



Ein Spiel von
Antoine Bauza und
Bruno Cathala

Mustriert von
Marie Caedouat

Inseln aus 1001 Nacht

Sindbads Kinder haben es sich zur Aufgabe gemacht, alle Inseln aus den Geschichten von 1001 Nacht zu besuchen und die größten Schätze ihres Vaters zurückzuholen.

Schon seit vielen Jahren träumen sie von den exotischen Tieren, wunderschönen Edelsteinen und Wunderlampen aus den Reiseberichten ihres Vaters.

Schlüpf in die Rollen von Elias, Lilia, Noura, Qasim und Shirin, den Erben des größten Reisenden aus 1001 Nacht. Entdeckt den Abenteurer in euch, findet Schätze, von denen ihr nur träumen konntet, und schafft euch eure Trauminsel!

Spielinhalt

5 Charaktertafeln



80 Plättchen,
aufgeteilt in 4 Arten:



20 obere
Inselplättchen

20 mittlere
Inselplättchen

20 untere
Inselplättchen



20 Traumplättchen

Auf der Rückseite der Inselplättchen ist ein Flaschengeist abgebildet. Auf der Rückseite der Traumplättchen ist ein Sternenhimmel zu sehen.



Die Form der Plättchen macht es leichter, sie zu unterscheiden und ihren jeweiligen Arten zuzuordnen.

1 Wertungsblock

■■■■								
?>								
?>								
?>								
?>								
1x								
7x								
-1x								
=								

Spielaufbau

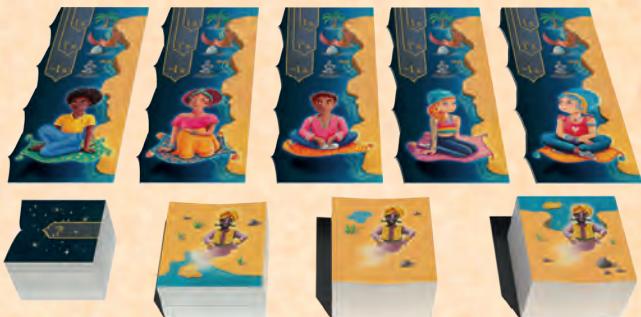
Sortiert die Plättchen nach ihrer Art.
Wenn ihr mit weniger als 5 Spielern spielt,
legt eine bestimmte Anzahl zufällig gewählter
Plättchen je Art zurück in die Schachtel:
Bei 2-3 Spielern: 8 Plättchen je Art
Bei 4 Spielern: 4 Plättchen je Art

Mischt die übrigen Plättchen getrennt nach
Art und legt sie als 4 verdeckte Stapel bereit,
sodass die Rückseiten mit Flaschengeist und
Sternenhimmel sichtbar sind.

Jeder Spieler wählt eine Charaktertafel und legt
sie vor sich aus.

Wer zuletzt auf Reisen war, wird Startspieler,
der sogenannte „Späher“.
Ihr könnt den Startspieler aber auch zufällig
bestimmen.

Das war's! Ihr könnt jetzt mit dem Spiel beginnen.



Ziel des Spiels

Euer Ziel ist es, am Ende des Spiels
die meisten Punkte erreicht zu haben.

Die 4 Traumplättchen, die ihr
während des Spiels sammelt, geben
 euch am Ende des Spiels Punkte
für die verschiedenen Elemente
auf eurer Insel – Tiere, Edelsteine
und Flaschengeister.

Achtet darauf, dass eure Traum-
plättchen gut zu eurer Insel passen.
Ein Elefanten-Traumplättchen bringt
 euch nur etwas, wenn auf eurer Insel
auch Elefanten sind.

Jeder Spieler wird andere Traum-
plättchen sammeln, daher wird seine
Insel auch für andere Elemente Punkte
bekommen.

Die Roch-Vögel und ihre riesigen Eier
interessieren euch aber besonders.
Für jedes Paar aus Vogel und Ei
bekommt ihr zusätzliche Punkte.
Auch Palmen bringen euch Punkte.
Je grüner eure Insel, desto wohler
fühlen sich auch alle Tiere darauf.

Doch nehmt euch vor den Räufern
in Acht. Wenn zu viele von ihnen auf
eurer Insel sind, verliert ihr Punkte!



Spielablauf

Überblick

Ein Spiel wird über 16 Runden gespielt.

In jeder Runde legt ein Spieler entweder ein Plättchen an seine Insel an, um diese weiter auszubauen, oder er erhält ein Traumplättchen.

