

# DIE INSEL

Entdecke Ihr Geheimnis, bevor der Vulkan erwacht.

Ravensburger

2 – 4 Spieler · 10 – 99 Jahre  
 Autor: Reiner Knizia · Illustration/Design: Franz Vohwinkel, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)  
 Ravensburger® Spiele Nr. 26 270 0

## ••• Willkommen auf der INSEL! •••

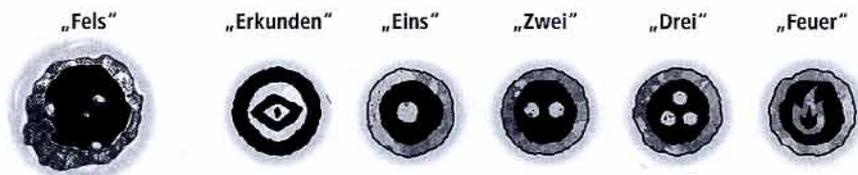
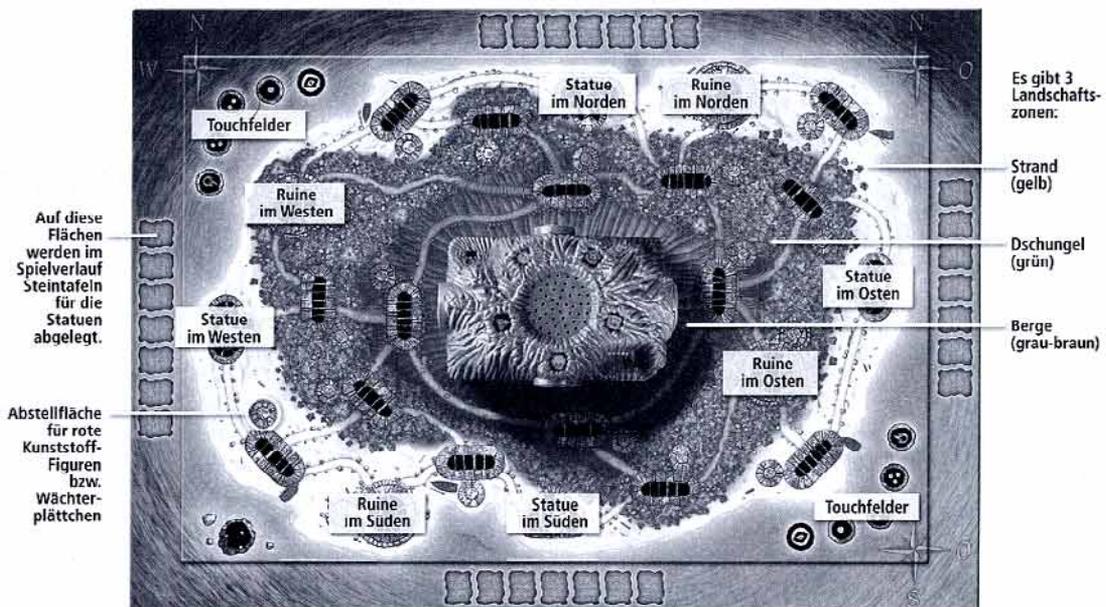
Ein Schiff ist auf der Fahrt durch den südlichen Pazifik auf eine Insel gestoßen, die auf keiner Seekarte verzeichnet ist.

Einige mutige Abenteuerer machen sich auf, die Insel zu erkunden.  
 Sie werden auf die Ariki stoßen, einst die Anführerin einer großen Kultur.  
 Sie lernen die dunklen Kräfte des Vulkans kennen, aber auch die Wächter, die die Steintafeln bewachen, auf denen alte Geheimnisse verzeichnet sind.  
 Nur mit den Steintafeln können die mächtigen Statuen erweckt werden, bevor der Vulkan die sieben schrecklichen Kreaturen des Feuers auf die Insel sendet.

Sie sind diese Abenteuerer. Können Sie die Insel retten?

## ••• Inhalt •••

1 Spielplan mit Vulkan (=elektronische Einheit)



4 Spielfiguren (Abenteurer)

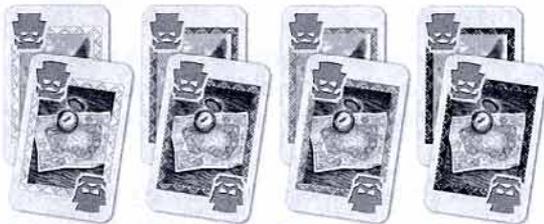


60 Relikt-Karten, sie stellen 4 verschiedene Relikte dar:

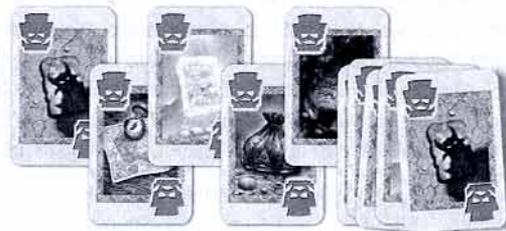
15x Kristall 15x Elixier 15x Stein 15x Amulett



8 Ariki-Startkarten (mit farbigem Rand, jeweils 2 Karten in den Spielerfarben Weiß, Rot, Grün, Schwarz)



15 Ariki-Karten (mit grauem Rand)



15 rote Kunststofffiguren:

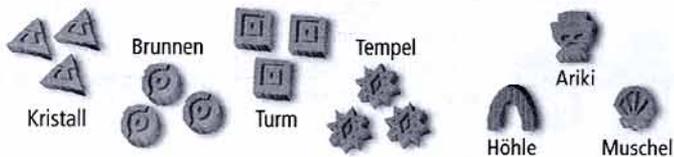
12 Relikt-Orte:

3x Kristall-Figur, 3x Brunnen-Figur,  
3x Turm-Figur, 3x Tempel-Figur

1 Ariki-Figur

1 Höhle des Einsiedlers

1 Muschel der Strandgutsammlerin



7 Kreaturen-Plättchen

7 Standfüße

für die Kreaturen-Plättchen



42 Steintafeln (je 6 in 7 Farben)



4 Wächter-Plättchen



4 Übersichtstafeln



## ••• Ravensburger Touch and Play-Technologie •••

Im Vulkan, der sich auf dem Spielplan befindet, ist eine elektronische Einheit versteckt, die unsichtbar und magisch „mitspielt“. Der Spieler zieht seine Spielfigur auf ein Feld und erforscht dieses, indem er seine Spielfigur und gleichzeitig eines der Touchfelder berührt.



Die elektronische Einheit erweckt verschiedene Charaktere zum Leben und reagiert auf die Aktionen der Spieler. Jedes Spiel verläuft anders und stellt die Spieler vor immer neue Herausforderungen.

## ... Vorbereitung ...

Vor dem ersten Spiel:

- Legen Sie vier Batterien Typ 1,5 Volt Mignon (AA) / LR6 in das Batteriefach des Vulkans ein. Beachten Sie hierzu die Hinweise auf den Seiten 15 und 16.
- Lösen Sie alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel.  
**Bewahren Sie die Stanztafel auf.**
- Stecken Sie die 7 Kreaturen-Plättchen in die 7 Standfüße.

Vor jedem neuen Spiel wird die Stanztafel als Rahmen in die Mitte des Tisches gelegt. Auf die Stanztafel wird der Spielplan gesetzt. Die Platte auf der Unterseite des Plans passt genau in die Aussparung in der Mitte der Stanztafel.

