag eventuele munten pakken die erop liggen.



Uiteindelijk gaat de storm liggen. Daarna blijft de stormtegels met de afbeelding naar boven liggen en wordt het een gewone eilandtegels.

STAP 2

BETAAL VOOR POWER-UPS

Als het jouw beurt is en je hebt je acties uitgevoerd (zie voorbeeld), dan kun je je verzamelde buit gebruiken om de volgende Power-ups te kopen.

POWER-RING

Betaal 1 buitmunt om een Power-ring toe te voegen aan een van je verkenkers op het eiland. Zo krijgt de verkenner tijdens een eerste gevecht of aanraking met een bom 1 extra punt. Hierna is de ring opgebruikt en wordt deze uit het spel verwijderd.

Als je genoeg buitmunten hebt, kun je meerdere Power-ringen kopen, maar je kunt maar 1 Power-ring aan je verkenner vastmaken.

Als een verkenner met een ring om welke reden dan ook terug naar de boot wordt gestuurd, wordt de ring uit het spel verwijderd. Als een verkenner met een waarde van (1) de strijd aangaat met een verkenner met een oorspronkelijke waarde van (6) of andersom, **heeft de ring geen effect**. De verkenner met (1) wint nog steeds.

Opmerking: Als een verkenner (1) het gevecht aangaat met een verkenner (5) die een Power-ring heeft en daardoor dus een waarde krijgt van 6 ($5+1=6$) of andersom, heeft de ring geen effect. Het gevecht is tussen (1) en (5) en de (1) verliest.

VERSTERKEN

Betaal 1 buitmunt om de eerste verkenner uit je boot op het eiland te zetten:

- Je kunt de verkenner op elke vrije tegel zetten die aan een van je andere verkenners grenst, overal op het eiland.
- Is er geen aangrenzende tegel vrij? Plaats de verkenner dan op een andere vrije plek. Dit kan ook een vrije steentegel zijn.
- Als er geen plek vrij is, kun je geen versterking inzetten.

Denk eraan dat je de verkenners vooraan in je boot zet, maar verander de volgorde niet.

Tijdens je beurt kun je maar één versterking als Power-up kopen.

BESPIONEREN

Betaal 1 buitmunt om stiekem te kijken welke waarde de verkenner van de vijand heeft. De verkenner moet zich in een rechte lijn met jouw verkenner bevinden (niet schuin en ook niet achter een ander stuk). Je kunt een verkenner over het water heen bespieden. Verplaats je eigen verkenner niet.

Als je genoeg buit hebt, kun je de vijand vaker bespioneren.

BOMEXPERT

Betaal 2 buitmunten om te voorkomen dat een of meer verkenners worden geraakt door een bom.

Je kunt **alle** verkenners (die van jouzelf en van een andere spelers) in een bomexpert veranderen om een bom onschadelijk te maken.

Jij en de andere spelers kunnen dit **op elk moment doen** dat de bom in werking is. Zo gauw je betaalt, wordt de bom **meteen** onschadelijk gemaakt en overleven alle verkenners die geraakt zouden worden en blijft iedereen op het eiland.

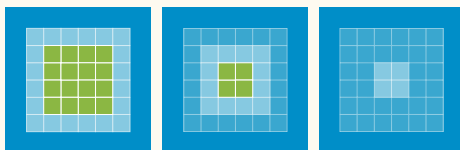
STAP 3

VERKLEIN HET EILAND

Eindig je beurt door het eiland met één tegel te verkleinen.

Hiervoor moet je ten minste één verkenner op het eiland hebben staan.

Verwijder, van buiten naar binnen, een vrije tegel (waar geen verkenner of vlag op staat) en leg deze omgekeerd naast het bord.



Als er geen vrije tegels zijn, pak je een tegel waar een verkenner op staat. De verkenner gaat terug naar zijn boot.

Steentegels of tegels met een vlag erop kun je niet weghalen.

Draai de tegel om zodat iedereen kan zien welke tegel je uit het spel haalt.

Als er buitmunten op de tegel liggen, verdwijnen ze in de zee. Verwijder de tegel en de buit van het speelbord.

Als er een verkenner met een vlag op de tegel staat, zet je de verkenner achter in de boot en haal je de tegel uit het spel. Leg de vlag op de dichtstbijzijnde eilandtegel. Als daar een verkenner op staat, plaats je de vlag op zijn rug.

HET SPEL WINNEN

Verover de vlag door tegen de andere verkenners te strijden en ze van het eiland te spelen.

Je hebt gewonnen als jij als enige een verkenner op het eiland hebt staan met de vlag!



VEELGESTELDE VRAGEN

Hoe vaak kan ik tijdens mijn beurt maximaal versterking inzetten?

TWEE KEER. Eén keer met een actie en de andere keer met een Power-up (tegen de prijs van 1 buitmunt).

Kan ik met een vlag of Power-ring zwemmen?

JA. Hierbij gelden de gebruikelijke zwemregels.

Al mijn verkenners zijn van het eiland geveegd. Lig ik nu uit het spel?

NEE! Je moet misschien een aantal beurten overslaan maar je kunt jezelf via versterking weer terug op het eiland zetten zodra er plek is.

LET OP! Als je geen verkenner op het eiland hebt, kun je het eiland ook niet verkleinen aan het eind van jouw beurt (STAP 3).

Mag ik de verkenners in mijn boot in een andere volgorde zetten?

NEE! Je haalt versterking uit de voorkant van je boot en schuift de andere verkenners één plaats naar voren in de rij. Als je een gevecht verliest, geraakt wordt door een bom of in de zee wordt geblazen, zet je die verkenner achteraan in de rij.

Wat gebeurt er als ik op een steentegel word geblazen?

Draai deze gelijk om! Pak hem op als de vlag erop staat of als er buit onder ligt!

Kan een verkenner met een waarde van (1) een bom van (6) verslaan?

NEE. Alleen bij gevechten tussen verkenners geldt de regel dat een (1) altijd een (6) verslaat, niet als het om een bom gaat.

Kan ik versterking gebruiken om niet-opgeëiste buit of de vlag te pakken?

JA! Je kunt de munten aan je voorraad toevoegen of de vlag vastmaken aan de rugzak van je verkenner.

Oeps! Ik weet niet meer welke waarde mijn verkenners hebben. Mag ik kijken?

JA! Zet de verkenner wel weer terug op dezelfde tegel of op dezelfde plek in de boot.

