

# ADVENTURE ISLAND



Ein kooperativer Überlebenskampf von Michael Palm und Lukas Zach  
für 2 bis 5 abenteuerlustige Spieler

Es hätte so schön sein können!

Doch auf dem Weg nach Indien geriet euer Schiff in einen schweren Sturm und sank.  
Mit letzten Kräften und großem Glück konntet ihr euch irgendwie auf eine Insel retten.  
Wie durch ein Wunder seid ihr zwar unverletzt, aber erschöpft und mutlos.

Wie sollt ihr nur von dieser einsamen, unbekanntem Insel entkommen?  
Oder seid ihr vielleicht gar nicht so einsam auf dieser Insel ...?

# SPIELMATERIAL

171 Karten in mehreren Packs



Aktionskarten

Ortskarten

Treibgutkarten

Unheilkarten



Höhlen Set

Einsiedler Set

Horizont Set

Piraten Set

Brücken Set

Fluch Set

## Kartentrenner

(setzt diese in den Schachtelboden ein, um die Karten zu sortieren)



## 6 Spielertableaus



## 65 Plättchen und 64 Marker



20 Nahrungsplättchen



10 Fischplättchen



10 Fleischplättchen



15 Holzplättchen



10 Lederplättchen



14 Erfahrungsmarker



15 Erschöpfungsmarker



15 Fortschrittmarker



10 Fluchmarker



5 Spielermarker



5 Multiplikationsmarker

(Nutz diese, falls der Plättchenvorrat einer Sorte nicht ausreicht.)



5 Spielerfiguren



1 Lager



5 Würfel  
jeweils mit den Seiten



# DIE KARTEN


Es gibt verschiedene Kategorien von Karten. Der Aufbau fast aller Karten ist aber gleich:



**Gegenstände**, **Unheilkarten** und Karten mit einem Effekt bei **Tagesbeginn** haben eine entsprechende Kennzeichnung in der linken oberen Ecke. Gegenstände sind im Besitz eines Spielers und liegen neben dessen Spielertableau.

Karten, die eine **Aktion** erlauben, haben im Funktionsfeld folgendes Zeichen: .

Solche Aktionskarten liegen immer offen in der Tischmitte aus und können meistens von allen Spielern genutzt werden.

Bei einigen Karten muss eine **Voraussetzung** erfüllt sein, um die entsprechende Aktion durchführen zu können. Diese Voraussetzungen sind wie folgt gekennzeichnet: .

Nimmt benötigte Vorräte von eurem Lager, nicht aus dem Vorrat!

# DIE SPIELERTABLEAUS

Auf den Spielertableaus sind die Werte und Sonderfähigkeiten eurer Charaktere aufgeführt:



Das Ergebnis einer Aktion wird häufig durch einen Würfelwurf bestimmt. Die Zahl neben der Eigenschaft gibt an, wie viele Würfel der Spieler werfen darf (siehe „Würfelprobe“ auf Seite 5).

Bekommt ihr einen **Erschöpfungsmarker**, müsst ihr ihn an euer Tableau anlegen.

Bei 2 oder 3 Spielern belegt ihr die Plätze an der linken Kante zuerst (in einer 3-Spieler-Partie steht nur der untere Platz zur Verfügung, bei 2 Spielern beide Plätze).

Ab 4 Spielern stehen euch nur die Plätze an der rechten Seite zur Verfügung.

## DAS LAGER



Hier lagert ihr Vorräte an Nahrung und Baumaterialien, die ihr durch Aktionen erhaltet. Alle Spieler haben darauf Zugriff und können die Vorräte nutzen. Außerdem verbringt ihr hier die Nacht.

## DIE MARKER

Mit den verschiedenen Markern haltet ihr Veränderungen auf Karten oder euren Tableaus fest:



**Fortschrittsmarker:** Manchmal werden mehrere Aktionen benötigt, um einen Vorgang erfolgreich abzuschließen. Euren Fortschritt markiert ihr mit diesen Markern.



**Erfahrungsmarker:** Misslingt euch eine Aktion mit einer Würfelprobe, erhaltet ihr einen Erfahrungsmarker. Ihr könnt diesen einsetzen, um später eine Würfelprobe **komplett** zu wiederholen. Ihr könnt eine Probe auch mehrfach gegen Einsatz eines Erfahrungsmarkers wiederholen.