**Wichtig: Legen Sie den Plan so auf die Stanztafel, dass sich die drei Windrosen in den Ecken des Plans ergänzen!**



Jeder Spieler erhält einen Abenteurer und die zwei Arika-Startkarten in derselben Farbe.

Die Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand. Außerdem erhält jeder Spieler eine Übersichtstafel.

Nehmen weniger als vier Personen am Spiel teil, werden nicht benötigte Abenteurer, Arika-Startkarten und Übersichtstafeln zurück in die Schachtel gelegt.

Die 15 Arika-Karten werden gemischt und als *verdeckter* Stapel neben den Spielplan gelegt.

Die 60 Relikt-Karten werden nach den 4 Motiven sortiert und in vier *offenen* Stapeln neben den Stapel mit den Arika-Karten gelegt.

Die 15 roten Kunststofffiguren (12 Relikt-Orte, 1 Arika-Figur, 1 Höhle des Einsiedlers, 1 Muschel der Strandgutsammlerin) und die 7 Kreaturen werden neben dem Spielplan bereitgestellt.

Die 4 Wächter-Plättchen werden ebenfalls neben dem Spielplan bereitgelegt. Sie liegen so, dass die Köpfe der Wächter zu sehen sind.

Die 42 Steintafeln werden gemischt und *verdeckt* neben dem Spielplan bereitgelegt.



## • • • Spielziel • • •

Die neu entdeckte Insel droht in einem gewaltigen Vulkanausbruch vernichtet zu werden. Die Spieler erhalten im Spielverlauf von der Ariki den Auftrag, die Insel zu retten. Die Ariki vergibt dabei Punkte an die einzelnen Spieler. Es gibt zwei Arten von Punkten:

1. Für Beiträge zur Rettung der Insel.
2. Für den Kampf gegen die Kreaturen des Feuers (Kreaturenpunkte).

**Das Spiel endet sofort, wenn alle sieben Kreaturen des Feuers gleichzeitig auf der Insel sind.**

Nun gibt es zwei mögliche Ergebnisse:

1. Wurde bis zum Spielende *mindestens* eine Statue erweckt (wie das geht, erfahren Sie im Laufe der Anleitung), so ist die Insel gerettet und es zählen *alle Punkte*.
2. Wurde bis zum Spielende *keine einzige Statue* erweckt, so geht die Insel in einem Vulkanausbruch unter. Es zählen nur die *Kreaturenpunkte*, die die Spieler im Kampf gegen die Kreaturen erworben haben.

Sollte es den Spielern gelingen, alle 4 Statuen zu erwecken, endet das Spiel ebenfalls sofort, auch wenn noch nicht alle Kreaturen auf der Insel sind. Es zählen ebenfalls alle Punkte.

**In jedem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten das Spiel.**

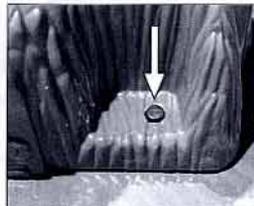
## • • • Einführungsspiel • Spielablauf • • •

Um Ihnen einen einfachen Einstieg in DIE INSEL zu ermöglichen, weicht diese Spielanleitung von der üblichen Form ab. In einem Einführungsspiel können Sie anhand von 11 vorgegebenen Spielzügen die wichtigsten Regeln spielerisch erlernen. (Alternativ können Sie auch anhand des beiliegenden Blattes einen Schnelleinstieg wählen, ein erstes Spiel spielen und sich danach ausführlicher mit dieser Anleitung befassen.)

Im Text zum Einführungsspiel sind einige Informationen in Kästen gesetzt. Benötigen Sie später noch einmal einen Überblick über die wichtigsten Spielregeln, lesen Sie den Inhalt dieser Kästen.

Nachdem Sie das Spielmaterial, wie unter *VOHBEREITUNG* beschrieben, zurechtgelegt haben, starten Sie bitte das Spiel, indem Sie den Schiebeschalter am Vulkan auf die Position „On“ stellen.

Warten Sie, bis das Begrüßungssignal abgespielt wurde und drücken Sie danach den Druckschalter am Vulkan, der sich auf der Ecke schräg gegenüber des On-/Off-Schalters befindet.



Sie hören eine Begrüßung zum **Einführungsspiel**.

Folgen Sie nun Schritt für Schritt den Anweisungen in der Spielanleitung und führen Sie die genannten Spielzüge durch. Andere Spielzüge als angegeben sind nicht durchführbar und werden von der elektronischen Einheit mit einem Fehler-Sound abgelehnt.

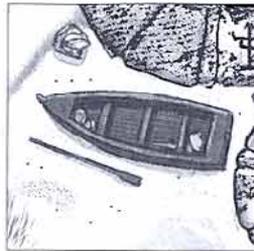
Sie bewegen sich auf dem Spielplan, indem Sie mit der Spielfigur entlang der Wege von Feld zu Feld ziehen. Auf einem Feld angekommen, erforschen Sie es durch das Berühren der einzelnen Touchfelder.

Auf dem separat beiliegendem Blatt befindet sich eine Übersicht über die Felder, die Sie im Einführungsspiel besuchen werden. Die einzelnen Felder sind auf dem Übersichtsblatt mit Buchstaben/Zahlen bezeichnet, die auch hier in der Anleitung wieder auftauchen. Halten Sie das Blatt beim Durchlesen dieser Anleitung bereit.

Immer wenn im folgenden Text dieses Symbol  auftaucht, führen Sie bitte den jeweils genannten Spielzug aus. Hören Sie sich *zuerst* die Ansagen aus dem Vulkan an und beachten Sie die Anzeigen auf dem Vulkan. Lesen Sie *dann* die Erläuterungen dieses Spielzugs im darauf folgenden Text.



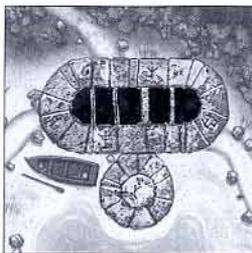
Bei unserem Einführungsspiel treten der weiße und der rote Abenteurer gegeneinander an. Jeder Spieler betritt die Insel zu Spielbeginn immer auf einem der fünf Strandfelder, bei denen ein kleines Ruderboot abgebildet ist.



Als Zeichen dafür stellen Sie eine der drei sternförmigen Tempel-Figuren auf die Fläche neben der weißen Spielfigur.



### ... Weißer Abenteurer ...



Der weiße Abenteurer betritt im Einführungsspiel die Insel von Süden. Stellen Sie bitte die weiße Spielfigur auf das Strandfeld im Süden W1 (siehe Übersichtsblatt).

In den *Tempeln* finden die Spieler *Amulette*. Die Stimme aus dem Vulkan teilt mit, dass der weiße Abenteurer hier *ein Amulett* findet. Der weiße Spieler zieht deshalb eine *Amulett-Karte* vom Stapel und nimmt sie auf die Hand.

### Wiederholung der Ansagen

Wenn Sie sich im Laufe des Spiels nicht sicher sind, die Ansage des Vulkans richtig verstanden zu haben, können Sie sich jederzeit die letzten Sätze wiederholen lassen, indem Sie den Druckschalter am Vulkan betätigen.

☞ Fassen Sie den Kopf der Spielfigur mit Daumen und Zeigefinger der einen Hand an und berühren Sie **gleichzeitig** mit einem Finger der anderen Hand das Touchfeld „Erkunden“.



### ... Roter Abenteurer ...

Da vom weißen Spieler keine weitere Aktion verlangt wird, ist sein Spielzug beendet. Nun ist der rote Spieler an der Reihe. Er muss die Insel auf einem anderen Strandfeld betreten und wählt dafür das Feld im Südwesten. Stellen Sie die rote Spielfigur bitte auf Feld R1.