Nach 16 Runden sind alle Inseln vollständig und werden gewertet.

Die 2-Spieler-Variante wird auf Seite 7 erklärt.



Rundenablauf (für 3-5 Spieler)

1. Plättchen ziehen

Zu Beginn der Runde wählt der Späher einen der 4 Stapel aus.

Der Späher zieht so viele Plättchen von diesem Stapel wie Spieler mitspielen, und legt sie offen aus.



Beispiel mit 4 Spielern

2. Ein Plättchen auswählen

Der Späher wählt eines der Plättchen aus und legt es vor sich an. Ein Inselplättchen wird dabei auf die rechte Seite der Charaktertafel gelegt, ein Traumplättchen auf die linke Seite.

Dann bestimmt der Späher einen seiner Mitspieler. Dieser Spieler wählt als Nächstes eines der verbleibenden Plättchen aus und legt das Plättchen vor sich an.

Anschließend bestimmt er einen Mitspieler, der in der aktuellen Runde noch kein Plättchen gewählt hat und jetzt eines nehmen darf.

So macht ihr weiter, bis alle Spieler eines der Plättchen erhalten und angelegt haben.



3. Den Späher wechseln

Der letzte Spieler, der nur noch ein Plättchen zur Auswahl hatte, wird Späher der nächsten Runde. Die neue Runde beginnt wieder mit Schritt 1: Plättchen ziehen.



Legeregeln

- Jede Art von Plättchen muss an ihre passende Reihe gelegt werden. Der Hintergrund und die Form helfen dabei, die richtige Stelle zu finden.
- Das erste Plättchen kann nur an die Charaktertafel gelegt werden.
- Alle anderen Plättchen müssen immer an die Charaktertafel oder an ein bereits gelegtes Inselplättchen angrenzen.



- Die 16 Plättchen bilden zusammen mit der Charaktertafel ein Rechteck.
- Einmal gelegte Plättchen dürfen nicht mehr verschoben werden.

Hinweis: Von jedem Traumplättchen gibt es 2 Exemplare. Ein Spieler kann beide Exemplare vor sich auslegen.



- 1 möglicher Platz für das nächste obere Inselplättchen
- 2 möglicher Platz für die nächsten mittleren Inselplättchen
- 3 möglicher Platz für das nächste untere Inselplättchen
- 4 möglicher Platz für die nächsten Traumplättchen



Vorsicht vor den Wunderlampen!

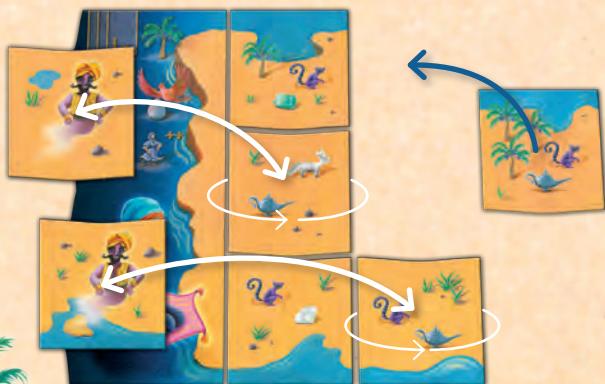


Auf einigen Plättchen findet ihr auch Wunderlampen, doch Vorsicht: Ihr habt nur 3 Wünsche frei!

Solange auf eurer Insel nur 1 oder 2 Wunderlampen sind, ist alles in Ordnung. Wenn aber eine dritte Wunderlampe hinzukommt, müsst ihr **sofort** die beiden Plättchen umdrehen, auf denen sich die anderen beiden Lampen befinden. Der Flaschengeist ist dort jetzt frei! Die dritte Wunderlampe ist jetzt als einzige auf der Insel noch sichtbar.

Mit dem Umdrehen sind auch alle anderen Elemente von diesem Inselplättchen verschwunden und bringen keine Punkte.

Es können noch weitere Plättchen mit Wunderlampen angelegt werden, aber jedes Mal, wenn insgesamt 3 Lampen sichtbar sind, werden die ersten beiden wieder verdeckt.



Ende des Spiels und Punktevergabe

Das Spiel endet, wenn die Insel jedes Spielers vollständig ist. Eine vollständige Insel bedeutet, dass 4 Traumplättchen und 12 Inselplättchen (jeweils 4 obere, mittlere und untere Inselplättchen) an der Charaktertafel anliegen. Ein Beispiel seht ihr auf Seite 6.

