



 Antonin Boccara



8+



1-8



2



Story

Weißer Sand, schattige Palmen und azurklares Wasser – herzlich willkommen auf der Insel von Gouga! Dank seines göttlichen Schutzes, genießen Ureinwohner und Dodos seit jeher ein idyllisches Inseldasein.

...Bis eines schicksalhaften Tages Gouga beschließt, sich endlich auch einmal so richtig ausschlafen zu wollen. Derart unbeaufsichtigt, fängt der Inselvulkan prompt an zu rumoren. Rußige Schlieren schlängeln sich gen Morgenhimmel. Es ist jedem erfahrenen Insulaner klar wie Kokossuppe! Euch bleiben gerade noch zwei Minuten, um so viele Ureinwohner, Dodos und Dodoerier aufs Rettungsfloß zu verfrachten, wie irgend möglich. Es ist Zeit für **Panik** auf der **Insel!**

Material

1x



39x



22x



Hunderttausend brüllende Inselaffen!

*Wagt es ja nicht, das **Kartenpäckchen mit diesem Symbol** vorzeitig zu öffnen. Ansonsten wird euch ein fürchterlicher Fluch treffen! Denn der Inhalt dieses Päckchens ist ausschließlich den erfahrensten Rettungskräften vorbehalten (siehe später: *Hindernis-Trios*).*

Spielablauf & Spielziel

Es liegen 25 Karten verdeckt in der Tischmitte. Sobald ihr die Sanduhr umdreht, habt ihr **zwei Minuten**. Nacheinander deckt ihr jeweils zwei Karten auf. Ihr sucht nach Kartenkombinationen, die farblich zueinander passen; dabei retten Ureinwohner die Dodos und Dodos die Dodoer. Ihr sucht auch nach dem Floß und dem Paddel, ohne die nicht an eine erfolgreiche Flucht zu denken ist. Wenn ihr ein Hindernis aufdeckt, verliert ihr kostbare Sekunden. Am Ende des Spiels ruft ihr Gouga wach und könnt mit seiner Hilfe dann hoffentlich auch noch die Ureinwohner retten. Wie viele Ureinwohner, Dodos und Eier werdet ihr **gemeinsam** retten können?

Vorbereitung

Ihr spielt mit **25 Karten**. Dabei braucht ihr stets den Vulkan, das Floß und das Paddel sowie die roten und gelben Ureinwohner, Dodos und Dodoer.

Ihr sucht euch selbst aus, mit welchen drei Sorten Hindernissen ihr spielen wollt. Für die erste Partie empfiehlt euch Gouga:



Legt den **Vulkan** verdeckt in die **Tischmitte**. Mischt die 24 verbleibenden Karten.
Legt ein Raster aus 5 x 5 verdeckten Karten mit dem Vulkan als Mittelpunkt.
Dies ist die **Insel**.



*Falls einer von euch den Vulkan aufdeckt,
habt ihr das Spiel sofort verloren.
Aber, wem wird das schon passieren?!*

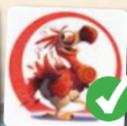
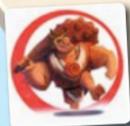
Rundenablauf

Bestimmt einen Startspieler. Von ihm ausgehend, spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Dreht die Sanduhr um, und beginnt das Spiel.

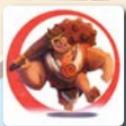
Sobald du am Zug bist, deckst du **zwei Inselkarten** auf. Du kannst die Karten entweder gleichzeitig oder nacheinander aufdecken. Die meisten Karten drehst du am Ende deines Zugs einfach wieder um, ohne ihre Position zu verändern.

Ureinwohner retten Dodos und Dodos retten Dodoer. Deckst du eine entsprechende Kartenkombination gleicher Farbe auf, rettet die eine Karte die andere. Lege die (eine) **gerettete Karte** offen neben die Insel.

Beispiel



Der Ureinwohner rettet den Dodo.



Ein Ureinwohner rettet nur Dodos, keine Eier.



Der Dodo rettet die Eier.



Ein roter Dodo rettet nur rote Eier, keine gelben.



Jedes aufgedeckte **Hindernis** hat einen Effekt (siehe später: **Hindernisse**). Decke stets beide Karten auf, bevor du den Effekt eines Hindernisses ausführst.



Ihr braucht sowohl **Ruder** als auch **Floß**, um das Spiel erfolgreich beenden zu können. Hast du Ruder oder Floß aufgedeckt, lege diese Karte offen neben die Insel. Du musst Ruder und Floß nicht zwingend als Paar aufdecken.



