

# HABA

Spielanleitung • Rulebook

# INSULARO

**Nest mit Aussicht**



A Nest with a View





# INSULARO

## Nest mit Aussicht

Ein paradiesisches Lauf- und Mehrheitenspiel für 2 - 5 Personen ab 8 Jahren.

**Autor:** Gérard Pierson  
**Illustration:** Maia Zeidan  
**Redaktion:** Robin Eckert & Lea Berger  
**Spieldauer:** ca. 20 Minuten

### Herzlich willkommen im Paradies von Insularo.

Wunderschöne Sonnenuntergänge, reichhaltige Fischgründe und genug Nistplätze für die ganze Vogelfamilie. Wer hier ein Heim findet, hat für Generationen ausgesorgt.

Aber Achtung, neben dem Blaufußtölpel sind nun auch Rot-, Grün-, Gelb- und Pinkfußtölpel auf Nistplatzsuche.

Jetzt geht es also darum, welche Familie es schafft, am häufigsten auf einer Insel vertreten zu sein, um das Rennen um die Inselhoheit zu gewinnen.

**Ziel des Spiels ist es, im Laufe des Spiels die meisten Punkte zu sammeln.**

### DAS IST DRIN:



3 Fischgründe



1 Würfel



5 Muscheln



9 Inseln



1 Punktetafel



27 Wasser-Plättchen  
(5 x 0 Fische, 12 x 1 Fisch,  
6 x 2 Fische, 4 x 3 Fische)



35 Nest-Plättchen  
(2 x 2 Küken, 5 x 1 Küken je Farbe)



36 Busch-Plättchen  
(8 x 1 Blume, 12 x 2 Blumen,  
10 x 3 Blumen, 6 x 4 Blumen)



60 Karten (12 Karten je Farbe)



5 Töpel



5 Töpel-Punkteähler

## BEVOR ES LOSGEHT:

### Aufbau einer Insel:

Lieblingsplätze  
Hier könnt ihr **Nester** bauen  
sowie **Büsche** mit weiteren  
Blumen pflanzen.



#### Steingruppen

Diese zeigen an, für welche **Personenzahl** ihr eine Insel verwendet.

#### Natürlich wachsende Blumen

Auf manchen Inseln wachsen zu Spielbeginn bereits Blumen.

2 Personen: 6 Inseln



3 Personen: 7 Inseln



4 & 5 Personen: 9 Inseln



Zuallererst baut ihr das Inselparadies auf.

- 1 Legt **alle** drei Fischgründe in die Tischmitte.
- 2 Nehmt euch die **9 Inseln** zur Hand.  
Achtet dabei auf die Steingruppen.  
Sie zeigen euch an, welche Inseln ihr benötigt.

Findet ihr auf der Vorder- oder Rückseite einer Insel eine **Steingruppe**, die **eurer Personenzahl** entspricht? Dann legt sie **mit dieser Seite nach oben** zu den Fischgründen in die Tischmitte.

Übrige Inseln kommen in die Schachtel zurück.

## BEISPIEL:



Die **Vorderseite** dieser Insel nutzt ihr im Spiel **zu zweit** sowie **zu viert**.

Ihre **Rückseite** nutzt ihr ausschließlich im Spiel **zu fünft**.



Im Spiel zu dritt nutzt ihr diese Insel nicht.  
Legt sie in die Schachtel zurück.



## BEISPIELAUFBAU IM SPIEL ZU DRITT



- 3 Nehmt nun alle Orte (Inseln und Fischgründe), die ihr in die Tischmitte gelegt habt und legt sie zu einem Kreis aus. Die Reihenfolge bestimmt ihr. Achtet lediglich darauf, dass die 3 Fischgründe nicht alle genau hintereinander liegen.
- 4 Mischt verdeckt alle Wasser-Plättchen. Legt **an jeden Fischgrund so viele Wasser-Plättchen** verdeckt an, dass die **Anzahl eurer Personenzahl +4** entspricht.
- 5 Mischt verdeckt alle **36 Busch-Plättchen**. Legt sie in die Kreismitte.
- 6 Alle erhalten in ihrer Farbe **je einen Töpel**. Stellt ihn **auf eine Insel eurer Wahl**. Es können auch mehrere Töpel auf der gleichen Insel stehen.
- 7 Alle erhalten in ihrer Farbe **7 Nest-Plättchen**. Legt sie vor euch ab.
- 8 Alle erhalten in ihrer Farbe **12 Karten**. Mischt sie und legt sie als verdeckten Nachziehstapel vor euch aus. Zieht je **3 Karten** von eurem Stapel auf die Hand. Das sind eure **Handkarten**.
- 9 Legt den **Würfel** griffbereit in die Kreismitte.
- 10 Legt die **Punktetafel**, die **Muscheln** und die **Töpel-Punkte-zähler** zunächst beiseite. Ihr braucht sie erst am Ende des Spiels.