GEAVANCEERD SPEL

Wanneer je het spel een aantal keer hebt gespeeld, kun je jezelf uitdagen met deze variaties:

VOORBEREIDING

- Verander het landschap: bepaal samen waar je de steentegels neerlegt en zet de 3 verkenners neer in de door jou gekozen opzet. Of:
- Zet om beurten je 3 verkenners **waar dan ook** op het eiland (maar niet op steentegels).

HET EILAND VERKLEINEN

- Stormen: als je een stormtegel omdraait terwijl je het eiland verkleint, gelden de stormregels!
- Extra buit! Als je tijdens jouw beurt net een gevecht hebt gewonnen en buit omdraait terwijl je het eiland verkleint, pak je het bijbehorende aantal buitmunten en leg je die bij je voorraad.
- Wanneer je een tegel verwijdert om het eiland te verkleinen, leg je deze opzij met de **bovenkant omlaag**. Je moet nu onthouden wat er al is gespeeld.

VECHTEN

- De twee vechtende verkenners onthullen hun verborgen waarden alleen aan elkaar, niet aan de andere spelers.

STORMEN

- Speel de storm zoals gewoonlijk uit en verwijder de tegel dan van het speelbord. Er ontstaat een ondiepe zee.

POWER-UPS

- Je kunt deze **altijd** gebruiken als je aan de beurt bent.



FR PRÉAMBULE

Expédie tes Explorateurs sur l'île pour qu'ils te révèlent ses mystères à chaque fois que tu retournes une tuile. Combats tes adversaires pour les expulser de l'île, tout en récoltant des butins. Utilise ces butins pour acquérir les power-up qui te mèneront vers la victoire. Mais prends garde aux bombes cachées et aux terribles tempêtes ! À chaque tour, l'île rétrécit, ce qui accroît la pression et demande de nouvelles stratégies pour combattre tes adversaires, trouver le drapeau et remporter la victoire !

CONTENU

1 plateau de jeu, 36 tuiles île, 24 pièces explorateur, 4 bateaux, 1 drapeau (& 1 drapeau de rechange), 24 pièces butin, 24 anneaux de pouvoir, 4 cartes de référence.



tuile Pierre

AVANT DE COMMENCER

1. Prends les 4 tuiles Pierre, mélange-les et place-les sur le plateau de jeu comme indiqué.
2. Mélange les tuiles restantes, face verte visible. Dispose-les **au hasard** sur le reste du plateau.
3. Chaque joueur choisit une couleur et prend la série correspondante avec 6 explorateurs et 1 bateau.
4. Tes explorateurs ont une valeur qui va de 1 et 6, indiquée sur le socle. Garde ces valeurs secrètes pour les autres joueurs et choisis 3 explorateurs. Place-les autour d'une tuile Pierre comme indiqué.
5. Place les explorateurs restants à l'avant du bateau, dans l'ordre de ton choix.
6. Chaque joueur prend une pièce Butin.
7. Place les pièces Butin restantes, les Anneaux de Pouvoir et le Drapeau sur le côté.



BUT DU JEU

S'emparer du drapeau et être le dernier joueur présent sur l'île.

DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre (vers la gauche).

QUAND C'EST TON TOUR

ÉTAPE 1 Effectue jusqu'à deux actions

ÉTAPE 2 Achète des Power-up

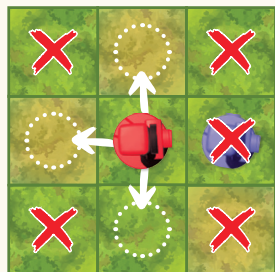
ÉTAPE 3 Réduis l'île

Chacune de ces phases est maintenant expliquée en détail...

ÉTAPE 1 EFFECTUE JUSQU'À DEUX ACTIONS

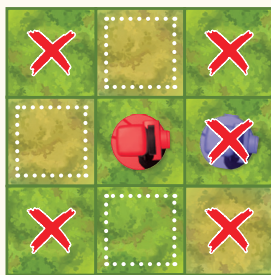
Effectue une ou deux des actions décrites ci-dessous ou passe directement à l'étape 2 en page 24. Les actions peuvent se dérouler dans n'importe quel ordre, mais tu dois terminer une action dans son intégralité avant de passer à l'action suivante. Tu peux répéter n'importe quelle action, à l'exception de l'action Renforcer.

DÉPLACER



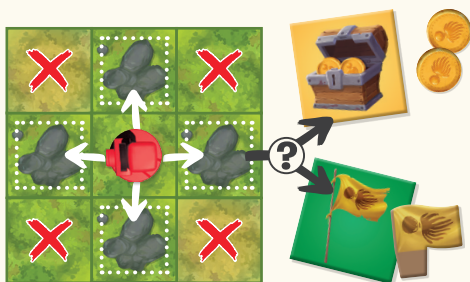
Tu peux déplacer un de tes Explorateurs sur n'importe quelle tuile adjacente libre. Tu peux le déplacer vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, mais pas en diagonale. Un seul explorateur à la fois sur une tuile. Pas de partage !

RÉVÉLER



Retourne une tuile adjacente libre. Tu ne peux pas retourner une tuile sur laquelle se trouve un Explorateur ou le Drapeau. Tu ne peux pas retourner une tuile en diagonale. Lorsque tu retournes une tuile, tu peux révéler un **Butin**, déclencher une **Bombe** ou être pris dans une **Tempête**. Vois les détails en page 23.

VISITER LES PIERRES



Lorsque tu arrives sur une des 4 tuiles Pierre, retourne-la immédiatement.

Si tu retournes la tuile et que c'est un Butin, ramasse immédiatement les pièces (comme indiqué) et ajoute-les à ta collection..

Si elle révèle le Drapeau, prends-le et fixe-le sur le sac à dos de ton Explorateur.

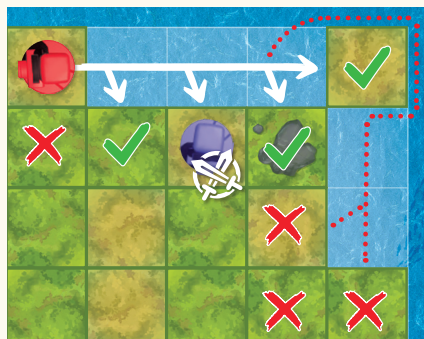


Une fois retournées, les tuiles drapeau et butin restent face visible et se comportent comme des tuiles île ordinaires.