Deckst du den **Vulkan** auf, ist das Spiel sofort vorbei. Ihr habt verloren.

Gouga

Bevor euch die Zeit ausgeht, solltet ihr euch, alle zusammen, entschließen, Gouga wachzurufen. Reißt eure Hände in die Luft und ruft alle gleichzeitig: „**Gouga!**“ Mit seiner Hilfe könnt ihr Eier, Dodos und sogar Ureinwohner retten. Dabei verzeiht er euch jedoch keinen Fehler und **ein zweites Mal wecken, könnt ihr Gouga nicht!**

Wenn du nun am Zug bist, sagst du Ureinwohner, Dodo oder Dodoei an und deckst eine **einzelne Karte** auf. Deckst du auf, was du angesagt hast, legst du die Karte (gerettet) offen neben die Insel.

Spielt so weiter, bis einem von euch ein Fehler unterläuft. Dann endet die Gouga-Aktion sofort. Falls zu dem Zeitpunkt noch Sand in der Sanduhr ist, kehrt ihr zurück zum normalen Spiel. Du deckst bis zum Spielende wieder ganz normal zwei Inselkarten auf, sobald du am Zug bist.

Beispiel

Die Sanduhr ist fast abgelaufen! Alle Spieler rufen gemeinsam:

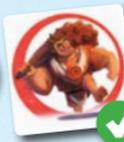
Gouga!

*Dodominik ist am Zug, sagt: „Ureinwohner!“
Er deckt eine gelbe Inselbewohnerin auf.
Perfekt, die Karte ist gerettet!*



Ureinwohner!

Ureinwohner!



*Links von ihm sitzt Dodorothee.
Auch sie sagt: „Ureinwohner!“ Sie deckt einen roten
Inselbewohner auf. Die Karte ist auch gerettet!*

*Als nächster ist Dodonald am Zug.
Er sagt: „Dodo!“ Allerdings deckt er einen weiteren
Inselbewohner auf. Die Karte ist nicht gerettet.*



Dodo!

In dem Moment läuft aber auch die Sanduhr ab und das Spiel endet!

Spielende

Wenn die Sanduhr vollständig durchgelaufen ist, endet das Spiel sofort.
Nur falls ihr Floß und Paddel einsammeln konntet, gewinnt ihr gemeinsam.

Punkte

Zählt, wie viele Ureinwohner, Dodos und Eier ihr retten konntet.

Jede gerettete Karte ist einen Punkt wert.

0

Punkte

Katastrophe!

Nichts und niemand hat dieses Debakel überlebt.

1-4

Punkte

Anfänger!

Man kann nicht behaupten, das Floß sei voll.

5-7

Punkte

Immerhin!

Zumindest den Fortbestand der Dodos habt ihr wohl gesichert.

8-11

Punkte

Profis!

Ihr habt in einer heißen Situation kühle Köpfe bewahrt.

12-15

Punkte

Grandios!

Ihr habt die Herausforderung mit Bravour gemeistert.

16

Punkte

Gottgleich!

Gouga höchstpersönlich kredenzt euch ein Kokossüppchen zum Dank.

Hindernisse

Sofort-
hindernisse

Hast du zwei Karten aufgedeckt und dabei ein Hindernis **mit grauem Icon** gefunden, hat dieses sofort einen Effekt. Nach dem Effekt drehst du die Hinderniskarte wieder um. Falls du zwei Soforthindernisse in einem Zug aufdeckst, entscheidest du selbst, in welcher Reihenfolge ihre Effekte wirken.



Tornado

Steht alle auf und dreht euch einmal um euch selbst.



Fata Morgana

Vertausche die Position der Fata Morgana mit der zweiten von dir aufgedeckten Karte.



Bienennest

Schlagt alle mit jeweils einer Hand auf das Bienennest.



Erdbeben

Wechselt alle eure Sitzplätze um einen Platz (im Uhrzeigersinn).



Totempfahl

Lege die zuletzt gerettete Karte verdeckt zurück auf eine freie Position der Insel.

Dauer-
hindernisse

Hast Du zwei Karten aufgedeckt und dabei ein Hindernis **mit gelbem Icon** gefunden, hat dieses einen dauerhaften Effekt. Lasse diese Karte offen liegen. Der Effekt ist so lange aktiv, bis einer von euch eine beliebige Karte rettet. Erst dann drehst du die Hinderniskarte wieder um.

