



ILOS



Mit der jüngsten Entdeckung des verlorenen Archipels Ilôs hat der Wettlauf um die Reichtümer begonnen, denn die frühere Wiege einer vergangenen Zivilisation verfügt über Gold und seltene Ressourcen im Überfluss, was Handelsherren aus der ganzen Welt anlockt.

Du bist einer von ihnen, der mit seiner mächtigen Handelsflotte diese neue Welt erschließen will. Erforsche alte Ruinen, errichte Plantagen und Handelsposten, baue Festungen, um dich vor Piraten zu schützen, und steuere den Anstieg der Ressourcenpreise.

INHALT

(A) 90 AKTIONSKARTEN :

Die Aktionskarten zeigen eure Handlungsmöglichkeiten und deren Kosten.



SPIEL
VORBEREITUNG

Mischt die Aktionskarten und legt sie als verdeckten Stapel in Reichweite der Spieler. Lasst daneben etwas Platz, um dort während des Spiels eure abgeworfenen Karten abzulegen.

(B) 1 SICHTSCHIRM UND 1 PRODUKTIONS-TABLEAU JE SPIELERFARBE



Benutzt eure Sichtschirme, um die Ressourcen, die ihr während des Spiels erhaltet, geheim zu halten.



Auf den Produktions-Tableaus werden die Ressourcen abgelegt, die ihr am Ende eures Zuges produziert.

SPIEL
VORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt einen Sichtschirm und das zugehörige Produktions-Tableau. Legt das Produktions-Tableau vor den Sichtschirm.

(C) 5 SCHIFFE UND 10 PIONIERE JE SPIELERFARBE

Die Schiffe ermöglichen, neue Gebiete zu entdecken, Inseln zu erschließen und Piraterie zu betreiben.

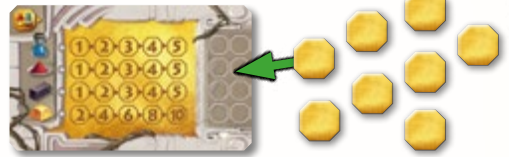


Die Pioniere ermöglichen, Plantagen zu bewirtschaften und Minen auszubeuten, Gebäude (Festungen und Handelsposten) zu errichten und Tempel zu erkunden. Das Spielende wird eingeläutet, wenn ein Spieler seinen letzten Pionier eingesetzt hat.

Jeder Spieler erhält die 10 Pioniere und 5 Schiffe in der Farbe seines Sichtschirms und stellt sie für alle gut sichtbar vor sich hin.

SPIEL
VORBEREITUNG

(D) MARKT-TABLEAU UND 10 MARKT-PLÄTTCHEN



Bestimmt den Startspieler und legt das Markt-Tableau anstelle eines Startspieler-Markers in seine Nähe. Legt 8 Marktplättchen auf die rechten Felder (die überzähligen Plättchen sind Ersatz, wenn ihr eins verliert).

SPIEL
VORBEREITUNG

(E) 20 PLÄTTCHEN

Die Plättchen zeigen die Inseln des Archipels Ilôs. Eure Aufgabe ist, sie zu entdecken und zu erschließen.



Bildet einen Erkundungsstapel: Nehmt zufällig 4 Plättchen pro Spieler, mischt sie und bildet einen verdeckten Stapel. Legt die übrigen Plättchen ungeschaut zurück in die Schachtel. Deckt die obersten 3 Plättchen des Stapels auf und legt sie in die Erkundungszone. Ersetzt jedes Plättchen, das an das Archipel angelegt wird, sofort durch das oberste Plättchen des Stapels.

SPIELVORBEREITUNG

(F) 152 RESSOURCEN-PLÄTTCHEN (EBENHOLZ, GEWÜRZE, FÄRBE MITTEL UND GOLD)



UND 10 GEBÄUDE-PLÄTTCHEN



Legt alle Plättchen gut erreichbar in den allgemeinen Vorrat.



SPIELAUFBAU FÜR 3 SPIELER



🌀 SPIELZIEL 🌀

Spielziel ist, der reichste Spieler zu sein. Um dies zu erreichen, müsst ihr die Ressourcen sammeln, deren Wert während des Spiels voraussichtlich am höchsten ansteigen wird. Am Ende der Partie werden die Ressourcen zum Marktpreis verkauft.