NAGER

L'île est entourée d'eaux infestées de requins (colorées en bleu foncé). Lorsqu'une tuile est retirée, tu vois apparaître en-dessous une eau peu profonde (bleu clair). Tes Explorateurs peuvent traverser à la nage aussi loin que les eaux peu profondes le permettent, à condition qu'ils terminent leur déplacement sur une case de l'île.

Pour sortir de l'eau, déplace l'explorateur sur une tuile de l'île libre et adjacente à l'eau. Si la tuile est occupée par un adversaire, tu dois engager une **Bataille** (vois ci-contre), ce qui compte comme



une seconde action.

RENFORCER

Tu peux amener d'autres explorateurs sur l'île. On les appelle des Renforts. Prends



toujours le premier Explorateur qui se trouve à l'avant de ton bateau.

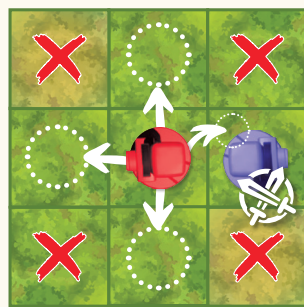
- Tu peux placer l'Explorateur sur une tuile libre adjacente à un de tes Explorateurs, à n'importe quel endroit de l'île.
- Si aucune case adjacente n'est libre, place-le sur une case libre. Cette case peut être une tuile Pierre qui est libre.
- Si aucune case n'est libre, tu ne peux pas faire venir de renforts.

N'oublie pas : tu ne peux pas réaliser l'action Renforcer deux fois au cours du même tour.

Remplace les Explorateurs restants dans le bateau, sans changer leur ordre.

BATAILLE

Tu peux engager une bataille contre un Explorateur ennemi sur une tuile de l'île adjacente à gauche, à droite, devant ou derrière (mais jamais en diagonale). Pour



ce faire, déplace ton Explorateur sur sa tuile.

Compare les valeurs des deux Explorateurs indiquées sous chaque pièce :

- L'Explorateur avec la valeur la plus élevée gagne et reste sur la tuile.

- L'Explorateur qui a la valeur la plus basse retourne à l'arrière du bateau de son propriétaire.
- En cas d'égalité, les deux Explorateurs retournent à l'arrière de leur bateau respectif.

Si tu remportes une bataille contre l'explorateur portant le drapeau, tu prends possession du Drapeau. En cas d'égalité, le Drapeau tombe au sol et les deux Explorateurs retournent dans leur bateau.

Si une Bataille oppose un Explorateur de valeur (1) à un Explorateur de valeur (6), le (1) gagne toujours. Peu importe que le joueur (1) soit en position d'attaque ou de défense.

QU'AS-TU RÉVÉLÉ ?

BUTIN



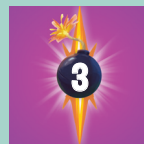
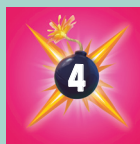
Certaines tuiles que tu retournes révèlent un butin (1, 2 ou 3 pièces). Laisse la tuile sur le plateau avec le butin visible et pose le nombre correspondant

de pièces sur la tuile. Tu ne peux pas récolter les pièces de butin tout de suite. Tu devras d'abord arriver sur cette case lors d'un prochain tour pour réclamer le butin.

BOMBE

Lorsque tu révèles une Bombe, tu vois qu'elle peut toucher différentes cases autour d'elle : toutes les cases à gauche et à droite, en haut et en bas ; toutes les cases en diagonale ; ou toutes les cases d'un côté ou de l'autre (décide dans

quel sens tu veux que la tuile soit orientée quand tu la replaces sur le plateau de jeu).



Les Bombes ont chacune une valeur et fonctionnent de la même manière que lorsque les Explorateurs engagent la bataille, mais elles peuvent toucher plusieurs Explorateurs dans une ligne.

Par exemple : le joueur Rouge a révélé une Bombe (4) et choisit de la placer de haut en bas (pour que son Explorateur ne soit pas touché). Il choisit de procéder d'abord vers le bas. L'Explorateur violet a une valeur inférieure de (3) et est éliminé du plateau.

L'Explorateur orange a une valeur supérieure de (5) et reste à sa place. Ensuite, en procédant vers le haut – même au-dessus de l'eau – la bombe s'attaque à l'autre Explorateur orange qui a une valeur de (4). C'est un match nul : l'Explorateur est retiré, mais la Bombe reste à sa place.



Tout Explorateur retiré du plateau retourne à l'arrière de son bateau.

Les Bombes n'explosent qu'une seule fois. Après cela, elles restent face visible et sont considérées comme des cases d'île comme les autres.

La seule personne capable de désamorcer une Bombe est le Démineur (voir page 25).

TEMPÊTE



Tous aux abris !
Lorsque tu révèles une tuile Tempête, place-la face visible. La tempête touche immédiatement tous les Explorateurs

sur une seule ligne de ton choix. Les tuiles de l'île ne bougent pas, mais les Explorateurs qui se trouvent dessus oui ! Choisis une direction et déplace d'une case tous les Explorateurs de cette ligne pour les éloigner de la tempête.

Si un Explorateur est projeté dans l'eau, il retourne dans son bateau. S'il porte le Drapeau, il le laisse sur la tuile qu'il vient de quitter.

Un Explorateur peut avoir de la chance et être projeté sur une case avec le Drapeau ou des Pièces de butin. Dans ce cas, son propriétaire les récolte !

Par exemple : la Tempête peut toucher les Explorateurs dans n'importe quelle direction, mais le joueur Rouge choisit de la faire souffler vers la droite. Les joueurs orange et turquoise sont tous deux projetés d'une case vers la droite. Le joueur turquoise tombe à la mer et retourne dans son bateau. Le joueur orange va sur un coffre de Butin révélé (si une pièce s'y trouve, il la ramasse).



Une fois la Tempête terminée, elle disparaît : la tuile Tempête reste face visible et est considérée comme une case comme les autres.

ÉTAPE 2

ACHÈTE DES POWER-UP

Lorsque c'est ton tour, après avoir effectué tes actions (voir ci-dessus), tu peux dépenser les Butins que tu as collectés pour acquérir les *Power-up* suivants.

ANNEAU DE POUVOIR

Paie 1 pièce de Butin pour ajouter un Anneau de pouvoir à l'un de tes explorateurs sur l'île. Cela ajoute +1 à l'Explorateur la première fois que celui-ci engage une Bataille ou tombe sur une Bombe, après quoi l'Anneau lui est retiré et sort du jeu.