Falls du eine Karte rettest, während mehrere Dauerhindernisse aktiv sind, enden die Effekte auf einen Schlag alle.



Regenbogen

Ein roter Ureinwohner rettet nur noch gelbe Dodos, ein roter Dodo nur noch gelbe Eier. Ein gelber Ureinwohner rettet nur noch rote Dodos, ein gelber Dodo nur noch rote Eier.



Nebel

Spielt alle mit einem geschlossenen Auge weiter.



Donner

Spielt stumm weiter.



Sumpf

Lass eine Hand auf dieser Karte liegen während ihr weiterspielt.



Höhle

Spielt alle mit dem eigenen Kinn auf dem Rand der Tischplatte weiter.

Hindernis-Trios

Wie ihr wisst, besteht die Insel stets aus 25 Karten. Dabei braucht ihr den Vulkan, das Floß und das Paddel sowie die Ureinwohner, Dodos und Dodeoier. Ihr sucht euch aber selbst aus, mit welchen drei Sorten Hindernissen (drei Hindernis-Pärchen) ihr spielen wollt. Hier findet ihr etliche Dreierkombinationen, die nur darauf warten, von euch gemeistert zu werden.

Zeitalter der Entdeckungen

Der Nebel lichtet sich

Der Himmel fällt



Die Erde bebt



Rette sich, wer kann



Der Sturm



Voll versumpft



Inselpanik



Macht ein oder sogar mehrere Kreuzchen, wenn ihr trotz des entsprechenden Hindernis-Trios besonders viele Punkte verdienen konntet.

8-11
Punkte



12-15
Punkte



16
Punkte



Hunderttausend brüllende Inselaffen!

Öffnet das Kartenpäckchen für Fortgeschrittene erst, wenn ihr insgesamt mindestens 10 Kreuzchen gemacht habt.

Varianten

Wandervulkan

Legt den Vulkan zu Spielbeginn auf eine andere Position als die Mitte. Sorgt dafür, dass trotzdem jeder weiß, wo der Vulkan liegt.

Hindernis-Sextett

Spielt mit sechs unterschiedlichen Hindernissen (statt mit drei Pärchen). Ihr könnt die Hindernisse entweder aussuchen oder zufällig ziehen.

Müder Gouga

Nachdem ihr Gouga wachgerufen habt, könnt ihr maximal noch fünf Karten retten.

Ruder plus Floß

Decke Ruder und Floß im gleichen Zug auf, um sie neben die Insel zu legen. Deckst du eine dieser Karten einzeln auf, drehst du sie am Ende des Zugs einfach wieder um.

Die blauen Karten retten natürlich nur blaue Karten. Blaue Karten können nur von blauen Karten gerettet werden (oder mithilfe Gougas). Jede geretete blaue Karte ist, ganz normal, einen Punkt wert. Für jede blaue Karte, die ihr nicht retten konntet, verliert ihr jedoch einen Punkt.



Falls ihr mit den blauen Karten spielen möchtet, ersetzt ihr mit ihnen vier rote und gelbe Karten.

Für Fortgeschrittene: Blaue Karten



Für Fortgeschrittene: Neue Hindernisse



Zur Erinnerung: Der Effekt eines Hindernisses mit gelbem Icon ist so lange aktiv, bis einer von euch eine beliebige Karte rettet.

Tsunami
Haltet alle die Luft an während ihr weiterspielt. Falls auch nur einer von euch Luft holen muss, habt ihr sofort alle verloren.



Erdrutsch
Lege die Erdrutschkarte offen auf die zweite von dir aufgedeckte Karte. Die so abgedeckte Karte ist gesperrt. Erst wenn einer von euch eine beliebige andere Karte rettet, legt ihr die Erdrutschkarte verdeckt auf eine freie Position der Insel und dreht die bis dahin abgedeckte, gesperrte Karte wieder um.



Brand
Zieht euch jeder ein Kleidungsstück aus.



Du kannst mit dem Erdrutsch nicht den Vulkan sperren.

Falls das Spiel besonders hitzig wird und euch Karten verknicken oder gar anreißen, könnt ihr diese mithilfe der **Blankokarten** ersetzen. Auch von euch selbst ausgedachte Hindernisse könnt ihr mit den Blankokarten im Handumdrehen ausprobieren.

Art.Nr.: 60 110 5135
Autor: Antonin Boccara
Illustration: Michel Verdu
Satz & Layout: Matthias Holländer

© 2017 OldChap Editions SAS

OLDCHAP
GAMES™

2019 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co.KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

