2. Kein Tier gerettet

Zeigt das Kärtchen
- ein Tier, für das noch **kein Futter-Plättchen offen** liegt,
- eine **Pflanze** oder
- ein **leeres Feld**,

könnt ihr kein Tier retten.



Achtung: Der Vulkanausbruch rückt näher! Lege einen **Lavastein** in den Vulkan. Drehe das Insel-Kärtchen danach wieder um und merkt euch gut, wo es liegt.

Beispiel: Oskar darf ein beliebiges Insel-Kärtchen aufdecken. Oh nein! Es ist ein leeres Kärtchen. Der Vulkanausbruch rückt näher! Oskar dreht das Insel-Kärtchen wieder um und legt einen Lavastein in den Vulkan.

Ende des Spiels

- Ihr habt gemeinsam gewonnen, wenn ihr alle 9 Tiere erfolgreich auf euer Rettungsboot lotsen konntet. Yeah! Ihr habt wirklich Teamfähigkeit bewiesen und alle unsichtbaren Tiere rechtzeitig von der Insel gerettet. Glückwunsch!

- Ihr habt gemeinsam verloren, wenn ihr den letzten Lavastein in den Vulkan legt. Der Vulkanausbruch steht nun kurz bevor und ihr müsst die Insel schleunigst verlassen! Schade, diesmal habt ihr es leider nicht geschafft. Die Tiere fliehen in ihre Verstecke auf der Insel. Sobald der Vulkan erloschen ist, könnt ihr eine neue Rettungsaktion starten!

Tipp: Um ein Kärtchen umdrehen zu können, tippst du einfach auf eine der 4 Ecken. So kannst du es leicht entnehmen.





Spiel für Fortgeschrittene

Seid ihr bereits geübt im Umgang mit dem Zaubersucher? Dann mischt beim Spielaufbau Stör-Plättchen zu den Futter- und dem Rettungs-Aktion-Plättchen. Wählt aus einem der folgenden Schwierigkeitsgrade:

Leicht	Mittel	Schwierig	Unschaffbar
			
		
		
	
		

- Deckst du ein Plättchen mit dem Vulkan auf, musst du einen Lavastein in den Vulkan legen. Drehe das Plättchen anschließend wieder um, aber merkt euch die Position gut. 

- Deckst du das Plättchen mit dem Schweige-Fluch auf, dürft ihr ab sofort nicht mehr sprechen. Ihr müsst schweigen, bis das nächste Tier gerettet wurde. Zeichensprache ist in dieser Zeit erlaubt. Sobald ihr wieder sprechen dürft, kommt das Plättchen aus dem Spiel. 

- Deckst du das Plättchen mit dem Tornado auf, musst du die Schachtel um 90° drehen. Das Plättchen kommt anschließend aus dem Spiel. 

5+

2–4

20

Autoren: Arno Steinwender & Markus Slawitscheck
Agentur: White Castle
Illustration: Rolf Vogt
Redaktion: Karola Erlenbach

WHITE CASTLE GAMES AGENCY

ARNO STEINWENDER & MARKUS SLAWITSCHECK

DIE INSEL DER UNSICHTBAREN TIERE

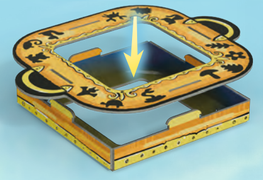
DREI MAGIER

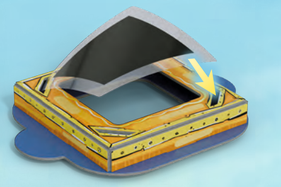
Der Vulkan brodelt unheilvoll. Die unsichtbaren Tiere sind in Gefahr! Mila, Vicky und Conrad steuern mutig mit ihrem Rettungsboot auf die Insel zu. Mit ihrem Zaubersucher machen sie sich auf die Suche nach den 9 Tieren. Sobald sie das passende Futter gefunden haben, folgen die Tiere ihnen vertrauensvoll aufs Boot. Helft den drei Abenteurern, die unsichtbaren Tiere aufzuspüren, das richtige Futter zu finden und die Tiere in Sicherheit zu bringen – bevor der Vulkan seine feurige Kraft entfesselt!

Insel_Anleitung_13.indd 2-3 30.04.26 14:03

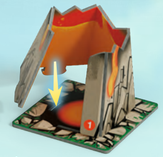
Einmalig vor dem ersten Spiel

Löst zunächst alle Spielmaterialien vorsichtig aus den Stanztafeln.
Baut den Zaubersucher zusammen und steckt die Folie (schwarze Seite nach unten) in die dafür vorgesehenen Schlitze.

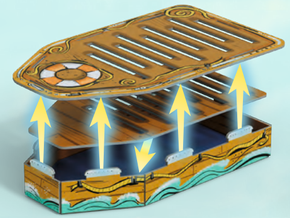




Baut den Vulkan auf das quadratische Kärtchen mit den Schlitzen. Das Teil mit der Nummer 1 sollte dabei als erstes eingesteckt werden.



