

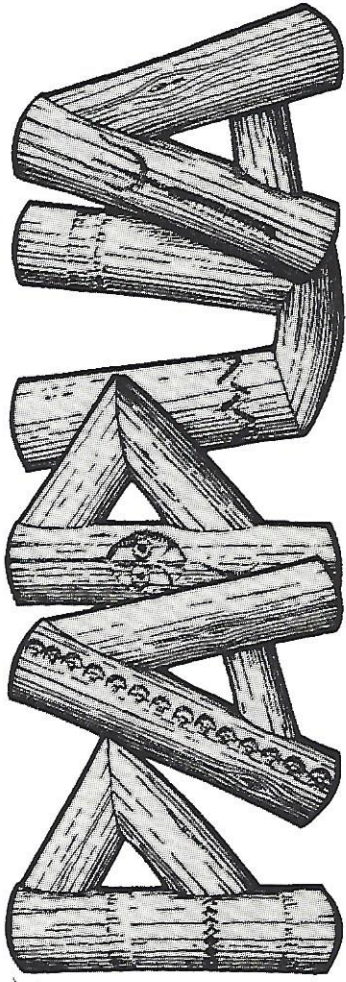


## Familienversion

Etwas ruhiger und friedlicher verläuft das Spiel, wenn Sie die folgende Regel ändern:

- Es ist nicht erlaubt, nur mit Teilen einer Gruppe zu ziehen. Wenn eine Gruppe bewegt wird, muß es die ganze Gruppe sein – andere Insulaner dürfen nicht zurückgelassen werden.

Diese Regeländerung verhindert jedoch nicht, daß die Gruppe durch Spieleinflüsse getrennt (zum Beispiel durch Sonderfelder oder durch Schlägen) getrennt werden kann.



Autor: Thilo Hutzler

# Spielanleitung

Für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahre



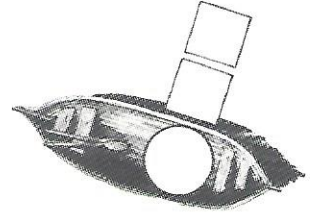
## Zum Spiel gehören

- 1 Spielplan
- 6 x 4 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



## Das Ziel des Spiels

Alle Spieler versuchen, mit ihren Insulanern möglichst schnell aus dem Kochtopf der Kannibalen zu entkommen. Die Flucht über die Insel hinweg ist nur gemeinsam mit Angehörigen anderer Stämme (Farben) möglich. Es gewinnt, wer zuerst mit einem seiner Insulaner das rettende Kanu erreicht.



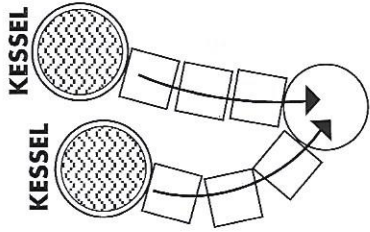
257210

### VERBRAUCHER-SERVICE! (Wichtig! Bitte aufbewahren.)

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

| Deutschland                                       | Österreich  | Schweiz   |
|---|---|---|
| KennerParker<br>Klöcknerstraße 1<br>6054 Rodgau 3 | Hasbro Österreich Ges.m.b.H.<br>Davidgasse 92-94<br>A-1100 Wien | MB (Schweizland) AG<br>Postfach 19<br>CH-8968 Mutschellen |





## Die Vorbereitung des Spiels

- Jeder Spieler wählt eine Farbe (Stamm) und erhält die 4 entsprechenden Spielfiguren (Insulaner).
- Jeder setzt seine 4 Insulaner auf das dafür vorgesehene Startfeld gleicher Farbe – ein Kochtopf der Kannibalen.
- Alle Spieler würfeln; wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



## Der Ablauf des Spiels

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und zieht dann einen seiner Insulaner, bzw. eine Gruppe mit einem seiner Insulaner, vorwärts, immer in Richtung Ziel. Der Spieler muß immer einen Zug ausführen, auch wenn er sich damit selbst schadet. Deshalb ist es von Vorteil, immer mehrere Insulaner im Spiel zu haben.

Regeln in Kurzform:

- Solange sich ein Insulaner auf einem quadratischen Feld befindet, muß er **allein**, als einzelne Figur, bewegt werden.
- Befindet sich ein Insulaner auf einem **runden** Feld, kann er nur noch als **Gruppe** bewegt werden – zusammen mit mindestens einem Insulaner anderer Farbe.
- Landet ein Insulaner auf einem Feld, auf dem bereits eine Figur steht, so wird diese geschlagen und muß auf ihrem Startfeld neu beginnen.

Damit ist der Zug eines Spielers beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

### 1. Ziehen auf quadratischen Feldern

Steht ein Insulaner auf einem quadratischen Feld, so darf er nur allein bewegt werden, als einzelstehende Figur.



- Dies gilt auch, wenn dieser Zug auf einem runden Feld endet.

- Auf quadratischen Feldern dürfen nur einzelne Steine bewegt werden, **keine** Gruppen.

- Insulaner, die auf einem quadratischen Feld stehen, können **nicht** von einer Gruppe mitgenommen werden, die schon runde Felder erreicht hat.

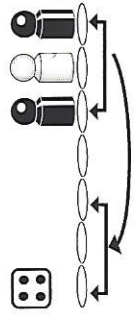
### 2. Ziehen auf runden Feldern

Steht ein Insulaner auf einem runden Feld allein, so darf er **nicht** bewegt werden.



Ein Insulaner steht allein, wenn auf den benachbarten Feldern (davor und/oder dahinter) keine Figur anderer Farbe steht.

