



Die verbotene Insel

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 10

JAHREN

Die verbotene Insel ist ein kooperatives Brettspiel von Matt Leacock. Ihr erkundet als Team eine langsam versinkende Insel, bergt vier heilige Artefakte und versucht, rechtzeitig gemeinsam per Helikopter zu entkommen. Entweder gewinnen alle zusammen oder alle verlieren zusammen.

Spielziel

Ihr sammelt gemeinsam die vier Artefakte (Stein der Erde, Statue des Windes, Kristall des Feuers, Kelch des Wassers) und verlasst die Insel anschließend alle zusammen vom Landeplatz aus.

Vorbereitung

Legt die gemischten Inselfelder mit der bunten Seite nach oben zu einer Insel aus und stellt die vier Artefakte daneben. Deckt die obersten Flutkarten auf und dreht die genannten Inselfelder auf die überflutete Seite. Jeder bekommt eine Abenteurerkarte und stellt seine Figur auf das dort abgebildete Feld, dazu offene Artefaktkarten. Steckt den Wasserpegelanzeiger an den Wasserpegel und legt damit die Schwierigkeit fest.

So spielt ihr

- 1 Wer zuletzt auf einer Insel war, beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Führe in deinem Zug bis zu der auf der Übersicht angegebenen Zahl an Aktionen aus: bewegen, ein Inselfeld trockenlegen, einem Mitspieler eine Artefaktkarte geben oder ein Artefakt bergen.
- 3 Ziehe danach 2 Artefaktkarten und lege sie offen vor dir ab.
- 4 Bei einer Karte "Die Flut steigt" steigt der Wasserpegel, und der Flutkarten-Ablagestapel kommt gemischt wieder oben auf den Nachziehstapel.
- 5 Decke zum Schluss so viele Flutkarten auf, wie der Wasserpegel anzeigt, und überflute oder versenke die genannten Felder.

So gewinnt ihr

Habt ihr alle vier Artefakte und steht das ganze Team auf dem Landeplatz, spielt jemand eine Helikopterkarte aus. Damit fliegt ihr gemeinsam davon und habt gewonnen.

Spielziel

Ihr spielt nicht gegeneinander, sondern alle zusammen gegen die untergehende Insel. Gemeinsam müsst ihr die vier heiligen Artefakte bergen: den Stein der Erde, die Statue des Windes, den Kristall des Feuers und den Kelch des Wassers. Danach wartet noch der Rückweg zum Landeplatz, wo der Helikopter zur Evakuierung bereitsteht. Nur wenn alle Abenteurer mit sämtlichen Artefakten die Insel verlassen, gewinnt die Gruppe; versinkt die Insel vorher, verlieren alle gemeinsam.

Spielmaterial

Insselfelder

Artefaktkarten

Karten "Die Flut steigt"

Helikopterkarten

Sandsackkarten

Flutkarten

Abenteurerkarten

Spielfiguren (Abenteurer)

4 Artefakte

1 Wasserpegel

1 Wasserpegelanzeiger

Spielaufbau

- Mischt die Insselfelder und legt sie mit der bunten Seite nach oben in der Tischmitte zur Inselnform zusammen. Lasst zwischen den Plättchen etwas Platz.
- Stellt die vier Artefakte neben die Insel. Jedes Artefakt gehört zu zwei bestimmten Insselfeldern, nur dort lässt es sich später bergen.
- Sortiert die Karten nach Rückseite: Flutkarten (blaue Rückseite), Artefaktkarten (rote Rückseite) und die Abenteurerkarten.
- Mischt die Flutkarten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel bereit. Deckt dann nacheinander die obersten Flutkarten auf und dreht die genannten Insselfelder auf die blau-weiße Seite. Diese Felder sind zu Spielbeginn bereits überflutet. Die aufgedeckten Karten bilden den offenen Ablagestapel.
- Mischt die Abenteurerkarten und gibt jedem Spieler eine. Jeder stellt die Figur in der Farbe seiner Karte auf das Insselfeld, das unten rechts auf der Karte abgebildet ist. Ein Start auf einem überfluteten Feld ist möglich. Übrige Karten und Figuren kommen zurück in die Schachtel.
- Mischt die Artefaktkarten und verteilt an jeden Spieler die vorgesehene Anzahl. Diese Karten liegen offen vor den Spielern.
- Bekommt dabei jemand eine Karte "Die Flut steigt", tauscht er sie gegen eine neue. Die alte Karte kommt zurück in den Stapel, der danach noch einmal gemischt und verdeckt als Nachziehstapel ausgelegt wird. Daneben entsteht der offene Ablagestapel.
- Steckt den Wasserpegelanzeiger links an den Wasserpegel. Damit stellt ihr den Schwierigkeitsgrad ein. Für die ersten Partien ist die Stufe "Anfänger" zu empfehlen.