### BEISPIEL FÜR 3 PERSONEN:

7 Wasserplättchen pro Fischgrund  
(3 Personen + 4 = 7).



- 5 Mischt verdeckt alle **36 Busch-Plättchen**. Legt sie in die Kreismitte.
- Nicht genutzte Wasser-Plättchen, Töpel, Nest-Plättchen und Karten legt ihr zu den nicht genutzten Inseln in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie für diese Partie nicht.

## JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.  
Der verrückteste Vogel unter euch beginnt.

### Bist du an der Reihe?

Dann musst du immer **2 deiner Handkarten vor dir auslegen**.  
Anschließend führst du **die Aktionen darauf aus**.  
Du kannst eine oder mehrere Aktionen verfallen lassen.

### Du kannst eine Aktion nicht ausführen?

Dann **musst** du sie verfallen lassen.

### Alle haben das gleiche Set an 12 Karten.

Ihr findet darauf – in verschiedenen Zusammenstellungen –  
die 3 Aktionen *Nest*, *Busch*, *Abflug* sowie ein *Fragezeichen*.

Das **Fragezeichen ist ein Joker**.

Ihr könnt es in eurem Zug als  
*Nest*, *Busch* oder *Abflug* verwenden.



## BEISPIEL:

*David* führt zuerst die untere Aktion auf der ersten Karte aus.

Dann wählt er eine der beiden Aktionen auf der zweiten Karte  
und führt diese aus.

Danach führt er noch die obere Aktion der ersten Karte aus.

### Hast du alle gewünschten Aktionen ausgespielt?

Dann ist dein Zug vorbei.  
Lege die beiden ausgespielten Handkarten offen neben deinen  
Nachziehstapel. Das ist nun dein Ablagestapel.

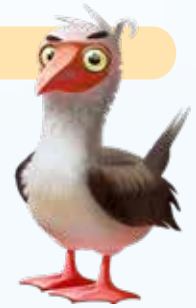
Ziehe 2 Karten nach, so dass du wieder 3 Handkarten hast.

### Auf einer Karte findest du entweder ...

... 1 Aktion, die du ausführen kannst.

... 2 Aktionen (mit **+** dazwischen),  
die du **beide** ausführen kannst.

... 2 Aktionen (mit **/** dazwischen),  
von denen du nur **eine** ausführen kannst.



Du darfst die Aktionen auf beiden Karten  
in beliebiger Reihenfolge ausführen.



### HINWEIS:

In eurem letzten Spielzug habt ihr nur noch 2 Handkarten.



## DAS MACHST DU BEI DEN 3 MÖGLICHEN AKTIONEN:

### NEST:



Wähle ein noch vor dir ausliegendes **Nest-Plättchen**.

Lege es auf einen **freien Lieblingsplatz auf der Insel**, auf der dein Töpel gerade steht.

### BUSCH:



Decke **2 Busch-Plättchen** aus der Kreismitte für alle sichtbar auf.

Wähle eines davon aus und lege es auf einen **freien Lieblingsplatz auf der Insel**, auf der dein Töpel gerade steht. Drehe das nicht gewählte Busch-Plättchen wieder um. Liegen keine Busch-Plättchen mehr aus, kannst du diese Aktion nicht ausführen.

### ABFLUG:



**Würfle mit dem Würfel.**

Hast du Zahlen gewürfelt?

- Bewege deinen Töpel im Uhrzeigersinn **so viele Orts-Plättchen** innerhalb der gewürfelten Reichweite, **wie es der Würfel vorgibt**.

Du darfst immer frei wählen, um wie viele Orte du deinen Töpel weiterbewegst.

## BEISPIEL:

Svenja würfelt

1-3

Sie kann ihren  
 » **Töpel 1, 2 oder 3 Orte**  
 im Uhrzeigersinn weiterbewegen.  
 Sie entscheidet sich, ihren Töpel  
 2 Orte weiterzubewegen.



## HAST DU DEN GEWÜRFELT?

**Das ist ein Joker.**

Bewege deinen Töpel **soweit du möchtest** im Uhrzeigersinn auf einen anderen Ort (maximal eine Runde).