🌀 ERSTE INSELN (G) 🌀

Ilös wird im Uhrzeigersinn gespielt.

- Jeder Spieler zieht 5 Aktionskarten (A) und schaut sie sich an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

Anmerkung: Wenn dir zu Beginn der Partie deine Kartenhand nicht gefällt, kannst du einmalig eine oder mehrere Karten abwerfen und neue ziehen, bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast.

- Der Startspieler beginnt.
- Die ersten Inseln von Ilös erkunden: Der Startspieler wählt ein Plättchen aus der Erkundungszone, legt es in die Tischmitte und setzt ein Schiff auf die Küste einer Insel, die auf diesem Plättchen abge-



Beispiel – Erste Inseln bei 4 Spielern:

- Rot ist Startspieler. Er legt ein Plättchen in die Tischmitte und setzt eines seiner Schiffe darauf.
- Grün ist 2. und legt sein Plättchen an das erste. Er vergrößert die Insel von Rot. Sein Schiff setzt er jedoch auf eine andere Insel dieses Plättchens.
- Schwarz ist 3. und legt sein Plättchen an das erste. Er vergrößert die zweite Insel. Sein Schiff setzt er auf eine andere Insel seines Plättchens.
- Gelb ist 4. und legt sein Plättchen an das erste. Er vergrößert die Insel von Rot. Sein Schiff setzt er auf dieselbe Insel.

bildet ist. Dann zieht er ein neues Plättchen und legt es in die Erkundungszone, um das ausgespielte Plättchen zu ersetzen. In Zugreihenfolge verfahren die anderen Spieler ebenso. Sie legen ihr Plättchen an mindestens ein anderes ausliegendes Plättchen. Dabei muss **mindestens eine Insel vergrößert** werden

BESCHREIBUNG DER PLÄTTCHEN

Besondere Orte

- Ruine
- Bauplatz
- Piratennest



Küste

Ressourcenfelder

- Ebenholz
- Färbemittel
- Gewürze
- Gold

ERKUNDUNGSREGEL

Legt ein Spieler ein Plättchen an, muss er immer folgende Regeln beachten: Inseln vergrößern: Du musst mit dem neuen Plättchen die Küste von mindestens einem bereits ausliegenden Plättchen fortführen. Du kannst auch an mehrere Plättchen gleichzeitig anlegen, wenn die Landschaften aneinander passen. *Beispiel: Küste kann nicht an Meer oder Land angelegt werden.*



Inseln: Landgebiete sind Inseln. Ein Insel kann aus einem oder mehreren zusammengesetzten Plättchen bestehen. Ein Schiff, das sich an der Küste einer Insel befindetet, ermöglicht den Zugang zur ganzen Insel, unabhängig aus wie vielen Plättchen die Insel besteht.



GLOSSAR

Schiff: Du musst ein Schiff an der Küste einer Insel platziert haben, damit du einen Pionier dorthin entsenden kannst. (s. *Beschreibung der Aktionen*). Ein einzelnes Schiff erlaubt dir, einen Pionier auf einem beliebigen Plättchen der Insel einzusetzen, unabhängig von der Anzahl der Plättchen, aus denen die Insel besteht.

Piraterie: Ein Schiff auf einem Piratennest greift alle Inseln an, die eine Küste auf dem Plättchen mit dem Piratennest haben. Die anderen Spieler müssen von nun an die Kosten der Piraterie zahlen, wenn sie Plantagen, Minen und Gebäude auf den von Piraten angegriffenen Inseln errichten wollen. Ob eine Insel von einem oder mehreren Piratennestern bedroht wird, ist egal. Eine Festung schützt den Spieler, der sie errichtet hat, vor allen Piraten, jedoch nur auf der Insel, wo sich die Festung befindet (s. *Beschreibung der Aktionen*).