Spielbeginn

Es beginnt der Spieler, der zuletzt auf einer Insel war. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bevor es losgeht, solltet ihr euch gegenseitig eure Rollen und Sonderfähigkeiten zeigen, denn abgestimmtes Spiel macht den Sieg deutlich leichter.

Spielablauf

Der Aufbau eines Zuges

Wer an der Reihe ist, führt drei Schritte immer in dieser Reihenfolge aus: erst Aktionen, dann 2 Artefaktkarten ziehen, dann Flutkarten aufdecken. Eine Kurzübersicht dazu steht auf der Rückseite der Abenteurerkarten.

Aktionen

Jeder Spieler darf in seinem Zug bis zu einer festgelegten Anzahl Aktionen ausführen. Die Aktionen sind in beliebiger Reihenfolge und auch mehrfach erlaubt:

- 1 **Abenteurer bewegen:** Eine Aktion bringt deine Figur auf ein waagrecht oder senkrecht angrenzendes Inselfeld, nicht diagonal. Überflutete Felder darfst du betreten und überqueren, fehlende (versunkene) Felder nicht.
- 2 **Inselfeld trockenlegen:** Für eine Aktion drehst du das Feld, auf dem du stehst, oder ein senkrecht bzw. waagrecht angrenzendes Feld wieder auf die trockene Seite.
- 3 **Artefaktkarte abgeben:** Stehen zwei Abenteurer auf demselben Inselfeld, darf der Spieler am Zug dem anderen Karten übergeben. Jede einzelne Karte kostet eine Aktion. Sandsack- und Helikopterkarten lassen sich nicht weitergeben, und man kann Karten nur aktiv abgeben, nie einem Mitspieler wegnehmen.
- 4 **Artefakt bergen:** Hast du die nötige Anzahl gleicher Artefaktkarten und stehst auf einem der beiden zugehörigen Inselfelder, gibst du die Karten für eine Aktion ab und bekommst das Artefakt. Die Karten wandern auf den Ablagestapel, das Artefakt vor dich. Das funktioniert auch auf einem überfluteten Feld.

Sonderfähigkeiten der Abenteurer

Jede Rolle bricht bestimmte Grundregeln:

- **Forscher:** bewegt sich und legt auch diagonal angrenzende Felder trocken.
- **Pilot:** darf einmal pro Zug für eine Aktion auf ein beliebiges Inselfeld fliegen.
- **Navigator:** bewegt pro Aktion andere Abenteurer über mehrere Felder (genaue Reichweite siehe Abenteurerkarte).
- **Taucher:** taucht pro Aktion durch beliebig viele überflutete oder versunkene Felder, darf dabei abbiegen und muss auf einem vorhandenen Inselfeld enden.
- **Ingenieur:** legt für eine Aktion mehrere angrenzende Inselfelder gleichzeitig trocken.
- **Bote:** gibt seine Artefaktkarten auch dann ab, wenn er nicht auf demselben Feld steht.

Artefaktkarten ziehen

Nach den Aktionen ziehst du 2 Artefaktkarten vom Nachziehstapel und legst sie offen zu deinen Karten. Im Stapel stecken neben den Artefaktkarten auch Sandsack- und Helikopterkarten sowie die Karten "Die Flut steigt". Ist der Nachziehstapel leer, mischst du sofort den Ablagestapel und legst ihn verdeckt als neuen Stapel bereit.

Sandsack und Helikopter

Diese Spezialkarten liegen offen vor dir und dürfen jederzeit ausgespielt werden, auch im Zug eines Mitspielers. Sie kosten keine Aktion. Mit einem Sandsack legst du ein beliebiges Inselfeld trocken, ohne selbst darauf zu stehen; das muss allerdings vor dem Ziehen der Flutkarten geschehen. Mit einer Helikopterkarte fliegst du einen oder mehrere Abenteurer von einem Inselfeld auf ein beliebiges anderes. Ausgespielte Karten kommen auf den Ablagestapel der Artefaktkarten.