**Erschöpfungsmarker:** Durch verschiedene Karten erhaltet ihr Erschöpfungsmarker. Sie verringern den jeweiligen Wert um 1. An jeder Eigenschaft darf allerdings nur 1 Marker liegen. Erhaltet ihr 1 Marker müsst ihr ihn jeweils an den höchsten noch nicht besetzten Wert eures Spielertableaus legen. (Beim Spiel zu zweit und zu dritt erst, nachdem alle linken Plätze belegt sind). Erhält jemand einen Marker, den er nicht mehr anlegen kann, ist er so erschöpft, dass ihr das Abenteuer gemeinsam verliert!

Ermöglicht eine Karte, einen Erschöpfungsmarker zu entfernen, darf der Spieler frei entscheiden, welcher das ist.

## ÜBER DAS SPIEL

In ADVENTURE ISLAND erlebt ihr über mehrere Partien hinweg, wie ihr als Schiffbrüchige auf einer fremden Insel zurechtkommt. Das Spiel ist in verschiedene Abenteuer unterteilt. Je nach Ergebnis eines Abenteuers kommen neue Karten ins Spiel. Dabei ist die Reihenfolge, in der bestimmte Karten eingefügt werden, abhängig von euren Entscheidungen und euren bisher erlebten Abenteuern.

Ihr könnt jederzeit das Spiel zurücksetzen. Es werden keine Spielmaterialien zerstört!

Ihr müsst die einzelnen Abenteuer auch nicht mit der gleichen Gruppe erleben. Damit alle Spieler die Geschichte hinter den Karten und die Erlebnisse mitbekommen, ist dies aber natürlich hilfreich.

## SPIELAUFBAU

*Hinweis: Das Spiel lebt davon, dass ihr Entdeckungen macht und neue Karten euch überraschen können. Schaut euch daher die Karten nicht vorher an und versucht beim Spielaufbau, die Karten so vorzubereiten, dass ihr deren Informationen nicht seht.*

1. Legt die Karten **101** bis **104** offen nebeneinander in der Tischmitte aus. In weiteren Abenteuern sind dies ggf. andere Karten (siehe Abenteuer ab Seite 6).
2. Mischt die Treibgutkarten, bildet daraus einen verdeckten Stapel und legt diesen neben der Karte **101** (*Strand*) ab.
3. Mischt die Ortskarten, bildet daraus einen verdeckten Stapel und legt diesen neben der Karte **104** (*Umgebung erkunden*) ab.
4. Mischt die Unheilkarten und legt sie als verdeckten Stapel am Rande der Spielfläche ab. In späteren Abenteuern gibt es eventuell weitere Kartenstapel, die ihr auslegen müsst.
5. Legt die übrigen Karten nach Nummern sortiert in die Spielschachtel hinter die Trennkarte *Aktuelles Abenteuer*.
6. Legt das Lager offen aus.
7. Legt die Marker und die Plättchen der verschiedenen Vorräte bereit.
8. Jeder Spieler wählt 1 Spielertableau, 1 Spielfigur und den Spielermarker in derselben Farbe. Legt den Marker auf euer Spielertableau. Damit kennzeichnest du, welche Spielfigur zu dir gehört.

*Achtung: Im ersten Abenteuer könnt ihr Govinda Jaipur nicht wählen!*

## SPIELAUFBAU



## SPIELABLAUF

ADVENTURE ISLAND spielt ihr gemeinsam und miteinander. Es ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr euch absprechen und gemeinsam entscheiden solltet. Trotzdem führt jeder Spieler seinen Spielzug selbst durch. Akzeptiert seine Entscheidungen, auch wenn ihr anderes abgesprochen habt. Eine Partie ist in mehrere Tage und Nächte unterteilt und startet immer mit dem ersten Tag.

### DER TAG

Tagsüber führt jeder Spieler **direkt hintereinander 2 Aktionen** (🚩) aus. Die Reihenfolge, in der ihr agiert, dürft ihr selbst festlegen. Ihr dürft die Aktionen von ausliegenden Karten nutzen. Stellt dazu eure Spielfigur auf die entsprechende Karte. Habt ihr eure zweite Aktion ausgeführt, legt ihr die Spielfigur auf die Karte eurer zweiten Aktion. Ihr könnt ggf. auch die Aktion eures Spielertableaus nutzen. Nutzt ihr eine Aktion eures Spielertableaus oder wird die Karte eurer Aktion danach abgelegt, platziert ihr eure Spielfigur auf dem Lager. Bildet einen Ablagestapel aus den abgelegten Karten.