Pionier: Die Pioniere ermöglichen Aktionen auf den Inseln. Wenn ein Spieler seinen 10. Pionier eingesetzt hat, läutet er das Spielende ein. Ein eingesetzter Pionier kann weder versetzt noch zurückgenommen werden. Er nützt dir bis zum Spielende. **Felder, die von Pionieren besetzt sind, stehen anderen Spielern nicht mehr zur Verfügung.**

Freie Felder: Ein Feld ist frei, wenn dort kein Pionier eingesetzt ist

SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Startspieler beginnt.

Der Zug eines Spielers besteht aus drei aufeinanderfolgenden Phasen:

1/ AKTIONEN (OPTIONAL)

Mit deinen Karten kannst du Aktionen ausführen. Du darfst so viele Aktionen ausführen wie du möchtest und/oder kannst. Dies kann auch keine Aktion sein.

Um eine Aktion auszuführen, musst du die Karte offen ausspielen und zusätzlich so viele Handkarten abwerfen, wie bei den Kosten angegeben ist. Wenn du die Markt-Karte spielst, wirfst du eine Ressource ab, deren Preis dann ansteigt (s. Beschreibung der Aktionen).



KARTENVERTEILUNG

30x Schiff	12x Gebäude
20x Plantage	6x Ruine
10x Goldmine	12x Markt

2/ PRODUKTION

Du erhältst so viele Ressourcen wie auf deinem Produktions-Tableau angezeigt werden. Leg die erhaltenen Ressourcen hinter deinen Sichtschirm.



Beispiel: Der Spieler bekommt 2 Gold, 1 Stein und 1 Holz, und legt sie hinter seinen Sichtschirm.

BESCHREIBUNG DER KARTE

Aktion



Kosten: Anzahl der Karten, die du abwerfen musst.

Kosten bei Piraterie: Anzahl der Karten, die du abwerfen musst, wenn die Insel unter dem Einfluss von Piraten steht.

Bedingung: Anzahl der Schiffe, die du auf der Insel besitzen musst, um diese Aktion auszuführen.

Kosten: Abgabe von Ressourcen

Spezialeffekt



3/ KARTEN NACHZIEHEN

Es gibt kein Handkartenlimit. Du kannst beliebig viele Karten auf der Hand haben.

Deine Schiffe und Festungen bringen dir zusätzliche Karten.

ZIEH

• 3 Karten

+1 Karte pro eingesetztem Schiff

+1 Karte pro errichteter Festung

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischt die Karten des Ablagestapels und bildet einen neuen Nachziehstapel.

Tritt der besondere Fall ein, dass die Karten des Nachzieh- und Ablagestapels nicht ausreichen, zieh die fehlenden Karten zufällig aus der Kartenhand des Spielers mit den meisten Karten.

Danach ist der Spieler zu deiner Linken am Zug.

SPIELENDE

Das Spielende wird eingeläutet, wenn ein Spieler seinen 10. Pionier eingesetzt hat. Alle Spieler müssen die gleiche Anzahl an Zügen gemacht haben. Die Runde wird also zu Ende gespielt. Das Spiel endet, wenn der Spieler rechts vom Startspieler seinen Zug gemacht hat.

Legt die Ressourcen von euren Produktions-Tableaus zurück in den allgemeinen Vorrat. Die Ressourcen hinter euren Sichtschirmen werden nun gewertet. Der Wert jeder Ressource wird auf dem Markt-Tableau angezeigt (s. Seite 6).

Der reichste Spieler gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Pioniere eingesetzt hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

BESCHREIBUNG DER AKTIONEN

SCHIFF

Kosten: Wirf 1 Karte ab

Bedingung: keine

Effekt: Setze ein Schiff aus deinem Vorrat ein oder versetze ein bereits eingesetztes Schiff (🚢).

- **Anlegen an eine Insel:** Setze eins deiner Schiffe auf die Küste einer bereits ausliegenden Insel (dort kann auch schon ein Schiff stehen) oder nimm ein Plättchen aus der Erkundungszone und setze ein Schiff auf die Küste einer Insel dieses Plättchens. Du kannst sofort Pioniere auf dieser Insel einsetzen, wenn du die passende Karte ausspielt und die Kosten bezahlt.

