



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Rückkehr nach Isla Nublar

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

Rückkehr nach Isla Nublar ist ein Brettspiel für 2 bis 4 Personen, in dem ihr ein Team von Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern auf die Dinosaurierinsel führt. Ihr baut euren eigenen Kartenstapel aus, verteilt Ausrüstungskisten und errichtet Forschungscamps auf der Insel. Für eure Camps gibt es Punkte – und immer wieder ziehen Dinosaurier über den Plan und räumen ab, was ihr aufgebaut habt.

Spielziel

Ihr errichtet Camps auf der Insel und löst damit Wertungen aus. Wer am Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte, die 4 Dinosaurierfiguren zufällig auf die 4 roten Vulkanfelder. Die roten Dinosaurierkarten bilden einen verdeckten Stapel, 5 grüne Wertungskarten liegen offen aus, die blauen Aktionskarten werden nach Kaufpreis sortiert offen bereitgelegt. Jede Person nimmt sich 10 Startkarten, 6 Ausrüstungskisten und 9 Camps in ihrer Farbe. Von den Startkarten mischt ihr, zieht 5 auf die Hand und legt die restlichen 5 verdeckt als Nachziehstapel ab.

So spielt ihr

- 1 Spiele deine Handkarten nacheinander offen vor dir aus, in beliebiger Reihenfolge.
- 2 Nutze pro blauer Aktionskarte genau 1 der abgebildeten Aktionen: Karte kaufen, Kisten auslegen, Camp bauen, Vorrat auffüllen oder eine Sonderaktion.
- 3 Für ein Camp zahlst du 4 Kisten. Eigene Kisten auf dem Zielfeld darfst du zurücknehmen und dir jede davon mit 1 anrechnen lassen.
- 4 Rote Karten musst du beim Ausspielen nutzen: Mit ihnen ziehst du Dinosaurier 1 bis 3 Felder geradlinig Richtung Südspitze. Auf bebauten Feldern räumen sie Kisten oder das oberste Camp ab.
- 5 Nach jedem Camp-Bau wählst du eine der 3 aktiven Wertungskarten und kassierst sofort Punkte.
- 6 Am Zugende legst du alle ausgespielten Karten auf deinen Ablagestapel und ziehst 5 neue Karten nach.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, sobald jemand sein letztes eigenes Camp gesetzt hat, der Dinosaurierstapel leer ist oder 2 Aktionskartenstapel aufgebraucht sind. Nach dem Ende der laufenden Runde gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

Spielziel

Ihr arbeitet für drei Auftraggeber und kehrt auf die Insel Isla Nublar zurück, um dort zu forschen. Dazu verteilt ihr Ausrüstungskisten und baut daraus Forschungscamps auf den Feldern des Spielplans. Jedes errichtete Camp löst eine Wertung aus, deren Punkte von den ausliegenden Wertungskarten abhängen – und die Auslage wechselt von Partie zu Partie. Parallel wertet ihr euren persönlichen Kartenstapel mit gekauften Aktionskarten auf. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Spielmaterial

1 Spielplan

4 Dinosaurierfiguren

36 Camps

24 Ausrüstungskisten

20 Dinosaurierkarten

40 Startkarten

42 Aktionskarten

18 Wertungskarten

1 Startmarker

20 Entwicklungsplättchen

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Verteilt die 4 Dinosaurierfiguren zufällig auf die 4 roten Vulkanfelder.
- Mischt die roten Dinosaurierkarten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel auf den Plan.
- Mischt die grünen Wertungskarten und legt je 1 offen auf die 5 dafür vorgesehenen Felder. Die restlichen Wertungskarten braucht ihr im Grundspiel nicht.
- Sortiert die blauen Aktionskarten nach dem Kaufpreis unten rechts, mischt jeden Stapel für sich und legt ihn offen auf das passende Feld.
- Die 20 Entwicklungsplättchen kommen im Grundspiel zurück in die Schachtel.
- Jede Person wählt eine Farbe und nimmt sich 10 Startkarten, 6 Ausrüstungskisten und 9 Camps.
- Mische deine 10 Startkarten, nimm 5 davon auf die Hand und lege die anderen 5 verdeckt als Nachziehstapel vor dir ab.
- Lege deine 6 Ausrüstungskisten als persönlichen Vorrat vor dich.
- Stelle 1 Camp als Zählstein auf das Feld 100 (0) der Zählleiste.
- Zu zweit legt ihr 2 eurer Camps, zu dritt 1 Camp in den allgemeinen Vorrat auf dem Spielplan. Die übrigen Camps bleiben als persönlicher Vorrat vor euch.