Es dürfen beliebig viele Töpel auf einem Ort stehen.

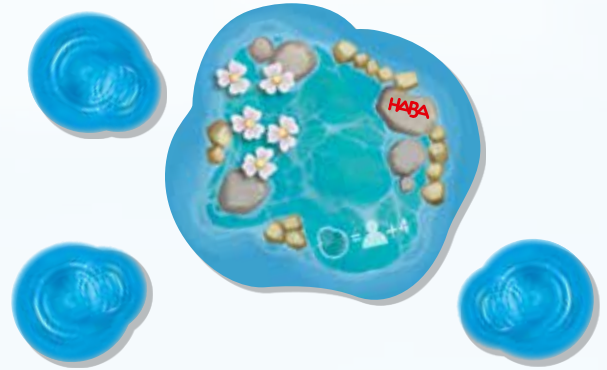
## FISCHGRÜNDE:

Überquerst du bei deiner Bewegung einen oder mehrere Fischgründe, nimmst du dir **bei jedem** ein beliebiges dort liegendes Wasser-Plättchen.

Beendest du deine Bewegung auf einem Fischgrund, nimmst du dir **2** beliebige dort liegende Wasser-Plättchen.

Liegen bei einem Fischgrund keine Wasser-Plättchen mehr, kannst du hier auch keine mehr nehmen.

Lege die gesammelten Wasser-Plättchen **verdeckt** neben deinen Karten-Ablagestapel. Du darfst sie dir jederzeit ansehen.



## BEISPIEL:

Svenja würfelt

3-5

» Sie bewegt ihren Töpel 5 Orte weiter. Dabei überquert sie einen Fischgrund und nimmt sich dort ein Wasser-Plättchen.



Leni würfelt



» Sie bewegt ihren Töpel 7 Orte weiter. Dabei überquert sie zwei Fischgründe und bleibt auf dem dritten Fischgrund stehen. Sie bekommt insgesamt 4 Wasser-Plättchen.



## HINWEIS:

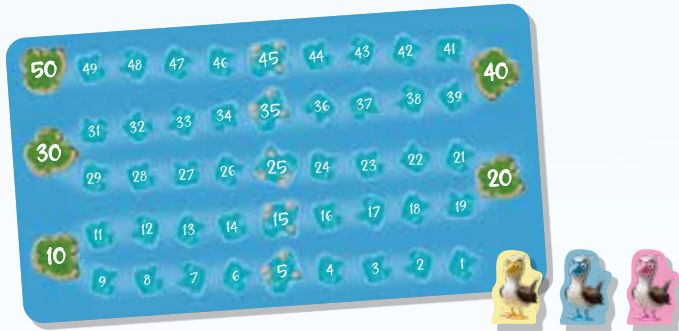
- Möchtest du die **Aktion Nest und/oder Busch** ausführen? Dann musst du auf einer Insel mit mindestens einem freien Lieblingsplatz stehen.
- Ist auf der Insel deines Töpels **kein Lieblingsplatz mehr frei oder** stehst du auf einem **Fischgrund**? Dann kannst du diese beiden Aktionen nicht ausführen.
- Du hast eine **Aktion begonnen**? Dann kannst du sie nicht mehr verfallen lassen oder eine andere Aktion dazwischen ausführen.



## WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet, wenn alle ihre **letzten beiden Handkarten** gespielt haben.

Legt die Punktetafel in die Kreismitte und alle euren jeweiligen Töpel-Punkteähler rechts neben die 1.



Geht – für jede der einzelnen Wertungen – im Uhrzeigersinn rund um das Inselparadies und wertet dabei **einzelN Ort für Ort**. Legt am besten den Würfel auf den Ort, auf dem ihr die Wertung beginnt. So kommt ihr nicht durcheinander.

Immer wenn ihr Punkte erhaltet, schiebt ihr euren Töpel-Punktmarker entsprechend viele Felder vor.

Wer dabei **über die „50“** kommt, nimmt sich **eine Muschel** und dreht diese auf die **Seite mit der „50“**.



Wer **zum zweiten Mal über die „50“** kommt, dreht die Muschel auf die **Seite mit der „100“**



## SO WERTET IHR:

### WEM GEHÖRT WELCHE INSEL?

Bestimmt die **Mehrheit auf der Insel**. Zählt dazu die Gesamtanzahl von **Küken** und **Töpel** eurer Farbe.