### WÜRFELPROBE

Häufig wird das Ergebnis einer Aktion durch eine **Würfelprobe** ermittelt: Dabei wird durch die Farbe angegeben, welches Würfelergebnis erreicht werden soll. Mit dem Symbol wird festgelegt, welche Eigenschaft eures Charakters genutzt werden muss. Sind als Ergebnis 2 Farbsymbole gefordert, müsst ihr diese in 1 Würfelprobe erreichen.

**Beispiel:** Suzie muss 🟢🟢 würfeln, damit ihre Aktion erfolgreich ist. Sie wirft 3 Würfel, da ihr Wert bei Geschick (👤) 3 ist. Ihr Würfelergebnis ist 🟡🟠🟢. Dies reicht nicht, da sie 2 grüne Ergebnisse braucht. Sie setzt 1 Erfahrungsmarker ein, wirft alle Würfel erneut und hat nun als Ergebnis 🟡🟢🟢. Damit ist die Aktion gelungen.

### GEGENSTÄNDE

Befindet sich auf der gleichen Karte ein anderer Spieler, könnt ihr dessen Gegenstände nutzen. Dabei wechseln diese nicht den Besitzer. Außerdem könnt ihr als Aktion eure Spielfigur zu einer Spielfigur eines Mitspielers

bewegen, um euch von ihm einen Gegenstand geben zu lassen. Der Mitspieler muss allerdings zustimmen, ihr könnt euch Gegenstände nicht gegen seinen Willen nehmen. Nachdem jeder Spieler 2 Aktionen ausgeführt hat, folgt die Nacht.

## DIE NACHT

Legt alle Spielfiguren auf das Lager. Nun ist Essenszeit. Legt für jeden Spieler 1 Nahrung (oder 1 Fisch oder 1 Fleisch) von eurem Lager zurück in den Vorrat. Kann oder will ein Spieler nicht essen, erhält er 1 Erschöpfungsmarker.

*Hinweis: Ihr dürft jederzeit eine geforderte Nahrung durch Fleisch oder Fisch ersetzen. Umgekehrt gilt dies aber nicht!*

Danach muss jeder Spieler 1 Unheilkarte (👤) vom Stapel ziehen und ausführen. Über die Reihenfolge des Ziehens entscheidet ihr. Führt die Unheilkarte komplett aus, bevor der nächste Spieler ein Unheil zieht. Legt die Unheilkarte ab, falls nicht anders angegeben. Am Ende der Nacht könnt ihr eure Gegenstände neu verteilen. Führt dann die Effekte bei Tagesbeginn (☀️) durch und macht mit dem nächsten Tag weiter.

## SPIELZIEL UND SPIELENDENDE

In jedem Abenteuer habt ihr ein bestimmtes Spielziel. Zu Beginn ist dies „Macht ein Feuer und sucht euch eine sichere Unterkunft“. Ihr habt das Ziel einer Partie erreicht, wenn ihr auf eine Karte trefft, die entsprechenden Text aufweist. Ihr verliert, wenn ein Spieler einen Erschöpfungsmarker erhält und nicht mehr an sein Tableau anlegen kann. Ihr verliert auch, wenn ihr in einer Nacht keine Unheilkarten mehr ziehen könnt. Lest dann Karte **198**.

## MEILENSTEINE

Auf der letzten Seite findet ihr eine Liste von Meilensteinen. Versucht so viele wie möglich zu erreichen! Manche werdet ihr vielleicht im ersten Versuch nicht erreichen oder finden, aber es lohnt sich, danach zu suchen, denn sie geben euch einen Vorteil in kommenden Partien.

## ENDE EINER PARTIE

Legt die aus- und abgelegten Orts-, Treibgut- und Unheilkarten zusammen mit den jeweiligen Stapeln hinter die entsprechenden Kartentrenner. Führt dies ggf. auch mit weiteren Stapeln durch. Sortiert alle anderen Karten in das Fach Aktuelles Abenteuer ein. Legt eventuell Karten in das Archiv, wenn euch eine Karte dazu auffordert.

## WIEDERHOLEN EINES ABENTEUERS:

Wollt ihr später ein bestimmtes Abenteuer wiederholen, achtet darauf, dass in den jeweiligen Stapeln die passenden Karten liegen. Im ersten Abenteuer sind dies die Karten bis **199**, im zweiten die Karten bis **299**, usw.

Sortiert Karten entsprechend der Spielendekarten im Archiv zurück in die jeweiligen Abenteuer.

## DIE ABENTEUER

### Abenteuer 1 – Erste Schritte

Es liegen folgende Karten aus: **101**, **102**, **103** und **104**. Dazu jeweils 1 Stapel von Orts-, Treibgut- und Unheilkarten.