Spielbeginn

Vergleicht kurz, wer seinen Mund am weitesten aufreißen kann: Diese Person erhält den Startmarker und eröffnet die Partie. Anschließend kommen die Übrigen reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Spielablauf

Grundprinzip der Karten

Gemeinsame Nachzieh- oder Ablagestapel gibt es nicht. Nachziehstapel, Auslage der ausgespielten Karten und Ablagestapel gehören immer nur dir allein. Karten deiner Mitspielenden bekommst du nie. Geht dein Nachziehstapel aus, wird dein Ablagestapel gemischt und dient dir anschließend als neuer Nachziehstapel. Auf diese Weise kehren deine gekauften Karten immer wieder auf die Hand zurück.

Blaue Aktionskarten

Jede blaue Karte zeigt 1 oder 2 Aktionen. Spielst du sie aus, wählst du genau 1 davon. Die zweite Aktion derselben Karte ist damit gesperrt. Du darfst eine blaue Karte auch ausspielen, ohne eine Aktion zu nutzen. Titel und Bild zeigen euren Auftraggeber, im Grundspiel hat das keine Bedeutung.

Rote Karten

Dinosaurierkarten und die Startkarte Dinosaurier Ei musst du beim Ausspielen auch auswerten. Auf sie zu verzichten ist nicht erlaubt. Nur Kartenfunktionen wie Inventur erlauben es, rote Karten abzulegen, ohne ihre Aktion auszuführen.

Neue Karten kaufen

Kaufen kannst du von jedem der 5 Stapel auf dem Plan jeweils die oberste Karte. Der Preis steht rot unten rechts. Zum Bezahlen spielst du Karten mit dem Bernstein-Symbol aus, bis die Summe den Preis erreicht oder übertrifft. Die gekaufte Karte wandert auf deinen Ablagestapel, du kannst sie in diesem Zug also nicht mehr nutzen. Ein Überschuss darf für weitere Käufe genutzt werden, verfällt aber am Zugende.

Ausrüstungskisten auslegen

Mit einer Karte, die das Kisten-Symbol zeigt, legst du höchstens so viele Kisten aus deinem Vorrat auf den Plan, wie die Karte angibt. Du darfst sie auf ein Feld legen oder auf mehrere verteilen, auch auf Felder mit fremden Kisten oder Camps. Verboten sind Vulkanfelder und Felder mit einer Dinosaurierfigur. Statt neue Kisten zu setzen, darfst du auch bereits liegende Kisten versetzen.

Camp errichten

Ein Camp kostet 4 Kisten, die du über Karten mit Kisten-Symbol bezahlst. Setze das Camp auf ein beliebiges Feld ohne Dinosaurier und außerhalb der Vulkanfelder. Steht dort bereits ein Camp, stellst du dieses obenauf – maximal 3 Camps übereinander, nie 2 nebeneinander auf einem Feld. Liegen auf dem Zielfeld eigene Ausrüstungskisten, darfst du beliebig viele davon in deinen Vorrat zurücknehmen; jede senkt die Baukosten um 1. So sparst du über mehrere Züge auf ein Camp hin. Baust du in einem der 3 oberen Inselbereiche, bekommst du sofort die neben dem Bereich angegebenen Punkte. Überschuss darf für ein weiteres Camp, für Kisten oder zum Auffüllen des Vorrats genutzt werden und verfällt am Zugende.

Vorräte aufstocken

Durch Dinosaurier entfernte Teile landen im allgemeinen Vorrat auf dem Plan. Mit einer Karte mit Kisten-Symbol darfst du bis zu so viele eigene Teile (Camps und/oder Kisten) zurück in deinen persönlichen Vorrat holen, wie die Zahl in der Kiste angibt. Restwerte darfst du für Camps oder Kisten nutzen.