Berechnet eure Punkte, indem ihr zusammenzählt:



Punkte für jedes eurer 4 Traumplättchen (Details zu den Traumplättchen findet ihr auf der letzten Seite),



1 Punkt für jede Palme auf eurer Insel,



7 Punkte pro Paar aus Ei/Roch-Vogel auf eurer Insel.



Hierbei darf jeder Vogel und jedes Ei nur für je ein Paar gezählt werden.

Minuspunkte durch Räuber.



Der Spieler mit den **meisten** Räufern verliert 1 Punkt für jeden Räuber auf seiner Insel. Haben mehrere Spieler die meisten Räuber, verlieren alle diese Spieler entsprechend Punkte.

Wer die meisten Punkte gesammelt hat, hat aus Sindbads Erzählungen die traumhafteste Insel zusammengestellt, die größten Schätze gefunden und gewinnt das Spiel!

Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern gewinnt der Spieler, dessen Insel die wenigsten Räuber hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

Beispiel einer Punktevergabe:



1 **Das Edelstein-Traumplättchen für die Spalten** gibt 8 Punkte: 6 Punkte (2 verschiedene Edelsteine in der ersten Spalte – 1 Smaragd und 1 Rubin) + 2 Punkte (nur Diamanten in der zweiten Spalte) + 0 Punkte (keine Edelsteine in Spalten 3 und 4).

2 **Das Wunderlampen-Traumplättchen** gibt 4 Punkte, da genau 1 Wunderlampe auf der Insel ist.

3 **Das Elefanten-Traumplättchen** gibt 5 Punkte für den einen Elefant auf der Insel.

4 **Das Schlangen-Traumplättchen** gibt 10 Punkte, da genau 1 Schlange auf der Insel ist.

⬡ **Palmen** bringen insgesamt 8 Punkte: 1 Punkt für jede der 8 Palmen.

○ **Die Kombination aus Ei/Roch-Vogel** gibt 7 Punkte.

□ **Räuber** bringen Minuspunkte: 1 Minuspunkt für jeden der 7 Räuber (aber nur, wenn kein anderer Spieler mehr Räuber hat).

**Gesamtpunktzahl:
35 Punkte**

Spiel zu zweit

Wählt zufällig den Späher für die erste Runde.

Rundenablauf:

1. Der Späher wählt einen der 4 Stapel aus und nimmt sich 3 Plättchen davon, ohne sie dem anderen Spieler zu zeigen.
2. Der Späher sieht sich die 3 Plättchen an. Dann wählt er 2 Plättchen davon aus und legt sie offen aus. Das dritte Plättchen legt er verdeckt, so dass nur der Flaschengeist bzw. der Sternenhimmel zu sehen ist.
3. Der andere Spieler wählt 1 der 3 Plättchen aus und legt es vor sich an.

Hinweis: Er kann auch das verdeckte Plättchen wählen, aber darf es vorher nicht umdrehen.



4. Der Späher wählt 1 der 2 verbleibenden Plättchen aus und legt es vor sich an.

Das letzte Plättchen wird mit der Insel- bzw. Traumseite nach oben abgeworfen.

Eine neue Runde beginnt und der andere Spieler wird zum Späher.



Impressum

Autoren

Antoine Bauza und
Bruno Cathala

Illustration

Marie Cardouat

© 2022 Ludonaute -
Alle Rechte vorbehalten.
www.ludonaute.com

Vertrieb

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com

How to Play Video
(Englisch mit
deutschem Untertitel)



Traumplättchen

Für fast alle Elemente, die sich auf eurer Insel wiederfinden können, gibt es passende Traumplättchen:



2 Punkte
pro Roch-Vogel



2 Punkte
pro Affe



3 Punkte
pro Wüstenfuchs



4 Punkte
pro Dromedar



5 Punkte
pro Elefant



2, 6 oder 12 Punkte
für jede Spalte mit 1,
2 oder 3 verschiedenen
Edelsteinen, in
beliebiger Reihenfolge



2, 5 oder 10 Punkte
für jede Zeile mit 1,
2 oder 3 verschiedenen
Edelsteinen, in
beliebiger Reihenfolge



4 Punkte für eine
einzelne Wunderlampe



12 Punkte für genau
zwei Wunderlampen



10 Punkte für eine
einzelne Schlange

5 Punkte für genau
2 Schlangen

0 Punkte für 3 oder
mehr Schlangen



4 Punkte für
jedes umgedrehte
Inselplättchen,
das einen
Flaschengeist zeigt