☞ Fassen Sie mit der einen Hand den Kopf der Figur an und berühren Sie mit der anderen Hand das Touchfeld „Erkunden“.

Auf diese Weise teilen Sie der elektronischen Einheit Ihre Entscheidung mit. Die Einheit weiß nun, dass der weiße Abenteurer das Strandfeld im Süden erkunden möchte. *(Erfolgt keine Reaktion der elektronischen Einheit, so kann dies an zu niedriger Leitfähigkeit liegen. Befeuchten Sie dann kurz Ihre Finger und versuchen Sie es noch einmal.)*

Es ertönt ein Harfenklang. Er zeigt an, dass der Abenteurer einen neuen Relikt-Ort entdeckt hat.

Gleichzeitig leuchtet auf dem Vulkan das **sternförmige Symbol** auf. Sie haben einen **Tempel** entdeckt!



Das Dreiecks-Symbol leuchtet auf: Der rote Spieler hat einen großen **Kristall** entdeckt und stellt die entsprechende dreieckige Figur auf die dafür vorgesehene Fläche.

Der Abenteurer findet in der Umgebung des großen Kristalls einen kleinen *Kristall(-splitter)*. Der rote Spieler darf deshalb eine **Kristall-Karte** vom Stapel auf die Hand nehmen.



## • • • Weißer Abenteurer • • •

Der weiße Spieler ist wieder an der Reihe und nun ist es an der Zeit, kurz den grundlegenden Ablauf eines Zuges zu erklären:

### Spielzug eines Spielers

Ist ein Spieler am Zug, so darf er zunächst seine Spielfigur entlang der Wege bis zu 2 Felder weit bewegen. Trifft er dabei auf eine *Kreatur* (dazu später mehr), so muss er die Bewegung auf diesem Feld beenden.

Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen.

Auf dem erreichten Feld berührt der Spieler seine Spielfigur und das Touchfeld „Erkunden“. Die vier weiteren Touchfelder werden nur verwendet, wenn vom Spieler eine *Reaktion* erwartet wird.

**Hinweis:** Ein Spieler kann seine Spielfigur auch mehr als 2 Felder weit bewegen. In diesem Fall muss er für jedes weitere Feld eine beliebige Relikt-Karte aus der Hand auf den entsprechenden Vorratsstapel zurücklegen. Auch hier gilt die Regel, dass auf Feldern, die von einer Kreatur besetzt sind, die Bewegung zwangsläufig endet.

Weiß entscheidet sich dafür, zum angrenzenden Feld im Dschungel (W2) zu ziehen.

☉ Er erkundet diesen Ort, indem er seine Spielfigur am Kopf fasst und mit der anderen Hand das Touchfeld „Erkunden“ berührt.

Auf der Anzeige leuchtet der Kreis auf:  
Der Spieler hat einen **Brunnen** entdeckt und findet dort ein **Elixier**.



Er stellt die entsprechende runde Brunnen-Figur auf die dafür vorgesehene Fläche und nimmt eine Elixier-Karte auf die Hand.



## Relikt-Orte und Relikte

Es gibt vier unterschiedliche Relikt-Orte, jeder kommt auf der Insel dreimal vor. An den Relikt-Orten finden die Abenteurer Relikte:

Ort	Symbol	Relikt	Karte
Tempel		Amulett	
Brunnen		Elixier	
Kristall		Kristall	
Turm		Stein	

Entdeckt oder besucht ein Spieler einen solchen Ort, bekommt er 0 bis 4 Relikte der entsprechenden Art. Wie viele Relikte der Spieler bekommt, hängt davon ab, wie lange der letzte Besuch eines Spielers an diesem Ort zurückliegt. Je länger der Ort nicht besucht wurde, desto mehr Relikte kann der Spieler dort finden. Er nimmt sich die genannte Anzahl an Relikt-Karten vom entsprechenden Stapel. Liegen keine Karten mehr im Stapel, geht der Spieler leer aus. Gibt ein Spieler im Laufe des Spiels Karten ab (beispielsweise an die Strandgutsammlerin, die Wächter oder die Kreaturen), so legt er die Karten zurück auf die entsprechenden Stapel.

## • • • Roter Abenteurer • • •

Rot ist wieder am Zug. Er geht zur benachbarten Statue am Strand, möchte dort jedoch nichts tun und zieht gleich weiter auf das angrenzende Feld im Dschungel (R2). Er ist nun zwei Felder weit gezogen und muss dort stehen bleiben.

☉ Der rote Spieler berührt seine Spielfigur und das Touchfeld „Erkunden“ und findet – die **Ariki!**



Nun passiert einiges:

- 1) Punkte:** Das Symbol der Ariki leuchtet auf dem Vulkan auf und die Ariki begrüßt den Spieler. Daraufhin ertönen drei kurze Töne. Diese Töne werden noch oft im Spiel zu hören sein und haben eine wichtige Bedeutung: Sie zeigen an, dass der Spieler am Zug Punkte bekommen hat und zwar **einen Punkt für jeden Ton**.

## Übersicht über die Punkte

Man bekommt Punkte, wenn man Steintafeln erhält oder abgibt, für das Erforschen der Insel und für den Kampf gegen die Kreaturen. Eine detaillierte Aufstellung der Punkte ist auf der Übersichtstafel verzeichnet, die jeder Spieler zu Beginn eines Spiels erhält.

Bekommt ein Spieler für eine Aktion Punkte, so werden diese durch kurze Töne hörbar gemacht. Jeder Ton entspricht einem Punkt. Die Töne werden paarweise abgespielt, damit leichter mitgezählt werden kann.

Die Ariki merkt sich die Punkte jedes Spielers. Immer wenn ein Spieler die Ariki besucht, verkündet sie den Zwischenstand der Punkte aller Spieler.

**Achtung:** Die Ariki vergibt Punkte für den Beitrag zur Rettung der Insel und Punkte für den Kampf gegen Kreaturen („Kreaturenpunkte“). Gibt die Ariki einen Zwischenstand der Punkte, so nennt sie für jeden Spieler immer die *Summe* aller Punkte.

Wird die Insel jedoch nicht gerettet, so zählen am Ende des Spiels *nur die Kreaturenpunkte*, die die Spieler erhalten haben. Dabei kann sich natürlich eine andere Reihenfolge als bei der Gesamtpunktzahl ergeben. *Der besondere Reiz liegt darin, dass die Spieler während des Spiels ihren Stand bei den Kreaturenpunkten nicht angesagt bekommen. Hier gilt es, besonders aufmerksam zu sein und zu beobachten, welche Spieler häufig gegen Kreaturen kämpfen und welche eher selten.*

2) **Ariki-Karten:** Die Ariki gibt dem roten Abenteurer eine Ariki-Karte. Er nimmt sich die oberste Karte vom verdeckten Stapel auf die Hand. Diese Karte kann der Spieler jederzeit, wenn er am Zug ist, einsetzen, ebenso wie die beiden Ariki-Startkarten, die er bereits zu Beginn bekommen hat. Eine Übersicht über die Ariki-Karten und deren Bedeutung finden Sie auf Seite 14 dieser Anleitung.



## 3) Die Ariki erzählt die Geschichte der Insel.

Es stellt sich heraus, dass die Ariki die Anführerin einer alten Kultur ist. Ihr Volk wurde von den dunklen Kräften des Vulkans vertrieben und die Insel droht in einem Vulkanausbruch unterzugehen. Wir erfahren jedoch auch, dass die Insel gerettet werden kann und welche Rolle die Ruinen und Statuen spielen: Bei den Ruinen warten die Wächter, denen die Spieler ihre gesammelten Relikte bringen sollen.