Tu peux acheter plusieurs Anneaux de pouvoir, si ton Butin est suffisant, mais tu ne peux pas placer plus d'un Anneau de pouvoir sur le dos d'un Explorateur.

Si un Explorateur muni d'un Anneau retourne dans son bateau pour quelque raison que ce soit, l'Anneau est retiré et sort du jeu. Si un Explorateur avec une valeur de (1) affronte un Explorateur avec une valeur originale de (6) ou inversement, **l'Anneau n'a aucun effet**. L'Explorateur (1) gagne quand même.

Note : Si un Explorateur (1) affronte un Explorateur (5) portant un Anneau de pouvoir lui donnant une valeur de 6 ($5+1=6$) ou inversement, l'Anneau n'a pas d'effet. La Bataille est en fait (1) contre (5) et l'Explorateur (1) perd.

RENFORCER

Paie 1 pièce de Butin pour amener le premier Explorateur de ton bateau sur l'île :

- Tu peux placer l'Explorateur sur une case libre adjacente à l'un de tes Explorateurs, n'importe où sur l'île.
- Si aucune case adjacente n'est libre, place-le sur une case libre. Cette case peut être une tuile Pierre libre.
- Si aucune case n'est libre, tu ne peux pas faire venir de renforts.

N'oublie pas de déplacer les Explorateurs vers l'avant de ton bateau, mais sans changer leur ordre.

Tu ne peux acheter qu'un seul Renfort comme *Power-up* quand c'est ton tour de jeu.

ESPION

Paie 1 pièce de Butin pour connaître la valeur d'un Explorateur ennemi. Cet Explorateur doit se trouver dans une ligne dégagée (pas en diagonale, ni derrière une autre pièce). Tu peux espionner au-dessus de l'eau. Ne déplace pas ton propre Explorateur.

Tu peux espionner plusieurs fois, si tu possèdes un butin suffisant.

DÉMINEUR

Paie 2 pièces de Butin pour désamorcer une Bombe touchant un ou plusieurs Explorateurs qui sont sur le point d'exploser.

Tu peux transformer n'importe quel Explorateur (le tien et celui d'un autre joueur) en Démineur pour désamorcer la Bombe. Toi ou n'importe quel autre joueur pouvez le faire à **n'importe quel** moment

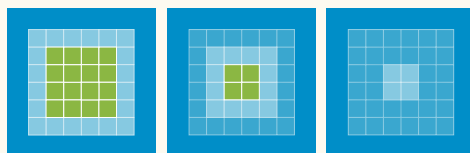
pendant que la bombe est active. Suite au paiement, l'action de la bombe est **immédiatement** désamorcée et le ou les Explorateurs qui auraient pu être touchés survivent et restent sur l'île.

ÉTAPE 3

RÉDUIS L'ÎLE

Termine ton tour en réduisant l'île d'une tuile. Pour pouvoir le faire, il faut qu'il reste au moins un Explorateur sur l'île.

En travaillant concentriquement de l'extérieur vers l'intérieur, retire une tuile libre (sans Explorateur ni Drapeau dessus) et place-la face visible à côté du plateau.



S'il n'y a pas de tuile libre, retire une tuile sur laquelle se trouve un Explorateur. L'Explorateur retourne sur son bateau.

Tu ne peux pas retirer une tuile Pierre ou une tuile sur laquelle se trouve le drapeau.

Si la tuile est encore face cachée, retourne-la pour que tous les joueurs puissent la voir, avant de la sortir du jeu.

Si la tuile contient des pièces de Butin, elles sont perdues dans la mer. Sors cette tuile et son Butin du jeu.

Si un Explorateur portant le Drapeau se trouve sur la tuile, remplace l'Explorateur à l'arrière de son bateau et sors la tuile du jeu. Déplace le Drapeau sur la tuile d'île la plus proche. Si un Explorateur se trouve sur cette tuile, installe le drapeau sur son dos.

LE VAINQUEUR

Les joueurs continuent de jouer à tour de rôle et d'affronter d'autres Explorateurs pour conquérir le Drapeau et les expulser de l'île.

Dès qu'un ou plusieurs de tes Explorateurs est/sont le(s) seul(s) à rester sur l'île avec le Drapeau, tu as gagné !



F.A.Q.

Quel est le nombre maximum de renforts que je peux amener pendant mon tour ?

DEUX. L'un peut être une action et l'autre peut être un Power-up (au prix d'1 pièce de Butin).

Est-ce que je peux nager avec le Drapeau ou avec un Anneau de pouvoir ?

OUI. Les règles normales de natation s'appliquent.

Tous mes Explorateurs ont été expulsés de l'île. Est-ce que j'ai fini de jouer ?

NON ! Tu risques de manquer quelques tours, mais tu peux retourner sur l'île avec des renforts dès qu'une case se libère.

N'oublie pas : si tu n'as pas d'Explorateur sur l'île, tu ne peux pas réduire l'île à la fin de ton tour.

Est-ce que je peux changer l'ordre des explorateurs dans mon bateau ?

NON ! Tes renforts viennent toujours de l'avant de ton bateau et tu déplaces les Explorateurs dans l'ordre de la rangée. Lorsque tu perds une Bataille, que tu es touché par une bombe ou que tu es emporté par la mer, l'Explorateur doit être placé à l'arrière de la rangée.

Que se passe-t-il si je suis projeté sur une tuile Pierre ?

Retourne-la immédiatement ! S'il s'agit d'un drapeau ou d'un butin, prends-le !

Une valeur Explorateur (1) peut-elle vaincre une Bombe (6) ?

NON. La règle selon laquelle un (1) bat toujours un (6) s'applique aux explorateurs qui engagent une Bataille, pas quand on tombe sur des Bombes.

Est-ce que je peux avoir des renforts sur un Butin non réclamé ou pour prendre le drapeau ?

OUI ! Récolte les pièces et ajoute-les à ta réserve, ou attache le drapeau au sac à dos de ton Explorateur.

Oups ! J'ai oublié la valeur de mes Explorateurs. Est-ce que je peux jeter un œil ?

OUI ! Mais tu dois replacer l'Explorateur sur la même case ou au même endroit dans le bateau.

NIVEAU AVANCÉ

Lorsque tu auras joué plusieurs fois, essaies les variantes suivantes pour rendre le jeu encore plus palpitant :

AVANT DE COMMENCER

- Change le paysage : mets-toi d'accord avec les autres joueurs sur l'emplacement des tuiles Pierre et place tes 3 Explorateurs dans la configuration de ton choix. Ou bien :
- À tour de rôle, place chacun de tes 3 explorateurs **sur n'importe quelle case** de l'île (sauf sur les tuiles Pierre).