Dinosaurier bewegen

Jede Dinosaurierkarte zeigt einen bestimmten Dinosaurier. Diesen bewegst du 1 bis 3 Felder in gerader Linie, immer weg von den Vulkanen Richtung Südspitze. Bebaute Felder darfst du dabei nicht überspringen. Mehrere Dinosaurier dürfen auf einem Feld stehen. Die Bewegung endet auf fünf Arten:

- 1 Du beendest sie freiwillig nach mindestens 1 Feld.
- 2 Der Dinosaurier erreicht ein bebautes Feld. Liegen dort Kisten, kommen alle Kisten dieses Feldes in den allgemeinen Vorrat; ein Camp auf demselben Feld bleibt dann unversehrt. Steht dort nur ein Camp, entfernst du das oberste Camp in den allgemeinen Vorrat. Danach stellst du die Figur zurück auf ein beliebiges freies Vulkanfeld.
- 3 Der Dinosaurier erreicht in einem der oberen 3 Bereiche ein leeres Feld am Inselrand und kann nicht geradeaus weiter. Er bleibt dort stehen.
- 4 Im untersten Bereich darf er über den Spielfeldrand hinausgezogen werden. Verlässt er so das Spielfeld, kommt er zurück auf ein freies Vulkanfeld.
- 5 Nach dem dritten Schritt auf einem leeren Feld endet die Bewegung dort ohne weitere Folgen.

Dinosaurier Ei

Spielst du das Dinosaurier Ei, ziehst du sofort die oberste Karte des Dinosaurierstapels und führst sie aus. Beide Karten legst du offen zu deinen ausgespielten Karten. Das Dinosaurier Ei darfst du nie aus dem Spiel entfernen.

Weitere Kartenaktionen

- Abwehrmaßnahmen: die einzige Karte, die du auch außerhalb deines Zuges spielen darfst. Zieht ein Dinosaurier auf ein Feld, auf dem du Kisten oder ein Camp verlieren würdest, verhinderst du den Verlust. Die Figur bleibt stehen, als hätte sie auf einem leeren Feld geendet. Ablegen musst du die Karte anschließend, nachgezogen wird dafür nichts.
- Versteck: Lege beliebig viele Handkarten verdeckt vor dir ab, ohne ihre Aktionen zu nutzen. Nach dem Nachziehen am Zugende nimmst du sie zurück auf die Hand.
- Ablenkung: Eine Dinosaurierfigur deiner Wahl kehrt auf ein leeres Vulkanfeld zurück.
- Inventur: Du legst beliebig viele Handkarten ab; nachgezogen wird dann 1 Karte über der abgelegten Anzahl.
- Verschleiß: Eine Handkarte deiner Wahl verlässt dauerhaft das Spiel (nicht das Dinosaurier Ei).
- Verbesserung: Entferne 1 deiner ausgespielten Karten aus dem Spiel und nimm dafür eine neue Karte, die bis zu 2 Bernstein teurer ist. Sie kommt auf deinen Ablagestapel.
- Camp verlegen: Eines deiner Camps auf dem Plan stellst du um, auch ein überbautes. Neu einsetzen aus einem Vorrat ist nicht erlaubt. Du darfst ein überbautes Camp auch auf demselben Feld nach oben umsetzen.

- Nachschub: Ziehe sofort so viele Karten nach, wie das Symbol angibt.
- Das nötige Kleingeld: In diesem Zug darfst du Bernstein auch nutzen, um Kisten oder Camps auf den Plan zu bringen. Die Bernstein-Aktion derselben Karte ist dann gesperrt.

Wertung auslösen

Sobald du ein Camp errichtest, wertest du sofort. Wähle eine der 3 Wertungskarten aus dem aktiven Bereich und rücke deinen Zählstein um die dort angegebenen Punkte vor. Danach nimmst du diese Karte vom Plan, schiebst alle Karten in Pfeilrichtung nach und legst die genutzte Karte ans Ende. Bei Wertungen zählen nur deine eigenen Teile. Ein gestapeltes Camp gehört immer der Person, deren Camp ganz oben steht; überbaute Camps zählen nie mit.

Was die Wertungskarten bringen

- 2 Punkte je Camp auf der abgebildeten Landschaft, oder 1 Punkt je solches Feld mit eigenen Kisten. Camp und Kisten auf einem Feld bringen nur die Camp-Punkte.
- 2 Punkte je Camp auf einem Feld neben der abgebildeten Landschaft, sonst 1 Punkt je solches Feld mit eigenen Kisten. Die eigene Landschaft ist dabei egal.
- 3 Punkte je unterschiedliche Landschaftsform (Park, Berg, Wald, Ebene, See), auf der mindestens 1 eigenes Camp steht.
- Punkte für jedes eigene Camp, das ganz oben auf einem 2er- oder 3er-Stapel steht.
- Punkte für Verbindungen zwischen eigenen Steinen; gezählt werden die Grenzen zwischen den Feldern, nicht die Steine.
- 3 Punkte für jede Spalte von oben nach unten, in der du mindestens 1 Camp hast.
- 6 Punkte für jede Gruppe aus mindestens 2 direkt benachbarten eigenen Camps; die Gruppen dürfen sich nicht berühren.
- 2 Punkte für jedes Camp auf einem Feld am Fluss.
- Punkte für Steine an vorderster Position: Dein Stein steht dort, wenn in derselben Spalte kein anderer Stein weiter oben Richtung Vulkane liegt.