Sobald ein Wächter genügend Relikte bekommen hat, belohnt er die Spieler mit den wertvollen Steintafeln. Diese wiederum müssen zu den Statuen gebracht werden, um sie zu erwecken. Nur diese mächtigen Steinstatuen können den Vulkan im Zaum halten.



Sowohl Relikte als auch Steintafeln sind jedoch auch begehrte Beute der 7 Kreaturen des Feuers, die – vom Vulkan gesandt – nach und nach die Insel bevölkern und von den Spielern zurück gedrängt werden müssen.



Der rote Spieler stellt noch die Ariki-Figur auf die dafür vorgesehene Fläche neben seinem Standort, danach ist sein Spielzug beendet.

## ... Weißer Abenteurer ...

Weiß ist am Zug und entscheidet sich für das benachbarte Feld in den Bergen (W3).

◊ Er stellt seine Spielfigur auf dieses Feld und berührt das Touchfeld „Erkunden“.



Er entdeckt einen **Turm**. Die entsprechende quadratische Turm-Figur stellt er auf die dafür vorgesehene Fläche. Er findet dort einen **Stein** und nimmt deshalb eine **Stein-Karte** auf die Hand.



## ••• Roter Abenteurer •••

Rot ist am Zug. Er zieht zum benachbarten Ruinenfeld. Der rote Abenteurer weiß, dass der Wächter ihn nach Relikten fragen wird. Jeder der vier Wächter verlangt eine bestimmte Art von Relikten. Da der rote Abenteurer jedoch erst ein Relikt besitzt und nicht weiß, welcher Wächter an dieser Ruine auftaucht, entscheidet er sich dafür, hier nicht stehen zu bleiben. Er geht weiter zum nächsten Strandfeld (R3) und erkundet dieses Feld.

☉ Dazu berührt der rote Spieler seine Spielfigur und das Touchfeld „Erkunden“.

Alle 4 Reliktsymbole leuchten auf und die **Strandgutsammlerin** stellt sich vor!



Zum Zeichen, dass die Strandgutsammlerin sich hier aufhält, stellt der rote Spieler die Muschel auf die dafür vorgesehene Fläche. Die Strandgutsammlerin bietet dem Abenteurer ein beliebiges Relikt an.

Der rote Spieler entscheidet sich für ein Elixier und nimmt eine **Elixier-Karte** vom entsprechenden Stapel auf die Hand. Betritt im späteren Spielverlauf ein Spieler das Feld der Strandgutsammlerin, so wird sie ihm meist den *Tausch von beliebigen Relikten* anbieten.

## ••• Weißer Abenteurer •••

Weiß ist wieder am Zug. Er zieht zur Ariki, bleibt dort jedoch nicht stehen, sondern möchte nun erfahren, was es mit den Wächtern auf sich hat: Deshalb zieht er sofort weiter zur Ruine im Westen (W4) und erkundet dieses Feld:

☉ Er berührt seine Spielfigur und das Touchfeld „Erkunden“.

Ein *Wächter* erscheint und stellt sich vor:

Er bewacht die Steintafeln, die die Abenteurer benötigen, um die 4 Statuen im Norden, Osten, Süden und Westen der Insel zu erwecken. Bevor er jedoch Steintafeln an die Abenteurer herausgibt, verlangt er von ihnen *8 Amulette*. Dies teilt er den Spielern mit. Zusätzlich leuchtet auch das sternförmige Amulettsymbol am Vulkan auf.



Zum Zeichen, dass sich in der Ruine des Westens der *Wächter der Amulette* befindet, legt der weiße Spieler das entsprechende **Wächterplättchen** so auf die dafür vorgesehene Fläche bei der Ruine, dass der Kopf des Wächters zu sehen ist.

### Die Wächter

Die Wächter tauchen stets bei den vier Ruinen (das sind die runden Felder) auf, jedoch erst, nachdem die Ariki entdeckt wurde. Am Vulkan leuchtet das Symbol für die Relikt-Art auf, die der jeweilige Wächter verlangt.

Der erste Spieler, der einen Wächter besucht, legt das Wächter-Plättchen mit dem entsprechenden Symbol auf die Fläche bei der Ruine.

Jeder Wächter teilt den Spielern mit, wie viele Relikte er benötigt.

(Im Beispiel des Einführungsspiels: 8 Amulette.)



Besucht ein Abenteurer einen Wächter, so kann er ihm stets *bis zu drei Relikte* geben. Natürlich nicht mehr, als der Abenteurer selbst besitzt.

Ein Wächter verteilt erst dann Steintafeln an die Spieler, sobald er *mindestens die Gesamtzahl* der geforderten Relikte erhalten hat. Alle Spieler können (und sollten) sich daran beteiligen, indem sie die Wächter besuchen und ihnen die gewünschten Relikte geben. Jeder Wächter merkt sich, welche Spieler ihn bereits besucht haben, und wie viele Relikte sie abgegeben haben.

**Gibt ein Spieler Relikte an einen Wächter, so muss er unbedingt nach Abgabe von 1, 2 oder 3 Karten das entsprechende Touchfeld und gleichzeitig seine Spielfigur berühren.**

Nur so wird der elektronischen Einheit mitgeteilt, wie viele Relikte der Spieler abgegeben hat. Die Mitspieler kontrollieren, dass der Spieler nur die vom Wächter geforderten Relikt-Karten abgibt.

Kann oder möchte ein Spieler keine Relikte abgeben, so berührt er keines der Touchfelder und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Sobald ein Wächter **mindestens** die Gesamtzahl an geforderten Relikten erhalten hat, gibt er sofort Steintafeln an diejenigen Spieler, von denen er Relikte erhalten hat, und zwar nach folgendem Schema:

- Der Spieler, der die meisten Relikte abgegeben hat, erhält 3 Steintafeln.
- Der Spieler, der die zweitmeisten Relikte abgegeben hat, erhält 2 Steintafeln.
- Jeder weitere Spieler, der mindestens 1 Relikt abgegeben hat, erhält jeweils 1 Steintafel.
- Bei Gleichstand bekommt derjenige Spieler mehr Steintafeln, der dem Wächter zuerst Relikte gegeben hat. Es lohnt sich also, die Wächter früh zu besuchen.

*Besonderheiten im 2-Personen-Spiel:*

- Hat ein Spieler mindestens 5 Relikte abgegeben, erhält er 4 Steintafeln.
- Hat ein Spieler nur 1 Relikt abgegeben, erhält er 1 Steintafel.

#### Wächterplättchen umdrehen

Nachdem ein Wächter die gewünschte Anzahl an Relikten erhalten und die Steintafeln an die Spieler verteilt hat, ruht er sich aus. Als Zeichen dafür wird das Wächterplättchen umgedreht, so dass die Rückseite zu sehen ist. Kommt ein Abenteuerer von nun an auf dieses Feld, so bietet der Wächter jeweils eine Steintafel im Tausch gegen Relikte an. Je länger der letzte Besuch bei diesem Wächter zurückliegt, desto billiger gibt er die Steintafel her.



Vorderseite



Rückseite

Weiß besitzt eine Amulett-Karte und entschließt sich, dem Wächter dieses eine Amulett zu geben. Er legt die **Amulett-Karte zurück** auf den entsprechenden Stapel.