*Ihr seid auf einer Insel angespült worden, die euch völlig unbekannt ist. Aber wenigstens dürftet ihr hier die wichtigsten Dinge finden, um eine Zeit lang zu überleben. Da ihr keine Ahnung habt, wie das Wetter wird und ob es auf der Insel Tiere gibt, die euch gefährlich werden können, solltet ihr ein Feuer machen und euch einen sicheren Platz suchen.*

**Spielziel:** Macht ein Feuer und sucht euch eine sichere Unterkunft.

### Abenteuer 2 – Findet Freunde

Es liegen folgende Karten aus: **101**, **102**, **104**, **105** und **200**. Dazu jeweils 1 Stapel von Orts-, Treibgut- und Unheilkarten.

*Langsam findet ihr euch ein wenig auf der Insel zurecht. Dafür beschäftigen euch wichtige Fragen: Wo bekommt ihr Nahrung her? Seid ihr hier wirklich sicher? Werdet ihr jemals wieder die Insel verlassen können? Und wird es euch gelingen, die Einheimischen von euren friedlichen Absichten zu überzeugen?*

**Spielziel:** Findet Freunde!

**Regeländerungen:** Ab sofort besteht der Unheilstapel aus 12 Karten, bzw. aus 10 Karten bei 5 Spielern. Nehmt bei 5 Spielern 2 zufällige Unheilkarten aus der Partie.

Außerdem könnt ihr ab sofort auch Govinda Jaipur als Spielercharakter wählen.

### Abenteurer 3 – Ihr braucht noch mehr Hilfe

Es liegen folgende Karten aus **101**, **104**, **105** und **200**. Dazu noch mindestens 1 befreundeter Einheimischer. Befreundete Charaktere liegen immer offen aus. Je nach Fortschritt der vorherigen Abenteurer gibt es bereits Stapel von Horizont-, Brücken- und Höhlenkarten. Eventuell liegt statt der Karte **200** auch die Karte **200b** aus.

*Euer neuer Freund erzählt euch von Fremden, die gelegentlich die Insel aufsuchen. Allerdings sind diese gewalttätig und deshalb halten sich die Einheimischen von ihnen fern. Er bittet euch, den Inselbewohnern gegen die Eindringlinge zu helfen. Dazu solltet ihr euch aber noch mehr Verbündete suchen.*

*Außerdem solltet ihr eure Unterkunft etwas befestigen, falls ihr das nicht sowieso schon getan habt.*

**Spielziel:** Findet einen weiteren Freund.

### Abenteurer 4 – Könnt ihr den Einheimischen helfen?

Es liegen folgende Karten aus: **101**, **104**, **105b**, **106** und **200**. Dazu noch mindestens 2 befreundete Einheimische. Je nach Fortschritt der vorherigen Abenteurer gibt es bereits Stapel von Horizont-, Brücken- und Höhlenkarten. Eventuell liegt statt der Karte **200** auch die Karte **200b** aus.

*Eure neuen Freunde erzählen euch mehr über die Insel: Unheimliche Dinge geschehen im Sumpf und gelegentlich kommen Fremde auf diese Insel. Sie schüchtern die Einheimischen ein und sind gewalttätig. Das klingt nach Piraten! Könnt ihr euch in eurem Zustand mit erfahrenen Piraten anlegen? Außerdem haben diese sicherlich ein Schiff. Vielleicht können sie euch ja auch einfach mitnehmen?*

*Natürlich könnt ihr weiterhin Freundschaften mit den Einheimischen schließen. Außerdem*

*solltet ihr die Augen offenhalten und nach neuen Nahrungsquellen suchen.*

**Spielziel:** Entscheidet euch: Helft ihr den Einheimischen oder kümmert ihr euch um euer eigenes Wohlbefinden?

**Regeländerungen:** Ihr habt die Feuerstelle bereits zu Spielbeginn zur Verfügung. Der Unheil-Stapel besteht nun aus 16 Karten (bei 3 oder 5 Spielern: 15 Karten. Nehmt 1 Unheil-Karte aus der Partie.)

### Abenteurer 5 – Werdet ihr jemals von dieser Insel entkommen?

Es liegen folgende Karten aus: **101**, **104**, **105b**, **106** und **200**. Dazu noch mindestens 2 befreundete Einheimische. Neben den Stapeln der Ortskarten und Treibgutkarten gibt es auch einen Stapel von Horizontkarten. Eventuell liegt statt der Karte **200** auch die Karte **200b** aus.