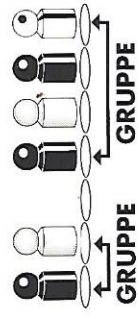
Ein Insulaner auf einem runden Feld darf nur **zusammen mit seinen** Nachbarn bewegt werden, als „Gruppe“. Alle Insulaner auf benachbarten Feldern, ohne leeres Feld dazwischen, bilden eine Gruppe.



Eine Gruppe muß aus mindestens 2 Insulanern unterschiedlicher Farben bestehen. Zwei oder mehr Insulaner einer Farbe gelten nicht als Gruppe, sie können also nicht bewegt werden.



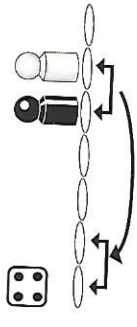
Eine Gruppe kann beliebig viele Insulaner umfassen. Stehen zum Beispiel 6 Insulaner auf 6 benachbarten Feldern, so bilden sie eine Sechser-Gruppe.



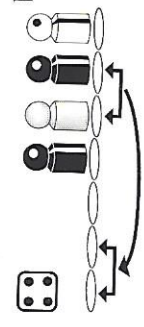
**Tip:** Am einfachsten ist das Bewegen einer Gruppe, wenn man den ersten Insulaner um die gewürfelte Augenzahl vorwärts zieht, und dann erst die restlichen Figuren nachrückt – um die gleiche Augenzahl.

### 3. Die verschiedenen Zugmöglichkeiten

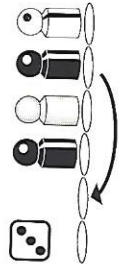
Ein Spieler darf nur eine Gruppe bewegen, zu der mindestens 1 Insulaner seiner Farbe gehört.



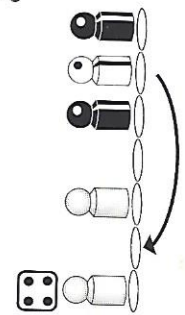
a) Der Spieler kann die **gesamte Gruppe** vorwärts ziehen, mit allen Steinen. Es spielt für die Zugweite keine Rolle, an welcher Position sich der eigene Insulaner befindet.



b) Der Spieler kann einen beliebigen, **zusammenhängenden Teil der Gruppe** aus wählen und damit ziehen. Die anderen Steine der Gruppe bleiben stehen, auch, wenn sie dadurch bewegungsunfähig (allein) zurückbleiben.



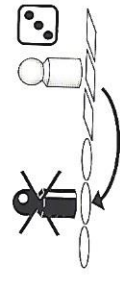
c) Der Spieler kann seinen Insulaner **innerhalb seiner Gruppe** ziehen. In diesem Fall darf er seinen Insulaner allein bewegen, da er die Gruppe nicht verläßt. Durch einen solchen Zug kann die Gruppe getrennt werden, aber auch andere Insulaner können geschlagen werden; beides ist möglich.



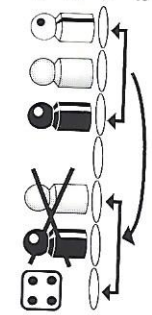
d) Der Spieler kann, wenn es sein Würfelergebnis zuläßt, mit seinem Insulaner in eine weiter **vorn stehende Gruppe springen**; auch in diesem Fall darf er seinen Insulaner allein bewegen. Der Spieler kann bei diesem Zug in eine andere Gruppe auch andere Steine mitnehmen.

**Wichtig:** Ein Insulaner kann eine Gruppe **nicht** verlassen, wenn er nach dem Zug **allein** auf einem runden Feld steht.

### 4. Ziehen und Schlagen



Erreicht ein Insulaner ein Feld, auf dem bereits eine Spielfigur steht, so wird die auf dem Feld stehende **Figur geschlagen**. Der geschlagene Insulaner muß auf sein Startfeld zurück und kann von dort neu ins Spiel gebracht werden.



• Bewegt ein Spieler eine ganze Gruppe, so kann es vorkommen, daß dadurch eine andere Gruppe ganz oder teilweise geschlagen wird. **Alle** geschlagenen Insulaner müssen auf ihre Startfelder zurück.

• Ein solcher Zug wird nicht dadurch verhindert, daß sich Insulaner gleicher Farbe gegenseitig schlagen – das ist erlaubt.

## 5. Sonderfelder

### Kannibalen:

Zieht eine Gruppe in diesen Gefahrenbereich, so wird der Insulaner, der auf diesem Feld landet, von den Kannibalen gefangen: Er muß zurück in den Kochtopf und dort von vorne beginnen – auf seinem Startfeld.



- Es spielt keine Rolle, von welchem Spieler der Zug ausgeführt wurde.
- Durch dieses Feld werden Gruppen oft getrennt, was aber den Zug nicht verhindert.

### Götter:

Keine Gruppe darf komplett über ein solches Feld hinwegziehen – eine Figur der Gruppe muß auf dem Feld landen: Die Gruppe erbittet hier die Hilfe der Götter für ihre Flucht!

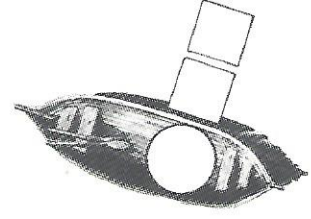


Einzelne Insulaner, die von ihrer Gruppe in eine weiter vorn stehende Gruppe springen wollen, dürfen dieses Feld ignorieren – und darüber hinwegziehen.



## Das Ende des Spiels

- Ein Insulaner muß das Zielfeld (im Kanu) mit genauer Augenzahl erreichen.  
Wer das Kanu zuerst erreicht, gewinnt das Spiel – und rettet seine Haut.  
Auf diesen quadratischen Feldern dürfen Figuren nur allein gezogen werden.



**Wichtig:** Sobald ein Insulaner einer Gruppe auf einem quadratischen Feld steht, kann er allein weiterziehen.