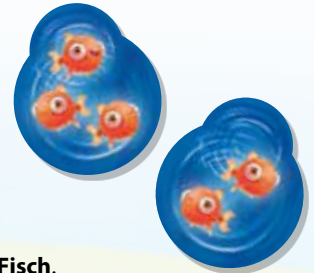
- Hast du die **klare Mehrheit**? Du erhältst **10 Punkte**.
- Gibt es einen **Gleichstand** zwischen **2 Farben**? Ihr erhaltet **beide 5 Punkte**.
- Gibt es einen **Gleichstand** zwischen **3 oder mehr Farben**? **Niemand erhält Punkte**.



### ALLES MEIN FISCH!

Steht dein Töpel auf einem Fischgrund, an dem noch Wasser-Plättchen liegen?

- Dann decke **alle** noch dort verbliebenen Wasser-Plättchen **auf**. Alle mit einem Töpel auf diesem Fischgrund bekommen einen **Punkt pro aufgedecktem Fisch**.



Deckt zum Schluss eure gesammelten Wasser-Plättchen auf. Für **jeden Fisch** erhaltet ihr **je einen weiteren Punkt**.

### BLUMEN SIND FÜR ALLE DA!

Alle mit **mindestens einem Töpel oder Küken an dem Ort** (Inseln sowie Fischgründe) erhalten **Punkte in Höhe** der dort vorhandenen **Blumen**.

Hier zählen **alle** Blumen an diesem Ort: Sowohl die **auf der Insel** als auch die an **Büschen wachsenden Blumen**.



### Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt!

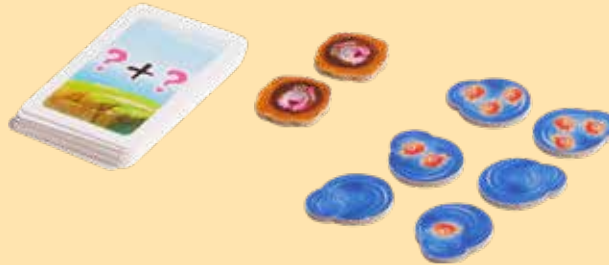
Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger Fische vor sich liegen hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

## BEISPIELHAFTER TEILAUSSCHNITT EINER WERTUNG

**Svenja** und **Leni**  
bekommen **je 5 Punkte**  
**für die Blumen.**  
Sie bekommen zusätzlich  
je **3 Punkte für die Fische.**



**David** hat außerdem  
**6 Wasser-Plättchen**  
mit **insgesamt**  
**9 Fischen** gesammelt.  
Dafür bekommt er **9 Punkte.**



**Leni** und **David** haben auf  
dieser Insel **gleich viele Töpel.**  
Sie bekommen beide **je 5**  
**Punkte** für die Insel. Außerdem  
bekommen beide **je 8 Punkte**  
**für die Blumen** auf der Insel.



**David** hat auf dieser Insel  
eine **Mehrheit.**

Er bekommt **10 Punkte**  
für die **Svenja**.  
Er und **Svenja** bekommen  
beide **je 3 Punkte für die**  
**Blumen** auf der Insel.



**David** hat auf dieser Insel  
eine **Mehrheit.**

Er bekommt **10 Punkte**  
für die **Svenja**.  
Er und **Svenja** bekommen  
**beide je 10 Punkte für die**  
**Blumen** auf der Insel.



### **G rard Pierson (Autor)**

geboren 1970, lebt in Luxemburg und arbeitet als Sozialp dagoge an einer Grundschule.

W hrend seiner Schulzeit entdeckte er seine kreative Ader und zeichnete Cartoons und Comics f r verschiedene Zeitschriften und Zeitungen.

Erst sp ter, im Alter von 32 Jahren, begann er, Spiele zu entwickeln. 2008 wurde dann sein erstes Spiel ver ffentlicht.



### **MA A ZEIDAN (Illustratorin)**

Ma a wollte urspr nglich Zahn rztin werden und studierte sogar kurzzeitig Zahnmedizin.

Doch um ihrer Kreativit t und Fantasie freien Lauf lassen zu k nnen, wechselte sie die Studienrichtung und machte schlie lich ihren Abschluss in 2D-Animation in Nantes.

Neben ihrer T tigkeit f r Animationsstudios arbeitet sie auch immer wieder gerne als Illustratorin f r diverse Projekte, die sie interessant findet.



*Liebe Kinder, liebe Eltern,  
unter [www.haba-play.com](http://www.haba-play.com) Ersatzteile k nnen Sie ganz einfach nachfragen,  
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.*

2010903001

HABA Sales GmbH & Co. KG  
August-Grosch-Stra e 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba-play.com](http://www.haba-play.com)