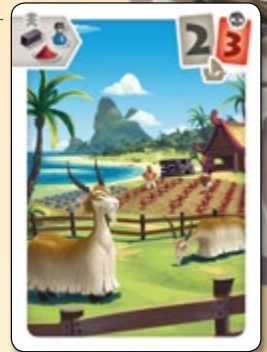


PLANTAGE

Kosten: Wirf 2 Karten ab oder 3 Karten bei Piratenangriff.

Bedingung: Du musst mindestens 1 deiner Schiffe an der Küste der Insel eingesetzt haben.

Effekt: Setze 1 Pionier (👤) aus deinem Vorrat auf das Ressourcen-Symbol Ebenholz, Gewürze oder Färbemittel der Insel. Leg ein entsprechendes Ressourcen-Plättchen auf dein Produktions-Tableau.

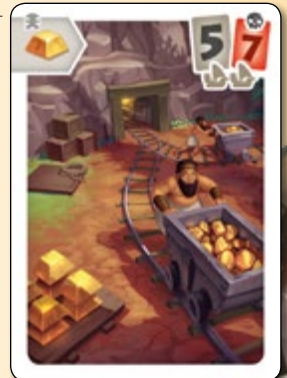


GOLDMINE

Kosten: Wirf 5 Karten ab oder 7 Karten bei Piratenangriff.

Bedingung: Du musst mindestens 2 deiner Schiffe an der Küste der Insel haben.

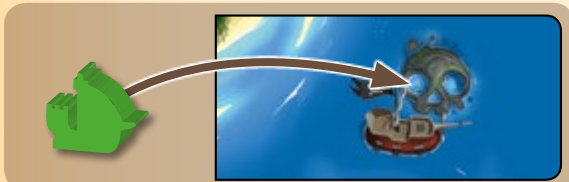
Effekt: Setze 1 Pionier (👤) aus deinem Vorrat auf das Gold-Symbol der Insel. Leg ein Gold-Plättchen auf dein Produktions-Tableau.



Denk dran: Deine Schiffe bescheren dir einen Bonus von +1 Karte in der Nachziehphase.

Denk dran: Das angelegte Plättchen muss immer gemäß der Erkundungsregeln angelegt werden. Ersetze das Plättchen aus der Erkundungszone sofort durch ein neues vom Stapel. Wenn der Plättchen-Stapel aufgebraucht ist, können weiterhin Plättchen aus der Erkundungszone genommen werden, bis diese leer ist.

- **Ein Piratennest einnehmen:** Setze eins deiner Schiffe auf ein unbesetztes Piratennest. Wenn du diese Aktion machst, darfst du kein Plättchen anlegen. Alle Inseln dieses Plättchens werden angegriffen. Von nun an müssen die anderen Spieler die Kosten der Piraterie zahlen, wenn sie eine Aktion auf diesen Inseln machen wollen.



👤 Der rote Pirat greift nur die Inseln 1 und 2 an, denn sie haben eine Küste auf dem Plättchen mit dem Piratennest. Die anderen Spieler müssen die Kosten der Piraterie zahlen, um Pioniere auf diesen Inseln einzusetzen.

Die Inseln 3 und 4 werden nicht vom roten Piraten angegriffen.



Anmerkung: Eine Festung schützt nur auf der Insel, auf der sie errichtet wurde, vor Piraterie. Dies gilt nur für ihren Besitzer.



BESCHREIBUNG DER KARTENAKTIONEN

GEBÄUDE

Kosten: Wirf 2 Karten ab oder 4 Karten bei Piratenangriff.

Bedingung: Du musst mindestens 2 deiner Schiffe an der Küste der Insel haben.

Effekt: Leg ein Gebäude-Plättchen mit der gewöschten Seite auf einen Bauplatz der Insel. Setze 1 Pionier (👤) aus deinem Vorrat auf das errichtete Gebäude.



- **Festung:** Eine Festung schützt dich auf der Insel, auf der sie sich befindet, vor Piraterie. Du musst die Kosten der Piraterie nicht bezahlen. Deine Festungen bescheren dir während der Nachziehphase einen Bonus von +1 Karte.