Klappt anschließend die Seitenteile des unteren Bootsteils nach oben und legt das Pappteil mit den Schlitzen mit der braunen Seite nach oben hinein. Zum Schluss befestigt ihr noch das obere Bootsteil.



Vor jedem Spiel

Stellt die **Schachtel** in die Mitte und legt das Raster darauf.
Mischt die **Insel-Kärtchen** mit der Blätterseite nach oben gut durch.
Auf das Feld in der Mitte stellt ihr den **Vulkan**. Nun verteilt ihr die Insel-Kärtchen auf dem Raster. Jetzt ist die Insel aufgebaut.
Legt den **Würfel**, das **Rettungsboot** und die **Lavasteine** bereit.
Legt die 9 runden **Futter-Plättchen** offen neben die Insel.
Einigt euch auf ein Lieblingstier. Lasst das Futter eures Lieblingstieres offen liegen, aber dreht alle anderen Futter-Plättchen auf die Rückseite.
Schwierigkeitsgrad leicht: Nehmt jetzt das Stör-Plättchen mit der Rettungs-Aktion (Boot) und mischt es verdeckt mit den übrigen acht Futter-Plättchen.

Die übrigen Stör-Plättchen (2x Vulkan, 1x Schweige-Fluch, 1x Tornado) legt ihr beiseite. Diese könnt ihr dazunehmen, wenn ihr das Spiel schon gut kennt und es schwieriger machen wollt. Infos dafür findet ihr am Ende der Anleitung.

Inhalt

1. 24 Insel-Kärtchen
2. 14 runde Futter-Plättchen (davon 5 Stör-Plättchen)
3. Rettungsboot
4. Zaubersucher
5. Würfel
6. 7 Lavasteine
7. Vulkan





Spielidee

Gemeinsam begeben wir uns auf eine geheimnsivolle Insel. Dort leben unsichtbare Tiere, die unsere Hilfe brauchen. Mit dem Zaubersucher machen wir ihre Umrisse sichtbar und entdecken, wo sich ein Tier versteckt.
Wenn wir zusätzlich die passenden Futter-Plättchen umdrehen, vertrauen uns die Tiere. Dann können wir sie erfolgreich auf unser Rettungsboot locken und in Sicherheit bringen. Aber wir müssen uns beeilen, denn der Vulkan auf der Insel kann jeden Moment ausbrechen! Schaffen wir es, alle **9 Tiere** zu retten, bevor es zu spät ist?

Spielablauf

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und führst die Aktion aus, die auf dem Würfel angezeigt wird. Sind auf dem Würfel zwei Aktionen abgebildet, darfst du dir eine der beiden Aktionen aussuchen:

Zaubersucher: Unsichtbare Tiere suchen

Gehe auf Tiersuche! Lege den Zaubersucher dafür an eine beliebige Stelle auf die Insel-Kärtchen und schaue, ob sich hier ein unsichtbares Tier versteckt hält.
Wenn alle ausreichend Zeit zum Betrachten hatten, legst du den Zaubersucher wieder neben die Spielschachtel.
Achtung: Hast du den Zaubersucher einmal auf der Insel platziert, darf er nicht mehr hin und her bewegt werden!



Tipp: Mit dem Zaubersucher kannst du Teile mehrerer Karten gleichzeitig abdecken, um zu sehen, ob sich hier unsichtbare Tiere versteckt haben!



Aber Achtung: Neben den Tieren gibt es auch 4 versteckte Pflanzen. Sie können euch bei der Suche in die Irre führen.
Lasst euch also nicht auf eine falsche Fährte locken!



Futter-Säckchen: Das passende Tierfutter finden

Decke ein rundes Futter-Plättchen auf. Ist darauf ein Tier abgebildet, hast du passendes Futter für dieses Tier gefunden.
Das Plättchen bleibt offen liegen.



Findest du das Rettungs-Aktion-Plättchen, musst du direkt versuchen, ein Tier von der Insel zu retten (wie unter dem nachfolgenden Punkt „Rettungs-Aktion“ beschrieben). Anschließend drehst du das Plättchen mit der Rettungs-Aktion wieder um.



Rettungs-Aktion: Decke ein beliebiges Insel-Kärtchen auf

1. Tier gerettet

Zeigt das Kärtchen ein Tier, dessen rundes **Futter-Plättchen bereits offen liegt**, könnt ihr das Tier retten. Nimm das Kärtchen von der Insel und stecke das Tier in einen der Schlitze des **Rettungsboots**. Lege auch das passende Futter-Plättchen vorne aufs Boot. Dieses Tier ist nun gerettet!

Beispiel: Sara darf ein beliebiges Insel-Kärtchen aufdecken und deckt die Katze auf. Da von der Katze bereits das passende Futter-Plättchen offen liegt, steckt sie die Katze in das Rettungsboot und legt das passende Futter-Plättchen vorne aufs Boot.