RÉDUIRE L'ÎLE

- Tempêtes : si tu retournes une tuile Tempête quand tu réduis l'île, applique les règles qui vont avec la Tempête !
- Butin bonus ! Si tu viens de gagner une bataille pendant ton tour et que tu révèles un coffre à Butin en réduisant l'île, prends la quantité correspondante de pièces de Butin et ajoute-les à ta réserve.
- Lorsque tu retires une tuile pour réduire l'île, place-la **face cachée** sur le côté. Tu dois donc te souvenir de ce qui a été joué.

BATAILLE

- Les deux Explorateurs qui engagent une Bataille ne révèlent leurs valeurs cachées que l'un à l'autre, et pas aux autres joueurs.

TEMPÊTES

- Affronte la tempête de la manière déjà décrite, mais retire ensuite la tuile du plateau. Cela fera apparaître une case avec une mer peu profonde.

POWER-UP

- Profites-en à **n'importe quel** moment pendant ton tour.



DE EINLEITUNG

Setzt eure Entdecker ein, um die Geheimnisse der Insel zu erkunden, wenn ein Plättchen auf dem Spielbrett umgedreht wird. Ihr müsst mit gegnerischen Entdeckern kämpfen, um sie von der Insel zu vertreiben. Verwendet die gesammelte Beute, um Aufwertungen zu kaufen und eure Erfolgchancen zu vergrößern. Aber denkt auch an die Gefahr durch versteckte Bomben und unerwartete Stürme! Nach jedem Spielzug wird die Insel kleiner, und der Druck wächst. Dann sind neue Strategien gefragt, um die Gegner zu überleben, die Fahne zu finden und die Partie zu gewinnen!

INHALT

1 Spielbrett, 36 Inselplättchen, 24 Entdecker-Figuren, 4 Boote,
1 Fahne (& 1 Ersatzfahne), 24 Beute-Münzen, 24 Aufwertungsringe,
4 Übersichtskarten



Steinplättchen

SPIELVORBEREITUNG

1. Die vier Steinplättchen werden herausgesucht, gemischt und so auf das Spielbrett gelegt, wie in der Abbildung dargestellt.
2. Die übrigen Plättchen werden mit der grünen Seite nach oben gemischt und dann **willkürlich** auf dem restlichen Spielbrett verteilt.
3. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die sechs Entdecker und ein Boot in seiner Farbe.
4. Auf der Unterseite der Entdecker sind Werte von 1 bis 6 angegeben. Die Spieler halten diese Werte vor ihren Mitspielern geheim, wählen drei Entdecker aus und platzieren sie rund um ein Steinplättchen, wie in der Abbildung dargestellt.
5. Die übrigen Entdecker stellt jeder in einer selbst gewählten Reihenfolge vorne in sein Boot.
6. Jeder Spieler erhält eine Beute-Münze.
7. Die restlichen Beute-Münzen, die Aufwertungsringe und die Fahne werden neben dem Spielbrett bereitgelegt.



ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, die Fahne zu erobern und als Letzter auf der Insel übrig zu bleiben.

SO WIRD GESPIELT

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

WER AM ZUG IST, FÜHRT DIE FOLGENDEN SCHRITTE DURCH:

- SCHRITT 1** Bis zu zwei Aktionen durchführen
- SCHRITT 2** Für Aufwertungen zahlen
- SCHRITT 3** Die Insel verkleinern

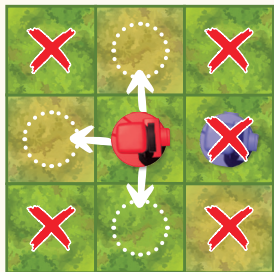
Jeder dieser Schritte wird nachfolgend detailliert erklärt.

SCHRITT 1

BIS ZU ZWEI AKTIONEN DURCHFÜHREN

Der Spieler führt eine oder zwei der unten stehenden Aktionen durch oder überspringt diesen Schritt, um direkt mit Schritt 2 (siehe Seite 32) weiterzumachen. Er kann die Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen, muss aber eine Aktion ganz abschließen, bevor er mit der nächsten beginnt. Mit Ausnahme der Aktion „Verstärken“ könnte der Spieler jede der anderen Aktionen zweimal durchführen.

BEWEGEN

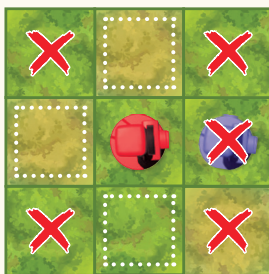


Der Spieler kann einen seiner Entdecker auf ein beliebiges senkrecht oder waagrecht benachbartes, unbesetztes Feld stellen. Dabei ist eine Bewegung nach vorne, hinten, links oder rechts möglich, aber nicht diagonal.

Auf einem Feld können nie mehrere Entdecker gleichzeitig stehen.

AUFDECKEN

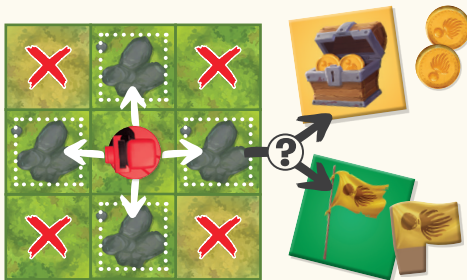
Der Spieler dreht ein unbesetztes benachbartes Plättchen um. Ein Plättchen, auf dem ein Entdecker oder die Fahne



steht, kann nicht umgedreht werden. Es ist nicht möglich, ein diagonal benachbartes Plättchen umzudrehen.

Wenn der Spieler ein Plättchen umdreht, kann er auf **Beute** stoßen, eine **Bombe** auslösen oder in einen **Sturm** geraten. Mehr Informationen hierzu auf Seite 31.

AUF EIN STEINPLÄTTCHEN ZIEHEN



Zieht der Spieler mit seinem Entdecker auf eines der 4 Steinplättchen, dreht er es sofort um.

Wenn du das Plättchen umdrehst und es ist Beute, hebe sofort die Münzen auf (wie gezeigt) und füge sie zu deiner Sammlung hinzu.

Handelt es sich um die Fahne, nimmt der Spieler sie und befestigt sie am Rucksack seines Entdeckers.