- **Handelsposten:** Der Handelsposten verhält sich wie eine auf dieser Insel bewirtschaftete Plantage. Er verschafft dir eine Ressource (Ebenholz, Gewürze oder Färbemittel, nicht aber Gold). Es kann deine eigene Plantage oder die eines Mitspielers sein. Leg ein entsprechendes Ressourcen-Plättchen auf dein Produktions-Tableau

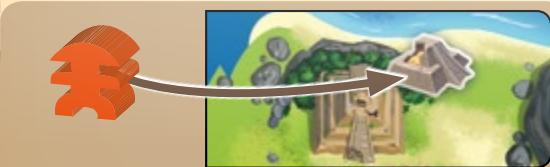


RUINE

Kosten: Wirf 7 Karten ab.

Bedingung: Du musst mindestens 1 deiner Schiffe an der Küste der Insel haben.

Effekt: Setze 1 Pionier (👤) aus deinem Vorrat auf eine Ruine der Insel. Du erhältst sofort 3 Gold und legst sie hinter deinen Sichtschirm. Die Ruinen sind von einmaligem Nutzen, sie liefern keine Ressourcen während der Produktionsphase.



+3

-6-

MARKT

Kosten: Wirf 1 beliebige deiner gesammelten Ressourcen ab.

Bedingung: Du kannst in deinem Zug nur eine Marktkarte spielen.

Effekt: Erhöhe den Preis der abgeworfenen Ressource. Decke den alten Preis mit einem Markt-Plättchen ab. Da es nur 8 Markt-Plättchen gibt, kann diese Aktion folglich nur 8-mal in einer Partie durchgeführt werden.

Sobald alle Plättchen platziert wurden, können sich die Preise nicht mehr ändern, und diese Karte hat keinen weiteren Effekt. Sie kann jedoch abgeworfen werden, um die Kosten einer anderen Aktion zu zahlen.

Die letzte Zahl einer Reihe darf nicht abgedeckt werden. Der Preis einer Ressource kann also maximal 4-mal ansteigen.



• Der Gewürzpreis steigt auf 2.

CREDITS

Autor: Frédéric Guérard

Illustrator: Paul Mafayon

Verlage: La Boite de Jeu & Origames

Projektleitung: Benoit Bannier & Rodolphe Gilbert

Künstlerische Leitung: Igor Polouchine

Regeln & Design: Guillaume Gille-Naves

Hersteller: Origames

Übersetzung: Monika Harke

Herausgeber

La Boite de jeu

8 grande rue - 21310 Belleneuve France

Origames

52 avenue Pierre Sémard 94200 Ivry sur Seine

www.laboitedejeu.fr

www.origames.fr

contact@laboitedejeu.fr • Rodolphe@origames.fr

Hergestellt in China von Whatz Games

©2017 La Boite de Jeu. ©2017 Origames

ORIGAMES.FR







AIDE DE JEU

À votre tour, faites ces Actions dans l'ordre :

1- AKTIONEN (OPTIONAL)

2- PRODUKTION

3- KARTEN NACHZIEHEN

Zieh 3 Karten
+1 pro Schiff (🚢) +1 pro Festung (🏰).



SCHIFF

Versetze ein Schiff (🚢) :

- Sur un Repaire de pirates
- Sur la côte d'une Île déjà en jeu
- Sur la côte d'une Île d'une nouvelle Tuile que vous mettez en jeu.



PLANTAGE

Placez un Pionnier (♠) sur une Ressource Ébène (🟣), Épices (🔴) ou teinture (🟡).



GEBÄUDE

Construire un Bâtiment et placez un Pionnier (♠) dessus :

- Le Fort vous protège des Pirates, et vous donne un Bonus de +1 carte pendant la pioche
- Le Comptoir vous permet de bénéficier d'une Ressource Ébène (🟣), Épices (🔴) ou Teinture (🟡) déjà exploitée sur l'île.



GOLDMINE

Placez un Pionnier (♠) sur une Ressource Or (🟡).



RUINE

Placez un Pionnier (♠) sur des Ruines et gagnez immédiatement 3 Or (🟡).



MARKT

Dépensez 1 une Ressource pour augmenter sa valeur au cours du marché