☉ Danach berührt er den Kopf seiner Spielfigur und gleichzeitig das Touchfeld „Eins“. Ein kurzer Vogelschrei ertönt: das Zeichen, dass der Wächter das Amulett bekommen hat. Der Zug von Weiß ist beendet.

#### Steintafeln

Immer wenn ein Abenteuerer im Verlauf des Spiels vom Wächter oder einer anderen Person Steintafeln bekommt, nimmt der Spieler sich die entsprechende Anzahl von den verdeckt bereitliegenden Steintafeln. Er legt diese dann sofort **offen** vor sich ab.

### • • • Roter Abenteuerer • • •

Der rote Spieler ist an der Reihe und zieht seinen Abenteuerer auf das angrenzende Feld im Dschungel (R4).

☉ Er berührt seine Spielfigur und das Touchfeld „Erkunden“. Der **Einsiedler** erscheint. Er bewacht den Eingang zu einem unterirdischen Höhlensystem. Vom Feld des Einsiedlers aus kann sofort jedes beliebige Feld der Insel betreten und erkundet werden!



Als Zeichen für den Einsiedler setzt der rote Spieler die **Höhle** auf die dafür vorgesehene Fläche neben dem Feld.

Danach darf er seine Spielfigur sofort auf ein beliebiges Feld der Insel versetzen. Er wählt dafür die Ruine im Süden (R5).

☉ Dorthin stellt er seine Spielfigur und berührt das Touchfeld „Erkunden“.

Das dreieckige Kristallsymbol am Vulkan leuchtet auf und der **Wächter der Kristalle** erscheint. Er teilt den Spielern mit, dass er mindestens 7 Kristalle möchte. Erst wenn er diese erhalten hat, wird er einige der begehrten Steintafeln an die Spieler verteilen.

Das entsprechende **Wächterplättchen** wird auf die dafür vorgesehene Fläche bei der Ruine gelegt.



Der rote Spieler hat einen Kristall auf der Hand. Er entscheidet sich, diesen **Kristall abzugeben** und legt ihn zurück auf den entsprechenden Stapel.

☉ Danach berührt er die rote Spielfigur und das Touchfeld „Eins“. Der Vogelschrei ertönt als Zeichen, dass der Wächter den Kristall erhalten hat.

Und noch etwas passiert:

Zum ersten Mal meldet sich der Vulkan zu Wort! Er sendet eine der sieben Kreaturen des Feuers auf die Insel, die verhindern sollen, dass die Abenteuerer die Statuen erwecken: „Die Riesenspinne erscheint beim Tempel des Strandes.“

## Das Erscheinen der Kreaturen

Das Feld, auf dem eine Kreatur erscheint, wird immer vom Vulkan benannt. Dafür sind die 3 Landschaftszonen von Bedeutung: *Strand*, *Dschungel* und *Berge*.

In jeder Landschaftszone gibt es jeden Relikt-Ort (Kristall, Brunnen, Turm, Tempel) genau einmal.

Die Ruinen und Statuen werden mit Hilfe der Himmelsrichtungen zugeordnet (siehe Abb. auf Seite 2).

Wird das Erscheinen einer Kreatur angekündigt, so suchen die Spieler das entsprechende Feld und stellen die Kreatur darauf.

Dies gilt auch, wenn eine Kreatur nach einem Kampf von einem Feld auf ein anderes wechselt.

Kreaturen erscheinen gewöhnlich am Ende eines Zuges.

**Ausnahme:** Der **Drache** kann auch zu Beginn eines Zuges erscheinen und greift den Spieler am Zug direkt an. Die Figur des Drachen wird dann auf das Feld dieses Spielers gestellt.



Um die Figur der Riesenspinne zu platzieren, suchen Sie nun das Feld im Bereich des *Strandes*, auf dem die *Tempel-Figur* (sternförmig) steht. Es ist das Feld W1/R6. Stellen Sie die Riesenspinne auf dieses Feld.

Zunächst passiert den Abenteurern noch nichts. Erst wenn einer von ihnen das Feld mit der Riesenspinne betritt, muss er mit dieser Kreatur kämpfen.

Damit ist der Zug des roten Spielers beendet.

## • • • Weißer Abenteurer • • •

Der weiße Spieler ist an der Reihe und möchte nun wissen, was es mit den Steinstatuen auf sich hat. Er zieht dazu über das Feld der Ariki weiter zur Statue im Westen (W5).

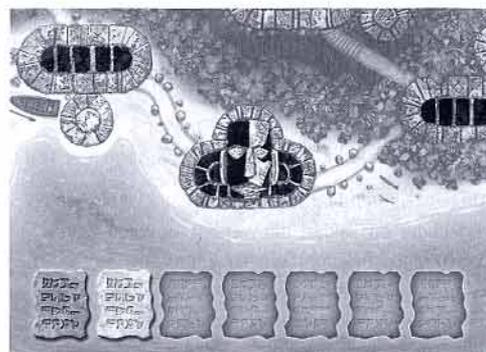
⊙ Dort bleibt er stehen und berührt das Touchfeld „Erkunden“.

Der Abenteurer erfährt, dass er der Statue eine, zwei oder drei Steintafeln geben kann. Er würde dies gerne tun, da er dafür wertvolle Punkte bekommt. Er besitzt jedoch keine Steintafel. Deshalb beendet er seinen Zug, ohne eine Eingabe zu machen.

## Steintafeln an Statuen geben

Besucht ein Spieler eine Statue, so kann er dort in einem Zug bis zu 3 Steintafeln abgeben, sofern er welche besitzt.

Er legt diese dann auf die Felder neben der Statue.



Danach berührt er seine Spielfigur und das Touchfeld mit der Anzahl der soeben abgegebenen Tafeln.

Es gibt Steintafeln in sieben verschiedenen Farben.

Bei jeder Statue darf jede Farbe nur einmal abgelegt werden. Es ist Aufgabe der Mitspieler, dies zu kontrollieren. Sobald bei einer Statue 7 Steintafeln liegen, wird sie erweckt und der Vulkan wird nicht ausbrechen: Dann zählen *alle Punkte*, wenn das Spielende eintritt.

## • • • Roter Abenteurer • • •

Nun ist Rot wieder an der Reihe. Er möchte sich sofort in den Kampf mit der fetten Riesenspinne stürzen, die sich auf dem Strandfeld mit dem Tempel breit gemacht hat.

Er zieht dazu auf dieses Feld (R6). Dort muss er auf jeden Fall stehen bleiben! Über Felder mit Kreaturen darf nicht hinweggezogen werden.

⊙ Der rote Spieler berührt also seine Figur und das Touchfeld „Erkunden“.

Die Riesenspinne macht sich bemerkbar und auf dem Vulkan leuchtet das kreisförmige Elixier-Symbol auf.

Nun ist es an der Zeit, etwas näher auf den Kampf gegen Kreaturen einzugehen:

## Kampf gegen Kreaturen

Ein Kampf gegen eine Kreatur findet dann statt, wenn ein Spieler auf ein Feld zieht, das von einer Kreatur besetzt ist. *Ausnahme: Der Drache ist die einzige Kreatur, die selbst zu einem Spieler fliegen und ihn aktiv angreifen kann.*

Nachdem der Spieler seinen Abenteurer und das Touchfeld „Erkunden“ berührt hat, ertönt der Schrei der Kreatur. Der Spieler muss sich entscheiden, wie er reagiert:

### Der Spieler kämpft gegen die Kreatur mit Hilfe von Relikten:

Auf dem Figuren-Plättchen jeder Kreatur ist ein Symbol abgebildet, das angibt, mit welcher Art von Relikten diese Kreatur bekämpft werden kann.

