

ISLE TILES

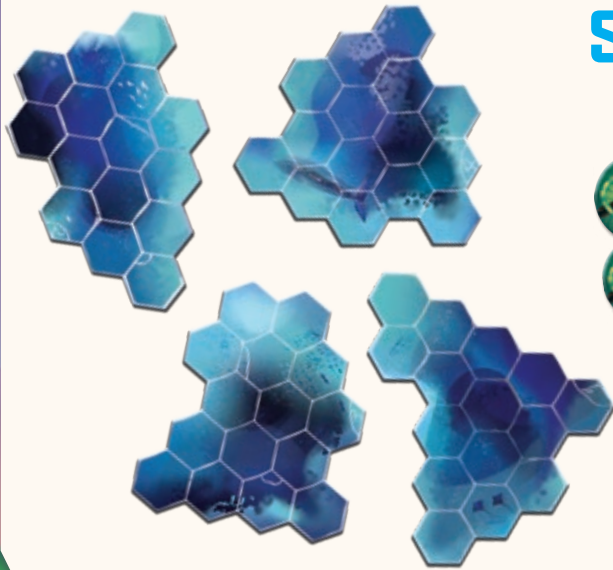


ANLEITUNG

**Ein dynamisches Legespiel für 2–4 Personen von Marco Teubner
ab 8 Jahren • illustriert von Jia-yi Zoe Liu**

In Isle Tiles erschafft ihr zwar gemeinsam eine Insel, wollt aber die wertvollsten Gebiete selbst besitzen. Dabei geht es schnell in die Höhe, denn je höher ein Gebiet ist, desto mehr Punkte bringt es beim Ende des Spiels ein ... zumindest, wenn das Gebiet dann noch euch gehört.

SPIELMATERIAL



4 Spielplanteile
Jeweils mit 15 Wasserfeldern



24 Tiermarker
4 Tierarten, jeweils mit den Werten 1–6



50 Landschaftsplättchen



20 Aufgabekarten



1 Punkteblock



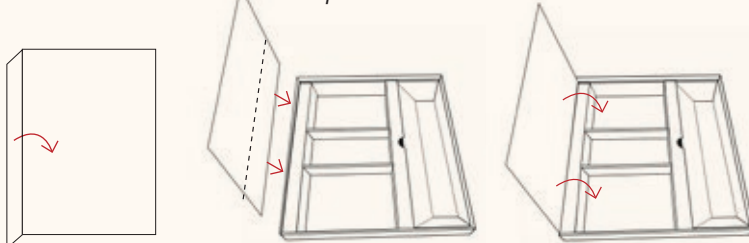
1 Anleitung

ZIEL DES SPIELS

In Isle Tiles willst du durch geschicktes Platzieren der Landschaftsplättchen möglichst wertvolle Gebiete mit deinen Tieren sichern, Aufgaben erfüllen und am Ende des Spiels die meisten Punkte erzielen.

Vielen Dank, dass du ein Spiel der Edition Spielwiese erworben hast. Wir haben viel Liebe in die Entwicklung und Produktion gesteckt. Falls es dennoch Grund zur Beanstandung gibt oder du ein Ersatzteil benötigst, schreibe gerne eine Mail an unseren Vertriebspartner: info@hutter-trade.com
Wir wünschen dir eine verspielte Zeit!

Steckt den Deckel in die Spielschachtel ein:



Du willst lieber mit 3D-Figuren statt Tiermarkern spielen? Schau bei unseren Freunden vorbei, die Upgrades für diverse Spiele verkaufen: gamemaker.eu.



SPIELAUFBAU

1. Legt für eure erste Partie die Spielplanteile wie unten abgebildet aus. Nutzt dafür die Zahlen auf einer Seite der Spielplanteile zur Orientierung. Überspringt dann den Rest von Schritt 1.

