Ziel des Spiels

- Inseln legen und in der Landschaft möglichst viele Rohstoffe ergaunern.

Spielmaterial

- 55 Spielkarten
- 6 x 4 Spielfiguren
- 1 Rohstoffwürfel + 1 W6

Wichtige Regeln

- Kartenlegen: immer lange Seite an lange Seite, kurze an kurze.
- Spiel mit 1–3 Spieler: In der ersten Runde dürfen keine Spielfiguren gesetzt werden.
- Spiel mit 4-6 Spieler: Ab der ersten Runde darf jeder Spieler Spielfiguren setzen.
- Ist eine Insel abgeschlossen wird diese sofort werten. Der Schließende bestimmt mit dem Rohstoffwürfel, welcher Rohstoff zählt. Pro Spielfigur gibt es einen zusätzlichen Punkt. Danach werden die Inselkarten auf den Ablagestapel gelegt, alle Spielfiguren werden zurückgenommen.
- Gegenspielerische Figuren können vertrieben werden.

  Spielfigur von einer Karte vertreiben: Der Herausforderer muss mit mindestens zwei besetzten Karten an der Zielkarte anliegen. Gegen den Gegner wird mit dem W6 gewürfelt. Die höhere Zahl gewinnt. Gewinnt der Herausforderer, zieht der vertriebene Spieler seine Figur eine freie Karte weiter oder nimmt sie zurück, sie kann später erneut gesetzt werden. Der Gewinner kann die nun freie Karte sofort mit einer schon gesetzten Figur besetzen.

Schwierigkeitsgrade (Modi)

- Einfach: Wasser an Wasser darf angelegt werden.
- Schwer: Es muss immer an Land angelegt werden.

Spielvorbereitung

- Karten mischen.
- Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren und 4 Handkarten.
- Eine Startkarte wird mittig ausgelegt.

Spielablauf

- Das Kartendeck wird einmal durchgespielt.
- Startreihenfolge: In Runde 1 der jüngste Spieler, danach im Uhrzeigersinn. In den folgenden Runden beginnt der Spieler mit den wenigsten Punkten.
- Wird eine 4. Spielfigur gesetzt, hat jeder weitere Spieler noch einen Zug. Anschließend würfelt der Spieler, der zuerst die 4. Figur gesetzt hat, mit dem Rohstoffwürfel. Der Rohstoffwürfel bestimmt den ergaunerten Rohstoff. Die Punkte der Handkarten, die dem gewürfelten Rohstoff entsprechen, werden von den ergaunerten Punkten abgezogen und notiert.

Aktionen pro Zug

- Eine Karte ziehen
- Zwei Karten ziehen
- Eine Karte legen + eine Spielfigur setzen
- Eine Karte ziehen + eine Karte legen + eine Spielfigur setzen
- Zwei Karten legen + eine Spielfigur setzen
- Eine Karte mit einer Karte eines anderen Spielers tauschen
- Eine Spielfigur auf eine freie Karte setzen
- Gegenspielerfigur von einer Karte vertreiben

Spielende und Punktezählung

- Punkte werden gezählt und notiert, die Karten wandern auf den Ablagestapel.
- In späteren Runden addieren sich weitere Punkte.
- Das Spiel endet, wenn kein Kartenstapel mehr zum Ziehen vorhanden ist. Danach wird vom Ablagestapel gezogen, die laufende Runde zu Ende gespielt und gewertet.
- Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

Beispiel Karte

Fische = Blau
Steine = Schwarz
Gold = Gelb
Holz = Grün

Rohstoffwürfel:

2x Rot = Der nächste Spieler würfelt erneut
1x Blau, 1x Schwarz, 1x Gelb, 1x Grün