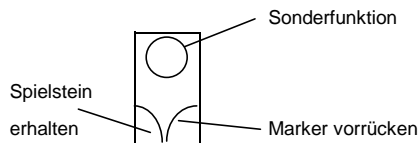


La Isla - KSR

Man spielt im Uhrzeigersinn Runden mit je 1 Kartenphase + 4 Aktionsphasen.

Kartenphase:

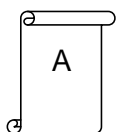
- ◆ Jeder Spieler zieht 3 Karten von 1 - x verdeckten Nachziehstapel(n) und nimmt die Karten auf die Hand.



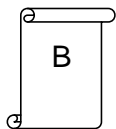
- ◆ Die 3 Karten verdeckt an Buchstaben A, B, D des eigenen Etuis anlegen.
A = Sonderfunktion soll wirken
B = bringt neuen Spielstein ein
D = bewegt Marker des abgebildeten Tieres 1 Position voran

Aktions-Phasen:

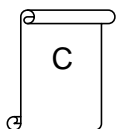
Erst führen alle Aktion A aus, dann B usw.. - Aktion C muss reihum ablaufen. Aktionen A, B, D kann man gleichzeitig machen.



- ◆ Man nimmt die Karte von Position A und steckt sie offen ins Etui. Welchen Schacht man dazu wählt, ist beliebig. Die **Sonderfunktion*** der Karte kann baw. genutzt werden.
- ◆ Ab der 4. Karte im Etui muss man 1 beliebige Karte abdecken (= aus dem Spiel), ggf. darf das immer im selben Schacht sein. Es können immer nur 3 Sonderfunktionen aktiv sein.
- ◆ Niemals darf man genau identische Sonderfunktionen mehrfach sichtbar im Etui haben.



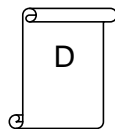
- ◆ Die Karte an Aktion B kommt offen auf einen Ablagestapel.
- ◆ Man **nimmt** aus dem allgemeinen Vorrat den **Spielstein**, der unten links auf der Karte angezeigt ist. Der Stein liegt dann im eigenen Vorrat.



- ◆ Im Uhrzeigersinn - beginnend mit aktuellem Startspieler - **platziert** jeder Spieler genau 1 seiner **Forscher** auf die Insel.
- ◆ Forscher stellt man in Mitte eines farbigen Landschaftsfeldes auf. Kosten: 2 Spielsteine in der Farbe des besetzten Feldes. Sind alle eigenen Forscher eingesetzt, versetzt man diese nun.
- ◆ Wer keinen Forscher platzieren will/kann, nimmt 1 beliebigen Spielstein aus dem allgemeinen Vorrat.
- ◆ Es dürfen 1 - x Forscher auf jedem Landschaftsfeld stehen, aber nur einer je Spieler.

Tierplättchen erhalten:

- ◆ Hat ein Spieler alle Landschaftsfelder mit Forschern besetzt, die an einen grünen Dschungelbereich angrenzen, erhält er sofort das Tier und die dazu angegebenen SP.
- ◆ Bereiche ohne Tier bringen keine SP mehr.



- ◆ Die Karte an Aktion D offen auf Ablagestapel legen.
- ◆ Violetten Marker des Tieres um 1 Feld nach oben versetzen.
- ◆ Der Spieler erhält pro Tier davon in seinem Besitz 1 SP, das große Tierplättchen vor jedem Spieler zählt 2 Tiere.
- ◆ Darf man einen Marker (w/Sonderfunktion) mehrfach bewegen, kassiert man je Schritt die SP.
- ◆ Erreicht ein Marker die obere Grenze, gibt es weiter für jeden Schritt (virtuell) die SP.

Rundenende: Haben die Bereichswerte der 5 Tiermarker mind. 7 / 9 / 11 in Summe bei 2, 3, 4 Spielern erreicht, endet das Spiel. Ansonsten gilt: Der Startspieler wechselt nach links.

Spielende:

Jeder Spieler erhält zu seinen bisherigen SP dazu:

- ➡ 10 SP pro eigenem Satz aus allen 5 verschiedenen Tieren. Das große Tier gilt wie 2 Tiere und ist damit in 2 Sätzen vorhanden.
- ➡ pro Tierplättchen den durch Marker erreichten Bereichs-Wert (0 - 5)
- ➡ 1 SP für je 2 seiner restlichen Spielsteine

Wer die meisten SP hat, gewinnt.

Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer mehr Spielsteine übrig hat. Ansonsten gibt es mehrere Sieger.

*Sonderfunktionen verändern die bestehenden Regeln. Alle seine nicht abgedeckten Sonderfunktionen stehen einem Spieler zur Verfügung.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.12.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de