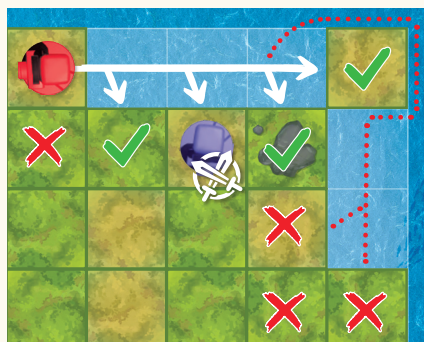


Einmal umgedreht, bleiben das Fahren- und Beuteplättchen offen liegen und verhalten sich wie ein normales Inselplättchen.

SCHWIMMEN

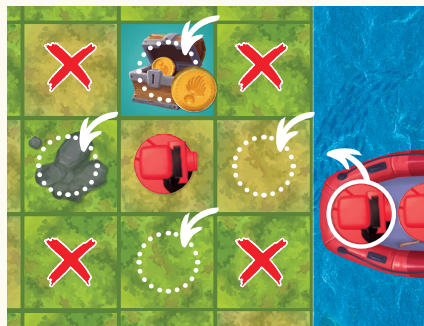
Unzählige Haie leben im Ozean (dunkelblauer Bereich) rund um die Insel. Wenn Plättchen entfernt werden, wird flaches Wasser (hellblau) sichtbar. Die Entdecker können so weit schwimmen, wie das flache Wasser es erlaubt, solange sie ihre Bewegung auf einem Inselfeld beenden.

Um das Wasser wieder zu verlassen, stellt der Spieler seinen Entdecker auf ein leeres Inselfeld, das am Wasser liegt. Wenn das Inselfeld von einem Gegner besetzt ist, kommt es zu einem **Kampf** (siehe unten), der als zweite Aktion gilt.



VERSTÄRKEN

Der Spieler kann zur Verstärkung weitere Entdecker auf die Insel bringen. Dazu nimmt er immer den ersten Entdecker aus dem vorderen Teil seines Boots.



- Er kann den Entdecker überall auf der Insel benachbart zu einem eigenen Entdecker auf ein unbesetztes Plättchen stellen.

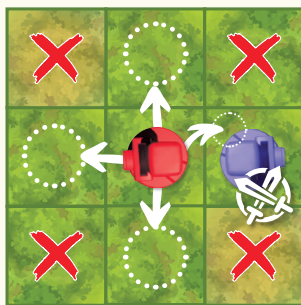
- Ist kein angrenzendes Plättchen frei, kann er ihn auf ein beliebiges freies Plättchen stellen, auch auf ein freies Steinplättchen.
- Wenn keine Plättchen frei sind, kann der Spieler keine Verstärkung ins Spiel bringen.

Wichtig: Ein Spieler kann in seinem Spielzug nicht zweimal die Verstärken-Aktion durchführen!

Alle restlichen Entdecker im Boot werden nach vorne bewegt, wobei ihre Reihenfolge unverändert bleibt.

KAMPF

Der Spieler kann einen gegnerischen Entdecker auf einem benachbarten Inselplättchen (links oder rechts, vor oder hinter ihm, aber niemals diagonal) angreifen. Dafür stellt er seinen Entdecker auf dieses besetzte Nachbarplättchen.



Dann vergleichen die Spieler die Werte ihrer beiden Entdecker (auf der Unterseite der Spielfiguren):

- Die Figur mit dem höheren Wert gewinnt und bleibt auf dem Plättchen stehen.
- Die Figur mit dem niedrigeren Wert wird von der Insel entfernt und hinten in das Boot des betreffenden Spielers gestellt.
- Sind beide Figuren gleich stark, werden beide hinten in die betreffenden Boote gestellt.

Ein Entdecker, der den aktuellen Fahnenträger besiegt, übernimmt die Fahne. Endet der Kampf unentschieden, fällt die Fahne auf den Boden, und beide Entdecker kehren in ihre Boote zurück.

Stehen sich ein Entdecker mit dem Wert (1) und ein Entdecker mit dem Wert (6) gegenüber, gewinnt immer die Figur mit dem Wert (1). Dabei spielt es keine Rolle, ob die Figur mit dem Wert (1) der Angreifer oder der Verteidiger war.

WAS HAT DER ENTDECKER GEFUNDEN?

BEUTE

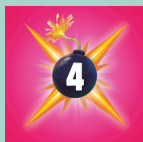


Unter einigen Plättchen finden die Spieler beim Umdrehen Beute (1, 2 oder 3 Münzen). Das Plättchen bleibt mit der sichtbaren Beute auf

dem Spielbrett liegen, und der Spieler legt die entsprechende Anzahl an Münzen auf das Plättchen. Er darf sich die Beutemünzen nicht sofort nehmen. Dieser (oder ein anderer) Spieler muss in einem späteren Spielzug auf dieses Plättchen ziehen, um die Beute an sich zu nehmen.

BOMBE

Wenn der Spieler eine Bombe aufdeckt, wird nachgeschaut, auf welche benachbarten Plättchen sie sich auswirkt: alle angrenzenden Felder links, rechts, oben und unten; alle diagonal benachbarten Felder; oder alle Felder zweier einander gegenüberliegender Seiten (wobei der Spieler entscheidet, wie das Plättchen ausgerichtet wird, wenn er es wieder auf das Spielbrett legt).

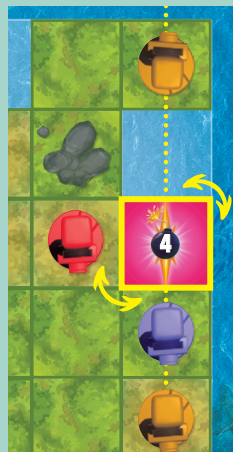


Auch Bomben haben einen bestimmten Wert und funktionieren genauso wie bei einem Kampf zwischen Entdeckern, sie können sich jedoch auf mehrere Entdecker hintereinander auswirken.

Beispiel:

Spieler Rot hat eine Bombe mit dem Wert (4) aufgedeckt und entscheidet sich, sie so auszurichten, dass sein Entdecker nicht betroffen ist. Er beschließt, zuerst nach unten anzugreifen. Der violette Entdecker hat einen niedrigeren Wert (3) und wird vom Spielbrett genommen.

Der orangen Entdecker hat einen höheren Wert (5) und bleibt stehen. Die Wirkung der Bombe reicht auch nach oben – sogar über das Wasser hinweg – und trifft den anderen orangen Entdecker, der den Wert (4) hat. Hier herrscht also ein Gleichstand: Der Entdecker wird vom Spielbrett genommen, aber die Bombe bleibt an ihrem Platz.