*Es gibt 2 Ausnahmen: Der Gnom entscheidet sich erst für ein Relikt, wenn man auf ihn trifft. Die Schlange kann mit allen Relikten (auch gemischt) bekämpft werden.* Der Spieler am Zug kann sich entscheiden, ob er 1, 2 oder 3 Relikte einsetzt. Er legt die gewählte Anzahl an Relikt-Karten auf den jeweiligen Stapel zurück. Dann berührt er seinen Abenteurer und das entsprechende Touchfeld (1, 2 oder 3). Je mehr Relikte ein Spieler abgibt, desto höher sind seine Chancen, die Kreatur von der Insel zu vertreiben.

### Der Spieler kämpft gegen die Kreatur mit Hilfe von Steintafeln:

Ein Spieler kann – anstatt mit Relikten zu kämpfen – eine Kreatur auch mit einer Steintafel zufrieden stellen, sofern er welche hat. Dazu legt er eine seiner Steintafeln **offen** neben die Stapel mit den verdeckten Steintafeln. Danach berührt der Spieler seine Spielfigur und das Touchfeld „Feuer“. Dies ist jedoch eine recht kostspielige Abwehr.



*(Hinweis: Die Kreaturen werfen diese Steintafeln ins Feuer des Vulkans, um sie zu vernichten. Diese offenen liegenden Steintafeln gehören keinem Spieler und dürfen auch nicht aufgenommen werden, wenn ein Spieler im Verlauf des Spiels Steintafeln erhält. Sie können nur mit der Ariki-Karte „Feuerfeste Steintafel“ wieder aufgenommen werden – siehe Seite 14.)*

### Der Spieler kämpft nicht gegen die Kreatur:

Kann oder möchte ein Spieler die Kreatur nicht bekämpfen, so endet sein Zug, ohne dass er eine weitere Eingabe macht. In seinem nächsten Zug kann der Spieler das Feld verlassen, ohne mit der Kreatur zu kämpfen.

Auf der Figur der Riesenspinne ist das Elixier-Symbol abgebildet.

Der rote Spieler hat eine Elixier-Karte auf der Hand und entschließt sich, damit gegen die Kreatur zu kämpfen. Er legt die Elixier-Karte zurück auf den entsprechenden Stapel.

 Dann berührt er seine Spielfigur und das Touchfeld „Eins“.

Das Zischen der Riesenspinne ertönt erneut und die Ariki verkündet freudig, dass die Riesenspinne verschwindet. Es ertönt zweimal das Punktegeräusch. Der rote Spieler hat zwei Kreaturenpunkte erhalten. Da die Riesenspinne verschwindet, wird sie zu den anderen Figuren neben den Spielplan zurückgestellt. Das Feld ist nun wieder frei, und der rote Abenteurer findet ein *Amulett im Tempel*. Rot nimmt sich deshalb **eine Amulett-Karte** vom Stapel.

## Der Ausgang des Kampfes mit einer Kreatur

Es gibt drei Möglichkeiten für den Ausgang eines Kampfes:

- Die Kreatur verschwindet: Sie wird vom Spielplan genommen und wieder zu den anderen Kreaturen neben den Plan gestellt.
- Die Kreatur verlässt das Feld und erscheint auf einem anderen Feld: Die Kreatur wird auf das vom Vulkan genannte Feld gestellt.
- Die Kreatur bleibt auf dem Feld: Die Mühen des Spielers waren vergebens und sein Zug ist beendet.

Der Zug des roten Spielers ist beendet und hier **endet auch das Einführungsspiel**.

## Die wichtigsten Regeln des Spiels wurden nun behandelt.

Auf den nächsten Seiten finden sich noch ergänzende Hinweise für besondere Spielsituationen, eine Übersicht der Ariki-Karten und zusätzliche taktische Tipps.

Auf den Übersichtstafeln sehen Sie, wie Sie an Relikte und Ariki-Karten kommen und für welche Aktionen Sie Punkte erhalten. Aber auch ohne alle Feinheiten des Spiels zu kennen, lohnt es sich, die ersten Runden zu starten.

**Dieses Spiel handelt vom Entdecken einer unbekanntem Insel – lassen Sie sich darauf ein und erkunden Sie nach und nach die zahlreichen taktischen Möglichkeiten.**

### Starten Sie nun ein reguläres Spiel:

Legen Sie das Spielmaterial wieder – wie im Abschnitt *VORBEREITUNG* (Seite 4) beschrieben – neben den Spielplan. Jeder Spieler erhält wiederum eine Spielfigur, die Ariki-Startkarten in derselben Farbe und eine Übersichtstafel. Der jüngste Spieler beginnt. Er führt seinen ersten Spielzug durch, indem er seine Spielfigur auf ein beliebiges **Strand-**

**feld mit Ruderboot** stellt und seine Spielfigur und das Touchfeld „Erkunden“ berührt.

Die anderen Spieler stellen danach reihum ihre Spielfigur jeweils auf ein *anderes Feld mit Ruderboot* und berühren das Touchfeld „Erkunden“.

*Sie befinden sich jetzt schon mitten im Abenteuer – und das Schicksal der Insel liegt nun in Ihrer Hand!*

## • • • Weitere Regeln und Hinweise • • •

### Auswahl der Schwierigkeitsstufe beim Spielstart

Das Spiel ist in 3 Schwierigkeitsstufen spielbar. Der Startspieler stellt seine Spielfigur auf ein beliebiges *Strandfeld mit Ruderboot* und wählt die Schwierigkeitsstufe für ein Spiel aus. Berührt er in seinem ersten Zug seine Spielfigur und gleichzeitig das Touchfeld „Erkunden“ (oder das Touchfeld „Eins“), startet er damit das **Einsteigerspiel**.

Um Spiele in einer höheren Schwierigkeitsstufe zu starten, kann er stattdessen entweder das Feld „Zwei“ wählen (= **Fortgeschrittenenspiel**) oder das Feld „Drei“ (= **Expertenspiel**). Die anderen Spieler stellen danach reihum ihre Spielfigur jeweils auf ein *anderes Feld mit Ruderboot* und berühren das Touchfeld „Erkunden“.

*Hinweis: Die drei Schwierigkeitsstufen unterscheiden sich vor allem darin, wie schnell die Kreaturen auf die Insel kommen und wie schwer sie zu vertreiben sind. Für Ihr erstes Spiel sollten Sie das Einsteigerspiel wählen.*

### Die Funktionen des Touchfeldes „Fels“

#### a) Vor dem Spiel:

##### Wichtige akustische Signale

Im Spielverlauf tauchen unter anderem 4 akustische Signale auf, die jeweils eine besondere Bedeutung haben. Um diese Signale kennen zu lernen, können Sie direkt nach dem Einschalten des Spiels oder während des Einführungsspiels folgende Aktion durchführen: Stellen Sie einen Abenteurer auf ein beliebiges Feld und fassen Sie ihn mit den Fingern der einen Hand am Kopf. Mit der anderen Hand berühren Sie gleichzeitig das Touchfeld „Fels“ in der südwestlichen Ecke des Spielplans.

Es ertönen vier Signale in der folgenden Reihenfolge:

1. Ein neuer Ort wurde entdeckt
2. Der Spieler am Zug bekommt 2 Punkte
3. Eine Kreatur erscheint
4. Eingabefehler: Es wurde ein nicht erlaubter Zug durchgeführt.