Verteilt in weiteren Partien die Spielplanteile möglichst gleichmäßig an alle Personen. Die jüngste Person legt ihr Spielplanteil in die Tischmitte. Legt dann reihum je ein Spielplanteil an. Ein neu platziertes Spielplanteil muss mit mindestens einer Seite an ein bisher gelegtes Spielplanteil angrenzen.



2. Jede Person sucht sich eine Tierart aus und nimmt sich die entsprechenden Tiermarker mit den Werten 1–6.

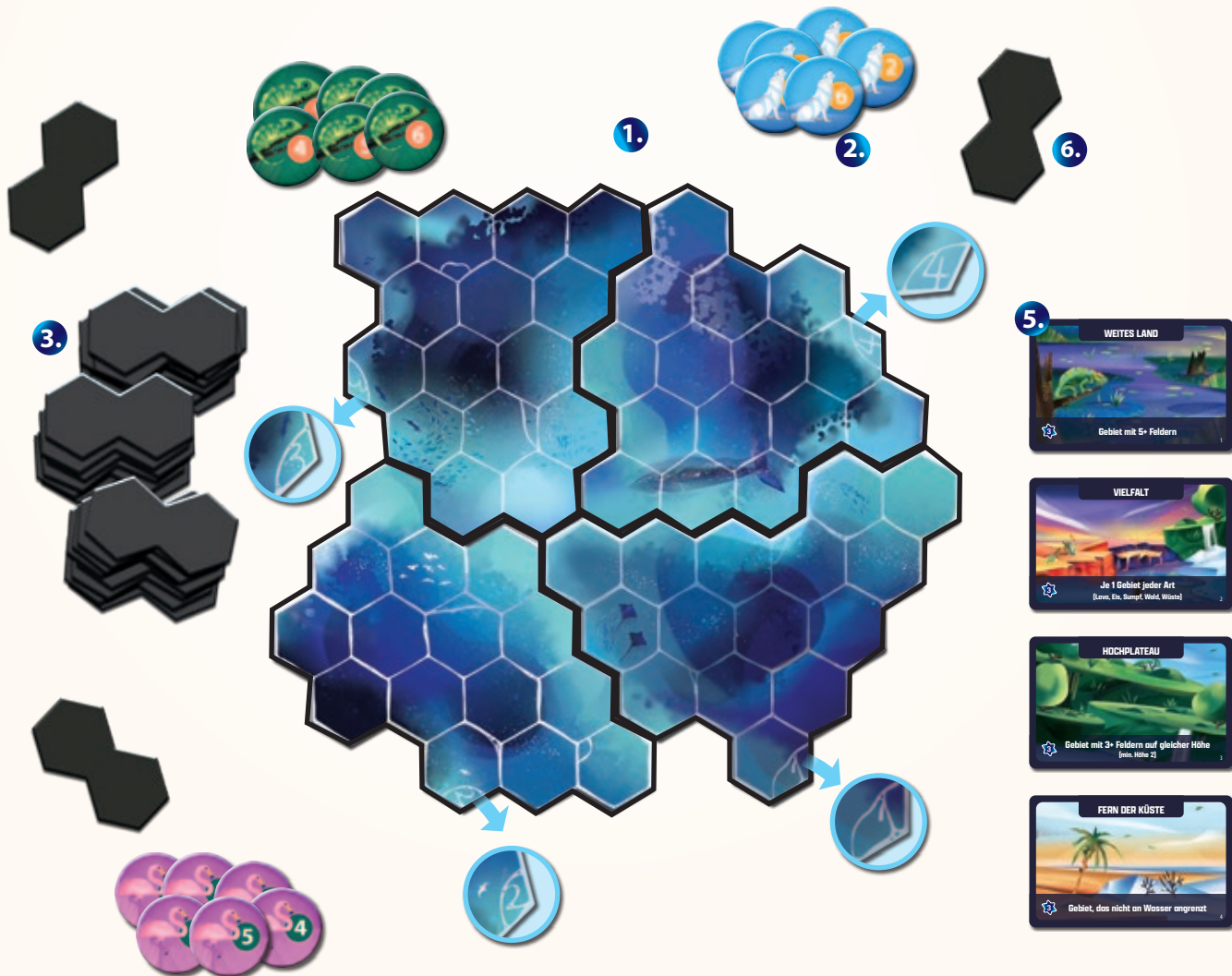
3. Platziert die Landschaftsplättchen verdeckt neben dem Spielplan.