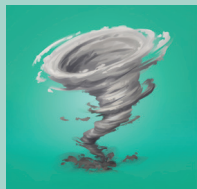


Alle Entdecker, die aus dem Spiel genommen werden müssen, werden hinten in das jeweilige Boot gestellt.

Bomben explodieren nur ein einziges Mal. Danach bleiben sie offen liegen und funktionieren wie normale Inselplättchen.

Die einzige Möglichkeit, eine Bombe unschädlich zu machen, ist ein Bombenräumer (siehe Seite 33).

STURM



Huch! Wenn ein Spieler einen Sturm aufdeckt, legt er das Plättchen offen hin. Der Sturm beeinflusst sofort alle Entdecker in einer einzigen Richtung

seiner Wahl. Die Inselplättchen bewegen sich nicht, aber alle Entdecker, die auf den Plättchen stehen, werden vom Sturm weitergeblasen! Der Spieler wählt eine Richtung und stellt dann alle Entdecker in dieser Linie ein Feld weiter weg vom Sturm.

Wird ein Entdecker ins Wasser geblasen, muss er in sein Boot zurückkehren. Wenn er die Fahne bei sich hatte, lässt er sie auf dem Plättchen liegen.

Es kann sein, dass ein Entdecker Glück hat und auf ein Plättchen geblasen wird, auf dem sich die Fahne oder einige Beutemünzen befinden. In diesem Fall darf er sich die Fahne oder die Münzen nehmen!

Beispiel: Der Sturm kann Entdecker in jeder Richtung treffen. Spieler Rot entscheidet sich, den Sturm nach rechts wehen zu lassen (von seiner Figur weg). Die orange und die türkise Figur werden vom Sturm jeweils um ein Plättchen nach rechts geblasen. Türkis fällt dabei ins Wasser und muss in sein Boot zurückkehren. Orange gelangt auf ein Feld mit aufgedeckter Beute: Wenn hier eine Münze liegt, darf Orange sie sich nehmen!



Danach ist der Sturm vorbei. Das Sturmplättchen bleibt offen liegen und wird behandelt wie ein normales Inselplättchen.

SCHRITT 2

FÜR AUFWERTUNGEN ZAHLEN

Nachdem ein Spieler in seinem Spielzug alle Aktionen beendet hat (siehe oben), kann er die gesammelte Beute verwenden, um die folgenden Aufwertungen zu kaufen.

KRAFT-RING

Der Spieler kann eine Münze zahlen, um einen seiner Entdecker auf der Insel mit einem Kraft-Ring zu stärken. Der Kraft-Ring erhöht den Wert des Entdeckers beim ersten Mal, wenn dieser Entdecker kämpft oder auf eine Bombe trifft, um +1; danach wird der Ring aus dem Spiel genommen.

Ein Spieler kann mehrere Kraft-Ringe kaufen, wenn er genügend Münzen erbeutet hat, er kann aber jeweils nur einen einzigen Kraft-Ring am Rücken eines Entdeckers befestigen. Wenn ein Entdecker mit einem Ring aus irgendeinem Grund in sein Boot zurückkehren muss, wird der Ring aus dem Spiel genommen.

Trifft ein Entdecker mit dem Wert (1) auf einen Entdecker mit dem ursprünglichen Wert (6) oder umgekehrt, **ist der Ring wirkungslos**. Der Entdecker mit dem Wert (1) gewinnt trotzdem.

Hinweis: Der Ring ist ebenfalls wirkungslos, wenn ein Entdecker mit Wert (1) gegen einen Entdecker mit dem Wert (5) kämpft, der einen Kraft-Ring trägt und dadurch den Wert 6 hat ($5 + 1 = 6$). In diesem Kampf stehen sich tatsächlich (1) und (5) gegenüber, sodass der Entdecker mit Wert (1) verliert.

VERSTÄRKEN

Der Spieler kann eine erbeutete Münze zahlen, um den ersten Entdecker aus seinem Boot auf die Insel zu bringen.

- Er kann den Entdecker überall auf der Insel auf ein unbesetztes Plättchen stellen, das an ein Plättchen grenzt, auf dem einer seiner Entdecker steht.
- Ist kein angrenzendes Plättchen frei, kann er ihn auf ein beliebiges freies Plättchen stellen. Dazu gehört auch ein freies Steinplättchen.
- Wenn keine Plättchen frei sind, kann er keine Verstärkung ins Spiel bringen.

Der Spieler muss anschließend die Entdecker in seinem Boot nach vorne bewegen, jedoch ohne ihre Reihenfolge zu ändern.

Ein Spieler kann in einem Spielzug nur eine einzige Verstärkung als Aufwertung kaufen.

SPIONIEREN

Der Spieler kann eine erbeutete Münze zahlen, um sich den Wert eines gegnerischen Entdeckers anzusehen. Dieser Entdecker muss in direkter Sichtlinie stehen (nicht diagonal und nicht hinter einer anderen Figur). Der Spieler kann auch über Wasser hinweg spionieren. Sein eigener Entdecker wird nicht bewegt.

Er kann mehrmals spionieren, wenn er genug erbeutete Münzen besitzt.

BOMBENRÄUMER

Der Spieler kann zwei erbeutete Münzen zahlen, um eine Bombe zu entschärfen, die kurz vor dem Explodieren steht und einen oder mehrere Entdecker treffen würde.

Er kann **einen** beliebigen Entdecker (seinen eigenen und den eines Mitspielers) in einen Bombenräumer verwandeln, um die Bombe zu entschärfen.

Jeder Spieler kann dies **zu jedem Zeitpunkt** tun, solange die Bombe ausgeführt wird. Durch die Zahlung der Münzen ist die Bombe **sofort**

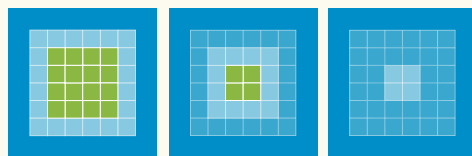
wirkungslos – jeder Entdecker, der ansonsten getroffen worden wäre, überlebt und bleibt auf der Insel.

SCHRITT 3

DIE INSEL VERKLEINERN

Der Spieler beendet seinen Spielzug, indem er die Insel um ein Feld verkleinert. Dafür muss er mindestens einen Entdecker auf der Insel haben.

Das Verkleinern verläuft konzentrisch von außen nach innen. Zuerst wird ein unbesetztes Plättchen (ohne Entdecker oder Fahne darauf) entfernt und offen neben das Spielbrett gelegt.