Die Flut steigt

Ziehst du eine Karte "Die Flut steigt", führst du sofort aus:

- 1 Der Wasserpegelanzeiger rückt eine Markierung nach oben. Er gibt an, wie viele Flutkarten künftig am Zugende aufgedeckt werden.
- 2 Alle Karten des Flutkarten-Ablagestapels werden gemischt und verdeckt oben auf den Flutkarten-Nachziehstapel gelegt. Bereits überflutete Felder geraten dadurch schnell erneut unter Wasser und gehen dann unter.
- 3 Die Karte selbst kommt auf den Ablagestapel der Artefaktkarten. Eine Ersatzkarte bekommst du nicht.

Ziehst du beide Karten als "Die Flut steigt", wird der Ablagestapel nur einmal gemischt und aufgelegt, der Wasserpegel steigt aber trotzdem um zwei Positionen. Ist der Ablagestapel der Flutkarten leer, rückt nur der Anzeiger eine Position nach oben.

Kartenlimit

Jeder darf nur eine begrenzte Zahl an Karten offen vor sich liegen haben, Artefakt- und Spezialkarten zusammen. Überschreitest du das Limit durch Ziehen oder durch Karten von Mitspielern, wirfst du sofort überzählige Karten auf den Ablagestapel ab. Eine Spezialkarte darfst du direkt vor dem Abwerfen noch benutzen.

Flutkarten aufdecken

Zum Abschluss deckst du so viele Flutkarten auf, wie der Wasserpegel anzeigt. Für jede Karte gilt:

- Ist das genannte Inselfeld trocken, drehst du es auf die überflutete Seite und legst die Flutkarte auf den Ablagestapel.
- Ist das Feld bereits überflutet, versinkt es. Das Inselfeld und die Flutkarte kommen aus dem Spiel. Ein versunkenes Feld lässt sich nicht mehr trockenlegen.

Ist der Flutkarten-Nachziehstapel aufgebraucht, mischst du sofort den Ablagestapel und legst ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit; danach ziehst du die noch fehlenden Karten.

Abenteurer auf überfluteten Feldern

Wird das Feld unter einer Figur überflutet, hebst du die Figur kurz an, drehst das Plättchen und stellst sie wieder darauf. Versinkt ein Feld, auf dem eine Figur steht, muss sie sofort zu einem angrenzenden Inselfeld schwimmen, auch auf ein überflutetes. Der Taucher darf zum nächstliegenden Inselfeld schwimmen, der Forscher auch diagonal, der Pilot fliegt auf ein beliebiges Feld.

Der Spielzug

- 1 Bis zu der vorgegebenen Anzahl Aktionen ausführen (bewegen, trockenlegen, Artefaktkarte abgeben, Artefakt bergen).
- 2 2 Artefaktkarten ziehen und offen ablegen; Karten "Die Flut steigt" sofort abhandeln, Kartenlimit beachten.
- 3 So viele Flutkarten aufdecken, wie der Wasserpegelanzeiger vorgibt, und die genannten Felder überfluten oder versenken.

Sonderregeln

- Ein einmal versunkenes Inselfeld ist endgültig aus dem Spiel und kann nicht mehr trockengelegt werden.
- Diagonale Bewegungen sind grundsätzlich verboten, nur der Forscher darf diagonal ziehen und trockenlegen.
- Karten kann man nur aktiv abgeben, nicht von Mitspielern nehmen. Sandsack- und Helikopterkarten sind vom Tausch ausgeschlossen.
- Sandsack und Helikopter kosten keine Aktion und dürfen auch im Zug eines Mitspielers gespielt werden; der Sandsack allerdings nur, bevor die Flutkarten gezogen werden.
- Wer eine Karte "Die Flut steigt" zieht, erhält dafür keine Ersatzkarte.
- Beide Ablagestapel dürfen jederzeit von allen durchgesehen werden.
- Artefakte lassen sich auch auf einem überfluteten Inselfeld bergen.

Spielende und Gewinn

Ihr gewinnt gemeinsam, wenn alle vier Artefakte geborgen sind, alle Abenteurer auf dem Landeplatz stehen und ein Spieler eine Helikopterkarte ausspielt, um das Team von der Insel zu fliegen. Den Piloten im Team zu haben, genügt dafür nicht. Verloren habt ihr alle zusammen in vier Fällen: wenn beide Tempel, Höhlen, Paläste oder Gärten versinken, bevor das zugehörige Artefakt geborgen wurde; wenn der Landeplatz versinkt; wenn ein Abenteurer auf einem versinkenden Feld steht und sich nicht regelkonform auf ein angrenzendes Feld retten kann; oder wenn der Wasserstandsanzeiger den Totenkopf erreicht.