#### b) Während des Spiels:

##### Überprüfung der Standorte der Kreaturen

Sollte während des Spiels einmal der Überblick über die Standorte der Kreaturen verloren gegangen sein, weil z.B. eine Kreatur aus Versehen verschoben wurde, so hilft folgende Aktion:

Fassen Sie eine Spielfigur, die auf einem beliebigen Feld stehen kann, am Kopf und berühren Sie gleichzeitig das Touchfeld „Fels“ in der südwestlichen Ecke des Spielplans. Der Vulkan gibt nun noch einmal die Standorte aller auf der Insel befindlichen Kreaturen an.

### Das Feld des Einsiedlers (Höhleneingang)

Befindet sich eine Kreatur auf dem Feld des Einsiedlers, ist der Höhleneingang versperrt. Kommt ein Spieler auf dieses Feld, muss er zuerst die Kreatur vertreiben, bevor er durch das Höhlensystem ein beliebiges Feld betreten kann.

*Ist das Feld des Einsiedlers nicht von einer Kreatur besetzt, und Sie ziehen auf dieses Feld, so können Sie in diesem Fall darauf verzichten, das Touchfeld „Erkunden“ zu berühren. Sie dürfen sofort auf ein beliebiges Feld springen und dieses erkunden.*

### Keine verdeckten Steintafeln mehr vorhanden

Im sehr seltenen Fall, dass keine verdeckten Steintafeln mehr vorhanden sind, können keine weiteren Steintafeln mehr aufgenommen werden. *(Die offen liegenden Steintafeln können nur mit der Ariki-Karte „Feuerfeste Steintafel“ aufgenommen werden – siehe Seite 14).*

Die elektronische Einheit vergibt dennoch Punkte, wenn ein Spieler eine Steintafel zugesprochen bekommt.

### Die Ansprache der Ariki

Wenn die Ariki entdeckt wird, erzählt sie die ganze Geschichte der Insel. Der lange Text kann abgebrochen werden, wenn der Druckschalter am Vulkan gedrückt wird, während die Ariki spricht.



**Was bedeutet es, wenn der Wächter sagt:**

**„Ich rechne dir zusätzlich ein ... an“**

Dies bedeutet, dass der Spieler am Zug bei diesem Wächter ein Relikt gutgeschrieben bekommt: Der Wächter erhöht die Zahl der abgegebenen Relikte dieses Spielers sofort um 1. Der Spieler nimmt keine zusätzliche Relikt-Karte auf die Hand und muss dazu auch kein Touchfeld berühren. Er darf danach aber noch wie üblich 1, 2 oder 3 Relikte geben.

**Was passiert, wenn ein Spieler beim Abgeben von Karten oder Steintafeln ein falsches Touchfeld berührt?**

Hat ein Spieler zuwenig Karten oder Steintafeln abgegeben (z. B. eine Karte abgegeben und Feld „Drei“ berührt), so muss er baldmöglichst die fehlenden Karten abgeben. Im umgekehrten Fall nimmt der Spieler zu viel abgegebene Karten wieder zurück auf die Hand.

**Was passiert, wenn ein Spieler übersprungen wurde?**

Der Spieler darf seinen Zug nachholen. Die elektronische Einheit erkennt die Spieler anhand der Spielfigur und richtet sich nicht nach der Zugreihenfolge.

**Variante: Kooperatives Spiel**

In den meisten Fällen endet das Spiel, sobald alle 7 Kreaturen gleichzeitig auf der Insel sind. Es endet jedoch auch, wenn alle 4 Statuen erweckt worden sind. Dies erfordert eine gute Zusammenarbeit der Spieler. Einigen Sie sich auf ein kooperatives Spiel und versuchen Sie gemeinsam, dieses Spielende zu erreichen!

• • • **Die Ariki-Karten** • • •

Jeder Spieler erhält zu Beginn bereits zwei Ariki-Startkarten. Im Laufe des Spiels können die Spieler weitere Ariki-Karten bekommen (z. B. bei der Ariki).

Ein Spieler kann jederzeit während seines Zuges eine oder mehrere Ariki-Karten ausspielen. Diese Karten werden offen auf einen Ablagestapel neben die verdeckten Ariki-Karten gelegt.

Sollte der verdeckte Stapel der Ariki-Karten aufgebraucht sein, werden die abgelegten Karten gemischt und wieder als verdeckter Stapel bereitgelegt. Dabei ist zu beachten, dass keine Ariki-Startkarten im neuen Stapel enthalten sein dürfen!

Hinweis: Im ersten Zug jedes Spielers (beim Betreten der Insel) dürfen keine Ariki-Karten eingesetzt werden.

**Die Bedeutung der Ariki-Karten im Einzelnen:**



**Doppelzug**

Am Ende des Zuges:  
Der Spieler hat einen weiteren Zug.



**Fliegen**

Zu Beginn des Zuges:  
Die Spielfigur kann – anstatt sie normal zu bewegen – auf ein beliebiges Feld gestellt werden.



**Zusätzliche Relikte**

Diese Karte kann anstelle von 1 oder 2 beliebigen Relikten ausgespielt werden.



**Farblose Steintafel**

Eine Steintafel kann zu einer Statue gelegt werden, auch wenn dort bereits eine Tafel dieser Farbe liegt.



**Feuerfeste Steintafel**

Der Spieler kann eine der offen ausliegenden Steintafeln, die verwendet wurden, um eine Kreatur zu bekämpfen, an sich nehmen. Er legt sie offen vor sich.



**Ausgetrickst**

Diese Karte kann anstatt einer Steintafel ausgespielt werden, um eine Kreatur zu bekämpfen. Der Spieler berührt danach seine Spielfigur und das Touchfeld „Feuer“.

## • • • Tipps und Tricks • • •

Wir empfehlen, dass Sie die folgenden Hinweise **nicht** lesen. Erforschen Sie die Insel zunächst selbst und versuchen Sie im Spiel die taktischen Kniffe und die beste Vorgehensweise gegen die Kreaturen zu entdecken. Viel Spaß!

**Denjenigen, die nicht mehr weiterkommen, helfen folgende Hinweise:**

- Jede Kreatur hat ihre eigene Verhaltensweise. Diese zu kennen, hilft beim Kampf gegen sie.
- Lava Golem:** Der Lava Golem bewacht gewöhnlich eine der noch nicht erweckten Statuen. Es ist schwerer, den Lava Golem zu bekämpfen, wenn es keine nicht erweckte Statue gibt, zu der er fliehen könnte. Vertreibt man den Lava Golem, so lässt er unter Umständen eine Steinartefakt zurück.
- Schlange:** Die schreckhafte Schlange entzieht sich dem Abenteurer unter Umständen vor einem Kampf und flieht auf ein anderes Feld. Bleibt sie jedoch und der Abenteurer kann sie von der Insel vertreiben, so erhält er manchmal einige Relikte.
- Riesenspinne:** Je länger die Spinne auf einem Feld bleibt und dadurch Zeit hat, ihr Netz zu spinnen, umso schwerer ist es, sie zu vertreiben. Wenn die Spinne vom Höhlen- Eingang vertrieben wird, erhält der Spieler Bonuspunkte vom Einsiedler.

• Kreaturen mit Steinartefakten zu vertreiben, bringt meist nur kurzfristigen Erfolg. Einmal in den Genuss einer Steinartefakt gekommen, wird die Kreatur schneller wieder auf die Insel zurückkehren, um weitere Tafeln zu vernichten.