Bei den meisten dieser Wertungen zählen Ausrüstungskisten nicht mit.

Der Spielzug

- 1 Spiele deine Handkarten nacheinander offen vor dir aus, in beliebiger Reihenfolge.
- 2 Führe pro Karte die gewählte Funktion aus: blaue Karten mit genau 1 Aktion, rote Karten verpflichtend.
- 3 Löse nach jedem errichteten Camp sofort eine Wertung mit einer der 3 aktiven Wertungskarten aus.
- 4 Lasse alle gespielten Karten bis zum Zugende offen vor dir liegen; nicht genutzte Überschüsse verfallen.
- 5 Lege am Zugende alle ausgespielten Karten auf deinen Ablagestapel.
- 6 Ziehe 5 neue Karten nach. Ist dein Nachziehstapel leer, mische deinen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

Sonderregeln

- Es gibt keine gemeinsamen Kartenstapel; jede Person spielt ausschließlich mit den eigenen Karten.
- Pro blauer Aktionskarte darfst du nur 1 der abgebildeten Aktionen nutzen. Verzicht ist erlaubt.
- Rote Karten (Dinosaurier Ei und Dinosaurierkarten) musst du beim Ausspielen auswerten.
- Das Dinosaurier Ei darf nie aus dem Spiel entfernt werden.
- Kisten und Camps dürfen nie auf Vulkanfelder oder auf Felder mit einer Dinosaurierfigur gelegt werden.
- Auf einem Feld stehen nie 2 Camps nebeneinander, gestapelt sind höchstens 3 erlaubt.
- Bei der Dinosaurierbewegung dürfen bebaute Felder nicht übersprungen werden.
- Solange eine Dinosaurierfigur nach gespielter Abwehrmaßnahme auf einem Feld steht, dürft ihr dort keine Teile hinlegen und keine von dort versetzen.
- Wer eine Abwehrmaßnahme außerhalb des eigenen Zuges spielt, zieht dafür keine Karte nach und hat im nächsten Zug 1 Karte weniger.
- Nicht genutzte Überschüsse aus ausgespielten Karten verfallen am Ende des Zuges.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald eine dieser drei Bedingungen eintritt: Jemand errichtet das letzte Camp aus dem eigenen persönlichen Vorrat (Camps im allgemeinen Vorrat spielen dabei keine Rolle), der Dinosaurierkartenstapel ist leer, oder 2 der Aktionskartenstapel sind leer. In allen drei Fällen spielt ihr die laufende Runde zu Ende, damit alle gleich oft am Zug waren. Wer danach die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die Beteiligten den Platz.

Varianten

- Spiel zu zweit: 2 eurer Camps kommen zu Beginn in den allgemeinen Vorrat auf dem Spielplan.
- Spiel zu dritt: 1 eurer Camps kommt zu Beginn in den allgemeinen Vorrat.
- Die Auftraggeber (Expertenvariante): Ihr braucht die 20 Entwicklungsplättchen. Mischt die 10 A-Plättchen und legt je 3 verdeckt in jede der 3 Reihen neben dem Plan, das übrige zurück in die Schachtel. Mischt die 7 B-Plättchen und legt je 2 rechts daneben, das übrige zurück in die Schachtel. Am Ende jeder Reihe kommt ein Abschlussplättchen, danach deckt ihr alles auf. Jede Person legt 1 ihrer Ausrüstungskisten an den Anfang jeder Reihe. Statt eine Aktion einer blauen Karte zu nutzen, darfst du deine Kiste in der Reihe des auf der Karte abgebildeten Auftraggebers um 1 Plättchen nach rechts rücken und bekommst einmalig die Belohnung des Zielplättchens. Erreichst du das letzte Plättchen einer Leiste, gibt es 10 Punkte, die Kiste kommt zurück in deinen Vorrat und dieser Auftraggeber ist für dich abgeschlossen.
- Individuelle Wertungen (Expertenvariante): Die übrigen Wertungskarten bilden einen verdeckten Nachziehstapel. Das Errichten eines Camps löst keine automatische Wertung mehr aus. Stattdessen kaufst du Wertungskarten wie Aktionskarten von den 5 offenen Plätzen; der aktive Bereich hat keine Bedeutung mehr. Beim Kauf wertest du sofort und legst die Karte dann auf deinen Ablagestapel. Kommt sie später auf die Hand, kannst du sie erneut ausspielen und werten, ohne nochmals zu bezahlen. Mehrere Käufe pro Zug sind erlaubt. Am Zugende füllst du leere Wertungsplätze vom verdeckten Stapel auf; ist dieser leer, wird nicht mehr nachgelegt. Sind alle Wertungskarten gekauft und ein weiterer Aktionskartenstapel leer, endet das Spiel nach der laufenden Runde.
- Beide Expertenvarianten lassen sich einzeln oder gemeinsam spielen.