Varianten

- Der Schwierigkeitsgrad lässt sich über die Startposition des Wasserstandsanzeigers einstellen; für die ersten Partien ist "Anfänger" empfohlen.
- Andere Inselformen verändern den Schwierigkeitsgrad ebenfalls. In der Anleitung abgebildet sind: Insel der Schatten, Insel des Todes, Knocheninsel, Totenkopfinsel, Atoll der Entscheidung, Vulkaninsel, Die Möwenbucht, Korallenriff, Brücke des Schreckens und Schicksalsbogen.
- Wechselnde Kombinationen der mitspielenden Abenteurer sorgen für neue Herausforderungen.

Tipps

- Zeigt euch gegenseitig eure Abenteurerkarten. Das Spiel ist deutlich leichter zu gewinnen, wenn ihr die Sonderfähigkeiten gezielt kombiniert.
- Legt bevorzugt die Felder trocken, auf denen noch Artefakte zu bergen sind, sowie den Landeplatz. Versinken beide Felder eines Artefakts oder der Landeplatz, ist die Partie sofort verloren.
- Achtet auf den Flutkarten-Ablagestapel. Nach einer Karte "Die Flut steigt" kommen genau diese Felder erneut, und bereits überflutete Felder gehen dann unter.
- Hebt Helikopterkarten auf. Ohne eine ausgespielte Helikopterkarte am Landeplatz könnt ihr nicht gewinnen.
- Übergebt Artefaktkarten rechtzeitig, bevor jemand am Kartenlimit sinnvolle Karten abwerfen muss.

Häufige Fragen

Darf ich über ein versunkenes Inselfeld ziehen?

Nein. Auf oder über ein fehlendes, also versunkenes Inselfeld darf ein Abenteurer nicht bewegt werden. Überflutete Felder darfst du dagegen betreten und überqueren.

Was passiert, wenn mein Abenteurer auf einem Feld steht, das untergeht?

Er muss sofort auf ein angrenzendes Inselfeld schwimmen, auch wenn dieses überflutet ist. Gelingt das nicht, versinkt er mit dem Feld und alle Spieler verlieren.

Kann ich einem Mitspieler eine Karte aus der Auslage nehmen?

Nein. Karten kann man nur aktiv abgeben. In deinem Zug darfst du keine Karten von einem Mitspieler nehmen.

Kosten Sandsack- und Helikopterkarten eine Aktion?

Nein. Beide dürfen jederzeit ausgespielt werden, auch wenn ein anderer Spieler am Zug ist, und kosten keine Aktion. Der Sandsack muss allerdings vor dem Ziehen der Flutkarten gespielt werden.

Reicht es, den Piloten im Team zu haben, um zu entkommen?

Nein. Für den Sieg muss ein Spieler am Landeplatz eine Helikopterkarte ausspielen, mit der das ganze Team die Insel verlässt.

Was gilt, wenn ich beide gezogenen Karten als "Die Flut steigt" erwische?

Der Flutkarten-Ablagestapel wird nur einmal gemischt und oben auf den Nachziehstapel gelegt. Der Wasserpegelanzeiger rückt trotzdem um zwei Positionen nach oben.

Kann ich ein Artefakt auch auf einem überfluteten Feld bergen?

Ja. Artefakte können auch auf überfluteten Inselfeldern gefunden werden, solange das Feld noch im Spiel ist.

Was passiert, wenn ein Nachziehstapel leer ist?

Bei den Artefaktkarten wird der Ablagestapel sofort gemischt und verdeckt als neuer Zugstapel ausgelegt. Genauso wird beim Flutkartenstapel verfahren; der Spieler zieht danach die noch fehlenden Karten.

Darf ich eine Spezialkarte noch nutzen, wenn ich sie wegen des Kartenlimits abwerfen muss?

Ja. Entscheidest du dich, eine Helikopter- oder Sandsackkarte abzuwerfen, darfst du ihre Wirkung vorher noch einsetzen.

Kann ein untergegangenes Inselfeld zurückkehren?

Nein. Ein Feld, das aus dem Spiel ist, kann nicht mehr trockengelegt werden; auch die zugehörige Flutkarte kommt aus dem Spiel.

Informationen zum Spiel

Autor	Matt Leacock
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 20.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/die-verbotene-insel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/die-verbotene-insel/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026