

SCOTT ALMES

DIE SCHMATZINSEL

FRESSEN UND GEFRESSEN WERDEN

Ein lecker-schmecker Solospiel ab 8 Jahren

Auf einer verlassenen Insel mitten im Ozean leben schon jahrzehntelang die verschiedensten Tiere friedlich zusammen – bis jetzt. Kannst du in dieser Nahrungskette ganz oben stehen?

SPIELMATERIAL

25 Karten, davon:

- 16 Landtiere mit Rängen von 0–15
- 2 Meeresbewohner (für das Grundspiel)
- 3 Meeresbewohner (für die Erweiterung Heimische Gewässer 🐚)
- 3 Flugtiere (für die Erweiterung Raue Lüfte ☁️)
- 1 Spielübersicht

Bezeichnung
Fressverhalten
Jägereffekt



Meeresbewohner

SPIELAUFBAU

Hinweis: Lege zunächst die je 3 Karten der Erweiterungen beiseite. Du kannst sie nacheinander hinzufügen, wenn du schon etwas Erfahrung im Grundspiel gesammelt hast!

- Sortiere die 2 Meeresbewohner aus und mische die 16 Landtiere gut durch.
- Baue das **Terrain** für die Tiere. Lege dafür 4 Tiere in je 4 Reihen in die Tischmitte. Die 2 aussortierten Meeresbewohner legst du offen neben das Terrain.



Um mit der Erweiterung Heimische Gewässer zu spielen, mischst du einfach die 2 Meeresbewohner des Grundspiels mit den 3 Meeresbewohner der Erweiterung zusammen. Ziehe 2 davon – das sind deine 2 Meeresbewohner in dieser Partie. Lege die übrigen zurück in die Schachtel. 🐚

Um mit der Erweiterung Raue Lüfte zu spielen, mischst du die 3 Flugtiere. Ziehe 1 zufälliges Flugtier und lege es offen neben das Terrain. Lege die übrigen zurück in die Schachtel. ☁️

Terrain: Jedes Tier liegt zu Spielbeginn auf seinem eigenen Feld des Terrains. Das Terrain ist aber unbegrenzt. Es entstehen im Laufe der Partie leere Felder und auch die Felder „außenherum“ sind Felder, auf die du dich mit Effekten bewegen darfst.

SPIELZIEL

Dein Ziel ist es, das Fressverhalten der Landtiere so zu steuern, dass am Spielende nur noch **1 bis 3 Landtiere** im Terrain übrig sind.

SPIELABLAUF

Du führst nach und nach einen Spielzug aus, **bis kein Zug mehr möglich ist**. In jedem Spielzug frisst ein **Jäger** seine **Beute** und aktiviert dabei seinen **Jägereffekt**.

- Jäger:** Der Jäger ist das Landtier, das in diesem Zug ein anderes **Landtier frisst**.
- Beute:** Die Beute ist das Landtier, das in diesem Zug von einem anderen Landtier **gefressen wird**.

DEIN SPIELZUG

Dein Spielzug besteht immer aus diesen 2 Schritten:

- FRESSEN**
- JÄGEREFFEKT AUSFÜHREN**

Jederzeit während deines Spielzugs darfst du 1 **Meeresbewohner** abwerfen, um seinen Spezialeffekt zu nutzen. Es ist auch möglich, die Spezialeffekte beider Meeresbewohner innerhalb eines Spielzuges zu nutzen. Der Spezialeffekt eines Meeresbewohners hat im Zweifelsfall immer Vorrang vor dem Jägereffekt.

1. FRESSEN

Wähle 1 Landtier im Terrain, das in diesem Zug der Jäger sein soll. Dann wählst du die Beute: Bewege den Jäger dazu auf ein **angrenzendes Feld mit 1 anderen Landtier** und lege den Jäger **auf** das dort ausliegende Landtier. Die Beute bewegt sich dabei (normalerweise) nicht. Beachte beim **Fressen** auch die **wichtigen Fressregeln**.

Angrenzend: Ein Landtier ist angrenzend, wenn es das andere Landtier mit 1 Kante berührt. Diagonal liegende Landtiere sind also nicht angrenzend zueinander.



WICHTIGE FRESSREGELN

Fressverhalten beachten: Die Beute darf nur **maximal 3 Ränge** niedriger als der Jäger sein. Die Ränge findest du in der oberen rechten Ecke des Landtiers. Das Fressverhalten ist ebenfalls auf den Landtieren abgebildet.