Tipps

- Nutze eigene Kisten als Sparbüchse: Legst du sie auf ein Feld, auf dem du später bauen willst, senkt jede zurückgenommene Kiste die Baukosten des Camps um 1.
- Achte beim Auslegen auf die Zugrichtung der Dinosaurier. Kisten weit oben in einer Spalte sind stärker gefährdet als Felder, an denen die Saurier vorbeiziehen.
- Halte eine Karte mit Abwehrmaßnahmen zurück, wenn wertvolle Camps bedroht sind. Sie ist die einzige Karte, die außerhalb deines Zuges wirkt.
- Verschleiß und Verbesserung dünnen deinen Stapel aus. Weniger schwache Startkarten bedeuten stärkere Nachziehhände.
- Behalte die Reihenfolge der Wertungskarten im Blick. Da genutzte Karten ans Ende wandern, kannst du planen, welche Wertung beim nächsten Camp im aktiven Bereich liegt.
- Camps in den 3 oberen Inselbereichen bringen zusätzliche Sofortpunkte beim Bau.

Häufige Fragen

Darf ich beide Aktionen einer blauen Karte nutzen?

Nein. Zeigt eine Aktionskarte 2 Aktionen, wählst du beim Ausspielen genau 1 davon. Die andere ist damit gesperrt.

Muss ich eine Dinosaurierkarte auswerten, wenn sie mir schadet?

Ja. Rote Karten musst du beim Ausspielen nutzen, ein Verzicht wie bei blauen Karten ist nicht erlaubt. Nur Funktionen wie Inventur erlauben es, rote Karten abzulegen, ohne die Aktion auszuführen.

Was passiert, wenn ein Dinosaurier auf ein Feld mit Camp und Kisten zieht?

Dann entfernst du nur die Ausrüstungskisten dieses Feldes in den allgemeinen Vorrat. Das Camp bleibt stehen.

Wie viele Camps dürfen auf einem Feld stehen?

Höchstens 3 Camps übereinander gestapelt. Zwei Camps nebeneinander auf einem Feld gibt es nie.

Wem gehört ein Camp-Stapel bei der Wertung?

Nur das oberste Camp zählt, es gehört bei der Wertung der Person, deren Camp ganz oben steht. Überbaute Camps werden bei Wertungen nie berücksichtigt.

Was passiert mit übrig gebliebenem Wert einer Karte?

Überschuss darfst du im selben Zug weiter nutzen, etwa für weitere Käufe, ein zusätzliches Camp, Kisten oder das Auffüllen des Vorrats. Am Ende deines Zuges verfällt er.

Darf ich Karten auch außerhalb meines Zuges spielen?

Nur die Abwehrmaßnahmen. Damit verhinderst du, dass ein einziehender Dinosaurier deine Kisten oder dein Camp entfernt. Du ziehst dafür keine Karte nach.

Kann ich meinen Kartenstapel dauerhaft verkleinern?

Ja, über die Aktionen Verschleiß und Verbesserung entfernst du Karten endgültig aus dem Spiel. Das Dinosaurier Ei darf dabei nie entfernt werden.

Wann endet das Spiel genau?

Sobald jemand das letzte Camp aus dem persönlichen Vorrat setzt, der Dinosaurierstapel leer ist oder 2 Aktionskartenstapel leer sind. Danach wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt.

Darf ich einen Dinosaurier über ein bebautes Feld hinwegziehen?

Nein. Bebaute Felder mit Camps oder Ausrüstungskisten dürfen bei der Bewegung nicht übersprungen werden.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	2022
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 01.09.2026. 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/rueckkehr-nach-isola-nublar/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/rueckkehr-nach-isola-nublar/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026