• Besuchen Sie vor allem Felder, die schon lange nicht mehr besucht wurden. Bei Relikt-Orten oder der Strandgutssammelern können Sie auf diese Weise mehr Relikte bekommen. Bei der Ariki winken zusätzliche Relikte-Karten, und bei den Ruinen rechnen Ihnen die Wächter zusätzliche Relikte an!

• Denken Sie an den Bonus für das Besuchen aller 3 Kristalle, Brunnen, Türme oder Tempel. Dies ist eine gute Quelle für zusätzliche Steinartefakten.

• Halten Sie, wenn möglich, immer eine Amulett-Karte auf der Hand zurück, um gegen den überraschenden Angriff des Drachens gewappnet zu sein.

• Nachdem eine Statue erweckt wurde, lohnt es sich, die Strandgutssammelern zu besuchen. Der Erste, der dies tut, erhält Bonuspunkte!

• Kreaturen mit Steinartefakten zu vertreiben, bringt meist nur kurzfristigen Erfolg. Einmal in den Genuss einer Steinartefakt gekommen, wird die Kreatur schneller wieder auf die Insel zurückkehren, um weitere Tafeln zu vernichten.

• **Drache:** Der Drache greift einen Abenteurer auch an, wenn dieser ein benachbartes Feld betritt. Im Expertenspiel (Schwierigkeitsstufe 3) überquert er sogar mehrere Felder, um einen Abenteurer anzugreifen.

• **Greif:** Einmal auf der Insel, verlässt der Greif den Greif mit 3 Kristallen, gewinnt man an Stärke. Die nächste Kreatur, auf die man trifft, nimmt sofort Reißaus und verlässt die Insel.

• **Tritan:** Bei den ersten zwei Kämpfen eines Spielers gegen den Tritan flieht dieser auf ein benachbartes Feld, und der Spieler bekommt keine Punkte. Wenn derselbe Spieler den Tritan aber das dritte Mal bekämpft, erhält er eine hohe Punktzahl.

• **Gnom:** Der Gnom erscheint meist bei der Höhle des Einsiedlers. Wenn der Gnom vertrieben wird, erhält der Spieler eventuell Ariki-Karten. Ein Spieler, der den Gnom zweimal in Folge vertreibt, bekommt Bonuspunkte.

## • • • Achtung! • • •

**Damit Sie lange mit der INSEL Freude haben, sollten Sie folgende Punkte beachten:**

- Zeigt die elektronische Einheit keine Funktion mehr, überprüfen Sie bitte zunächst die Batterien und nehmen gegebenenfalls einen Batteriewechsel vor. Öffnen Sie dazu mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubenziehers den Deckel des Batteriefaches an der Seite des Vulkan, indem Sie zunächst die Schraube herausdrehen. Ziehen Sie dann den Deckel nach oben aus dem Vulkan. Entnehmen Sie das Batterie-

fach aus dem Vulkan. Legen Sie neue Batterien ein, schieben Sie das Fach zurück und schließen Sie den Deckel anschließend wieder.

Der Batteriewechsel sollte von einem Erwachsenen vorgenommen werden.

- Blinkt nach dem Einschalten des Spiels **nur** das Symbol der Ariki und ertönt gleichzeitig ein Piepton, so ist dies ein Zeichen, dass die Batterien schwach sind. Sie sollten jetzt ausgewechselt werden.

Möglicherweise reicht ihre Energie aber noch für ein Spiel aus. In diesem

Fall muss der Druckschalter am Vulkan gedrückt werden, um mit dem Spiel beginnen zu können. Spätestens nach Beendigung dieses Spiels müssen die Batterien ausgewechselt werden.

- Nur Batterien Typ 1,5 Volt Mignon LR 6 (AA) verwenden. Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Keine Batterien verschiedenen Typs (z.B. Alkali und Zink-Kohlenstoff) bzw. entladene und neue Batterien zusammen einlegen!



- Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden. Achten Sie bitte unbedingt auf die Anordnung von Plus- und Minuspol. Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Wir empfehlen, keine wieder aufladbaren Batterien zu verwenden, da bei diesen die korrekte Messung des Ladezustands durch die elektronische Einheit nicht gewährleistet ist.
- Aufladbare Batterien vor dem Laden aus dem Spiel entnehmen und nur unter Aufsicht Erwachsener laden!
- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Bitte Zuleitungspole niemals kurzschließen.
- Entladene Batterien bitte sofort entfernen und an den entsprechenden Sammelstellen abgeben. Bitte nur entladene Batterien abgeben.
- Wird das Spiel über einen längeren Zeitraum nicht verwendet, müssen die Batterien entfernt werden.
- Beim Berühren der Spielfigur und der Touchfelder auf dem Spielplan fließen minimale elektrische Ströme, die für den gesunden Organismus ungefährlich sind. Trägern von Herzschrittmachern empfehlen wir dennoch, vorbeugend ihren Arzt zu befragen.
- Mangelnde Leitfähigkeit kann an einer geringen Luftfeuchtigkeit, aber auch an Ihrem eigenen Feuchtigkeitshaushalt liegen. Evtl. hilft es, die Finger zu befeuchten.
- Die Spielfiguren sind mit einer sensiblen Kontaktfläche versehen und sollten nur auf dem Spielplan verwendet werden. Vermeiden Sie es, die Abenteurer über den Spielplan zu *schieben*, sondern *versetzen* Sie sie von Feld zu Feld.
- Spielplan und Spielfiguren dürfen keiner übermäßigen Hitze, direkter Sonne, Schmutz oder Feuchtigkeit ausgesetzt werden. Sie sollten gelegentlich mit einem trockenen Tuch abgewischt werden. Verwenden Sie keine chemischen Reinigungsmittel.
- Fett und Schmutz können die Leitfähigkeit negativ beeinflussen, bitte Hände vor dem Spiel nicht eincremen. Während des Spiels bitte keine Handschuhe, Pflaster, Verbände etc. tragen.
- Versuchen Sie auf keinen Fall, den Plan zu falten oder den Vulkan vom Spielplan zu lösen.
- Halten Sie den Spielplan nicht an der elektronischen Einheit (Vulkan) fest, wenn Sie ihn transportieren, da die Kontaktverbindungen beschädigt werden können.
- Auf dem Spielplan sollten keine anderen Gegenstände, als die beige-fügten Spielmaterialien verwendet oder abgelegt werden. Spitze Gegenstände können die Kontaktverbindungen zerstören.
- Setzen Sie die elektronische Einheit und den Spielplan niemals elektrostatischen Entladungen aus. Dies kann in seltenen Fällen dazu führen, dass die Einheit nicht mehr ordnungsgemäß funktioniert. Schalten Sie in diesem Fall die elektronische Einheit aus und wieder an.
- Der Spielplan muss ganzflächig auf einer ebenen Unterlage (Tisch) liegen.

Falls Sie Fragen haben, wenden Sie sich bitte an unsere Service-Adresse:

Ravensburger Spieleverlag GmbH  
 Postfach 24 60  
 D-88194 Ravensburg  
 www.ravensburger.com  
 Telefon: +49 751 86 17 17

**Hinweis:**

Verpackung und Spielanleitung bitte für eventuellen späteren Gebrauch aufbewahren.  
 Energieversorgung: Batterien: 4 x 1,5 V LR 6 (AA)

Der Autor dankt folgenden Personen für ihren wesentlichen Beitrag zur Entwicklung dieses Spiels: Iain Adams, Kevin Jacklin und David Farquhar.

Ein Dankeschön geht ebenfalls an alle Testspieler, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris und Julia Boote, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Simon Kane.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
 Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

214587