Stapel bilden: Beim *Fressen* oder *Ausführen von Jägereffekten* können Stapel entstehen, auf denen die Landtiere auf einem Feld übereinander liegen. Dennoch zählt so ein Stapel immer nur als **1 Landtier** – nämlich das oben ausliegende Landtier! Ein Stapel bewegt sich wie ein ganz normales Landtier. Beim *Fressen* wird der gesamte Stapel auf oder unter das andere Landtier gelegt. Du brauchst die Landtiere innerhalb eines Stapels **nicht** nach Rängen zu sortieren.



2. JÄGEREFFEKT AUSFÜHREN

Nachdem der Jäger die Beute gefressen hat, **musst** du den Jägereffekt des Jägers aktivieren. Dieser Jägereffekt zwingt dich, andere Landtiere **zu bewegen** bzw. **abzuwerfen** oder schreibt dir vor, was du **in deinem nächsten Spielzug** beachten musst.

BEWEGEN VON LANDTIEREN

Einige Jägereffekte zwingen dich, Landtiere zu bewegen. Dabei solltest du dich an folgende Regeln halten:

- Nur **Landtiere** im Terrain können bewegt werden. Meeresbewohner oder bereits abgeworfene Landtiere gehören nicht zum Terrain.
- Landtiere müssen auf **leere Felder** bewegt werden. Diese müssen sich nicht innerhalb des anfänglichen Rasters befinden.
- Soll ein Landtier **mehrere Felder** weit bewegt werden? Du darfst es in mehrere Richtungen und über Landtiere hinwegbewegen, es muss seine Bewegung allerdings auf einem leeren Feld beenden. Dies darf nicht das selbe Feld sein, auf dem es seine Bewegung begonnen hat.

SPIELLENDE

Du kannst keine weiteren Züge mehr ausführen, weil kein Landtier mehr gefressen werden kann? Zähle wie viele Landtiere jetzt noch ausliegen. Bei maximal 3 überlebenden Landtieren hast du gewonnen.

Im Laufe des Spiels musst du das Flugtier abwerfen und seinen Spezialeffekt ausführen. Um das Spiel gewinnen zu können, darf also dein Flugtier jetzt nicht mehr ausliegen!

Bei 3 überlebenden Landtieren: **Tierfreund**

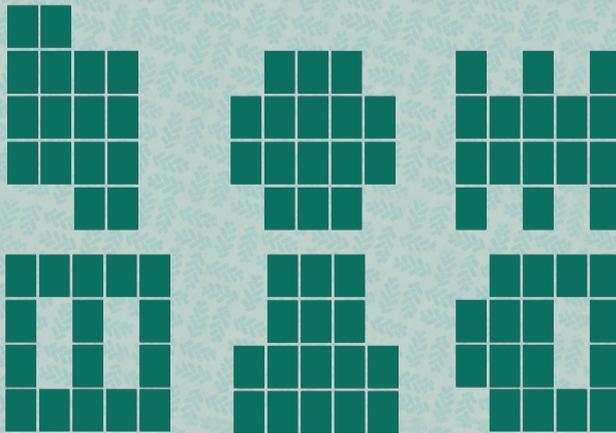
Bei 2 überlebenden Landtieren: **Naturversther**

Bei 1 überlebenden Landtier: **Inselexperte**

WEITERE HERAUSFORDERUNGEN

Suchst du nach weiteren Herausforderungen? Um die Schwierigkeit weiter zu erhöhen, kannst du folgende Änderungen vornehmen:

- Ändere die Struktur des Terrains. Statt mit einem 4x4 Raster zu spielen, wähle 1 der Muster hier – das ist dein neues Terrain!



- Spiele mit weniger Meeresbewohnern.

- Spiele mit mehr Flugtieren aus der Erweiterung *Raue Lüfte*.

IMPRESSUM

Autor: Scott Almes

Illustrationen: Annie Wilkinson

Grafik dt. Version: atelier198

Redaktion: Josephine Witter, Benjamin Schönheiter, Matthias Nagy

Realisation: Matthias Nagy



© 2021 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindstr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Button Shy Games. Alle Rechte vorbehalten.

www.FROSTEDGAMES.de    @FrostedGames



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