*Angeblich soll die Insel verflucht sein. Wer hier zu lange bleibt, verändert sich radikal oder stirbt. Ihr seid wohl nicht die einzigen, die hier mal gestrandet sind. Zumindest 1 weitere Person auf der Insel ist auch kein Einheimischer. Allerdings gilt sie als verrückt...*

*Da solltet ihr euch doch langsam mal um eure Flucht von der Insel kümmern. Oder euch dem Inselfluch stellen. Vielleicht wollt ihr ja die Insel gar nicht mehr verlassen?*

**Spielziel:** Verlasst die Insel und kehrt heim.

**Regeländerungen:** Der Unheilstapel besteht nun aus 24 Karten (bei 5 Spielern: 25 Karten). Ergänzt den Unheilstapel durch zufällige Karten aus dem Archiv bis ihr die erforderliche Menge beisammen habt.

**Achtung:** Bei 5 Spielern hat jeder Charakter am ersten Tag nur 1 Aktion!

**ERSATZTEILSERVICE:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team

**IMPRESSUM · Autoren:** Michael Palm & Lukas Zach · **Illustrationen:** Lea Fröhlich, Lisa Lenz  
**Grafikdesign:** Chris Conrad · **zusätzliche Grafikelemente:** Klemens Franz · **Realisation:** Stefan Stadler  
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.  
© 2018 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele


# DIE MEILENSTEINE

Begegnet euch auf einer Karte ein Fahnen-  
symbol (☒), habt ihr einen Meilenstein  
erreicht. Sucht den Meilenstein auf diesem  
Bogen und hakt ihn ab. Befindet sich das  
Fahnenymbol auf der Karte innerhalb  
des Textes einer Aktion (☒), dürft ihr den

Erfolg erst abhaken, wenn einer von euch  
die Aktion durchgeführt hat. Meilensteine  
könnt ihr sammeln, um Titel zu erlangen.  
Konntet ihr alle Meilensteine eines Titels  
abhaken, dürft ihr in kommenden Partien  
den darunter genannten Vorteil nutzen.


## PECHVOGEL

- Autsch!
- Argh!
- Ups!

**Vorteil:** Einmal pro Partie darf  
1 Mitspieler 1  entfernen.

## SAMMLERIN

- Wieder gefunden
- Glücksbringer
- Mein Schatz!
- Zum Wohl!

**Vorteil:** Ihr startet zu Beginn  
jeder Partie mit 3 .

## ENTDECKER

- Endlich ein Bad!
- Atemberaubende Aussicht
- Fliegen lernen

**Vorteil:** Schaut euch zu Beginn jeder Partie  
die obersten 3 Ortskarten des Stapels an und  
legt sie in einer Reihenfolge eurer Wahl zurück.


## MYSTIKERIN

- Aushilfskultisten
- Höhere Mächte
- Darf ich bitten?
- Unheimliche Stimmen

**Vorteil:** Zu Beginn jeder Partie dürft ihr ent-  
scheiden, ob ihr mit 2  oder 2  startet.

## HISTORIKERIN

- Bücherwurm
- Die Post ist da!
- Blick auf die Welt!
- Bitte lächeln!

**Vorteil:** Zu Beginn jeder Partie dürft ihr  
2  unter euch aufteilen.


## DIPLOMATIN

- Freund fürs Leben
- Vertraut (nun) den Geistern
- Spuren lesen
- Komischer Vogel

**Vorteil:** 1x pro Partie darf 1 Spieler auch  
die Fähigkeit eines anderen Spielers nutzen.

## BAUMEISTER

- Not macht erfinderisch!
- Besser als schwimmen
- Schlagt den König!
- Nichts zu meckern

**Vorteil:** Ihr startet zu Beginn  
jeder Partie mit 2 .

## UNSTERBLICHER

- Dem Tode entronnen
- Vom Jäger zur Beute
- Schau dem Tod ins Auge!
- In den Pranken der Bestie

**Vorteil:** 1x pro Partie dürft ihr die Aus-  
wirkung eines Unheils ignorieren.

## TIERFREUNDIN

- Treuer Begleiter
- Uh! Uh! Ah! Ah!
- Schwere Entscheidung
- Schnabel halten!

**Vorteil:** 1x pro Partie dürft ihr  
jemanden unter euch bestimmen, der  
1 zusätzliche Aktion durchführen darf.

## GLÜCKSRITTER

- Werdet Piraten
- Ja, ich will!
- Flamme der Hoffnung
- Zum Lächeln gebracht

**Vorteil:** 1x pro Partie dürft ihr bei einem  
Aktionswurf 2 Würfel zusätzlich werfen  
(maximal jedoch 5).