Wenn kein leeres Plättchen vorhanden ist, wird ein Plättchen mit einem Entdecker darauf weggenommen. Der Entdecker kehrt in sein Boot zurück.

Ein Steinplättchen und das Plättchen, auf dem sich die Fahne befindet, können nicht entfernt werden.

Wird ein Plättchen entfernt, das noch verdeckt ist, wird es vorher umgedreht, damit jeder Spieler die Unterseite sehen kann, bevor es aus dem Spiel genommen wird.

Wenn sich unter dem Plättchen Beutemünzen befinden, gehen sie im Meer verloren. Das Plättchen und die Beute werden aus dem Spiel genommen.

Steht auf dem Plättchen ein Entdecker mit der Fahne, wird das Plättchen aus dem Spiel genommen, und der Entdecker kehrt in sein Boot zurück. Die Fahne wird auf das

nächstgelegene Inselplättchen bewegt. Wenn auf diesem Feld ein Entdecker steht, wird die Fahne an diesem Entdecker befestigt.

GEWINNEN

Die Spieler führen reihum ihre Spielzüge aus und lassen ihre Entdecker gegen andere Entdecker kämpfen, um die Fahne zu erobern und die anderen Entdecker von der Insel zu vertreiben.

Ein Spieler gewinnt, wenn einer oder mehrere seiner Entdecker mit der Fahne die einzigen Figuren auf der Insel sind.



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Wie viele Verstärkungen kann ein Spieler in einem Spielzug höchstens ins Spiel bringen?

ZWEI. Eine Verstärkung kann eine Aktion sein, und die andere kann eine Aufwertung sein (dafür muss eine erbeutete Münze gezahlt werden).

Kann eine Figur mit der Fahne oder mit einem Kraft-Ring schwimmen?

JA. Es gelten die normalen Regeln fürs Schwimmen.

Alle Entdecker eines Spielers wurden von der Insel vertrieben. Ist die Partie vorbei?

NEIN! Er verliert ein paar Runden, kann aber wieder einen Entdecker auf die Insel bringen (Verstärkung), wenn ein Plättchen frei wird.

Nicht vergessen: Ein Spieler, der keinen Entdecker auf der Insel hat, kann die Insel am Ende seines Spielzugs nicht verkleinern.

Kann ein Spieler die Reihenfolge der Entdecker in seinem Boot verändern?

NEIN! Ein Spieler nimmt als Verstärkung immer den ersten Entdecker aus dem vorderen Teil seines Boots und bewegt dann die übrigen Entdecker in derselben Reihenfolge weiter nach vorne. Wenn einer seiner Entdecker einen Kampf verliert, von einer Bombe getroffen oder ins Meer geblasen wird, stellt er ihn ans Ende der Reihe in seinem Boot.

Was passiert, wenn ein Entdecker auf ein Steinplättchen geblasen wird?

Dieses Plättchen wird sofort umgedreht! Wenn dort die Fahne oder Beute liegt, darf der Spieler sie sich nehmen!

Kann ein Entdecker mit dem Wert (1) eine Bombe (6) schlagen?

NEIN. Die Regel, dass eine (1) immer eine (6) schlägt, gilt für Kämpfe zwischen Entdeckern, nicht für Begegnungen mit Bomben.

Kann ein Spieler seine Verstärkungsaktion so ausführen, dass er nicht beanspruchte Beute oder die Fahne in seinen Besitz bringt?

JA! Er kann sich alle Münzen nehmen und zu seinem Vorrat hinzufügen oder die Fahne am Rucksack seines Entdeckers befestigen.

Huch! Ich habe den Wert meiner Entdecker vergessen. Kann ich nachschauen?

JA! Aber du musst den Entdecker wieder auf dasselbe Plättchen bzw. auf dieselbe Position im Boot zurückstellen.

VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Wenn ihr bereits ein paar Mal gespielt habt, könnt ihr eure Partie mit diesen Sonderregeln schwieriger gestalten:

SPIELAUFBAU

- Die Landschaft verändern: Die Spieler entscheiden gemeinsam, wo die Steinplättchen hingelegt werden, und platzieren ihre drei Entdecker in einer Aufstellung ihrer Wahl. Oder:
- Die Spieler stellen reihum jeweils einen ihrer drei Entdecker **an eine beliebige Stelle auf** der Insel (aber nicht auf die Steinplättchen).

DIE INSEL VERKLEINERN

- Stürme: Wenn ein Spieler beim Verkleinern der Insel ein Sturmplättchen umdreht, gelten die Sturmregeln!
- Bonus-Beute! Wenn ein Spieler in seinem Spielzug gerade einen Kampf gewonnen hat und beim Verkleinern der Insel Beute aufdeckt, darf er sich die entsprechende Anzahl an Beutemünzen nehmen und zu seinem Vorrat hinzufügen.
- Wenn ein Spieler beim Verkleinern der Insel ein Plättchen wegnimmt, legt er es **verdeckt** zur Seite. Ihr müsst euch jetzt merken, was schon im Spiel war.

KAMPF

- Die Werte der beiden Entdecker, die gegeneinander kämpfen, werden nur den am Kampf beteiligten Spielern enthüllt, aber nicht den anderen Spielern.

STÜRME

- Alle Spielschritte, die zu einem Sturm gehören, werden normal durchlaufen, aber anschließend wird das Plättchen vom Spielbrett genommen. Dadurch wird ein Feld mit flachem Wasser sichtbar.

AUFWERTUNGEN

- Aufwertungen können **jederzeit** während eines Spielzugs durchgeführt werden.



LOST ISLAND

Stratego

© Royal Jumbo, Stratego® is a registered trademark owned by Royal Jumbo B.V.
Keep these instructions for future reference.

© Koninklijke Jumbo, Stratego® is een geregistreerd handelsmerk van Koninklijke Jumbo B.V.
Bewaar de spelregels voor raadpleging in de toekomst.

© Royal Jumbo, Stratego® est une marque déposée appartenant à Royal Jumbo B.V.
Conserver ces règles de jeu pour toute référence ultérieure.

© Royal Jumbo, Stratego® ist eine eingetragene Marke im Besitz von Royal Jumbo B.V.
Spielanleitung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

1110101819

Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands.

James Galt & Co. Ltd.,
Cheadle, Cheshire, England.
SK8 2EA.

© 2024 Koninklijke Jumbo B.V.
A Jumbo Group company.

jumboplay.com