4. Zieht 2 zufällige Landschaftsplättchen und legt sie unbesehen beiseite. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

5. Mischt die Aufgabenkarten und zieht 4 zufällige Karten. **Für eure erste Partie empfehlen wir die Aufgabenkarten 1–4.** Legt sie neben dem Spielplan aus. Legt die anderen Aufgabenkarten beiseite. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

6. Jede Person zieht verdeckt 1 Landschaftsplättchen und nimmt es auf die Hand.

Jetzt kann es losgehen!



SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Tier gestreichelt hat, beginnt. In deinem Zug fñhrt du die folgenden 4 Schritte aus:

1. Aufgabenkarte erfñllen
2. Landschaftsplättchen legen
3. Tiermarker platzieren
4. Landschaftsplättchen nachziehen

Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

1. AUFGABENKARTE ERFñLLEN



Wenn du am Anfang deines Spielzuges die Voraussetzungen für eine Aufgabe erfüllt hast, darfst du die entsprechende Karte nehmen. Du kannst in jedem Zug **maximal 1 Aufgabe** erfüllen. Könntest du mehrere Aufgaben erfüllen, musst du dich für eine entscheiden. Lege die erfüllte Aufgabenkarte vor dir ab. Die Karte

kann dir nicht mehr weggenommen werden.

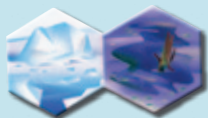
Jede erfüllte Aufgabe ist beim Spielende 3 Punkte wert.

Hinweis: Alle Aufgabenkarten sind am Ende dieser Anleitung (ab S. 6) im Detail erklärt.

2. LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN LEGEN

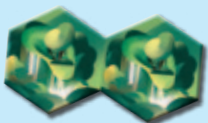


Ein Landschaftsplättchen besteht immer aus 2 Feldern. Die meisten Plättchen zeigen 2 der 5 unterschiedlichen Landschaftsarten: Eis, Sumpf, Lava, Wüste, Wald.



Dieses Landschaftsplättchen besteht aus 2 Feldern:
1 Eisfeld und 1 Sumpffeld.

Einige Plättchen zeigen 2 Felder der gleichen Landschaft. Es sind immer noch 2 separate Felder.



Dieses Landschaftsplättchen besteht aus 2 Feldern:
1 Waldfeld und einem 2. Waldfeld.

Du hast **2 Möglichkeiten**, dein Landschaftsplättchen zu legen:

- A** Du legst dein Plättchen **direkt auf den Spielplan**. Dabei muss es immer auf dem Raster liegen und darf nicht darüber hinausragen.



- B** Du legst dein Plättchen auf bereits zuvor gelegte Landschaftsplättchen, dadurch kannst du **in die Höhe bauen**. Ein Plättchen kannst du immer nur auf 2 Felder legen, die auf einer Höhe sind. Du darfst es nicht auf Felder legen, auf denen ein Tiermarker liegt (egal ob es dein eigener oder ein anderer ist).



Hinweis: Das Plättchen darf deckungsgleich auf ein direkt darunterliegendes Plättchen gelegt werden oder Felder von 2 Landschaftsplättchen überdecken. Du darfst beliebige Landschaftsarten überdecken.

Ein Gebiet bilden

Ein einzelnes Feld ist ein Gebiet. Aneinander angrenzende Felder mit identischer Landschaftsart bilden ein größeres Gebiet. Höhenunterschiede zwischen den Feldern spielen dabei keine Rolle.



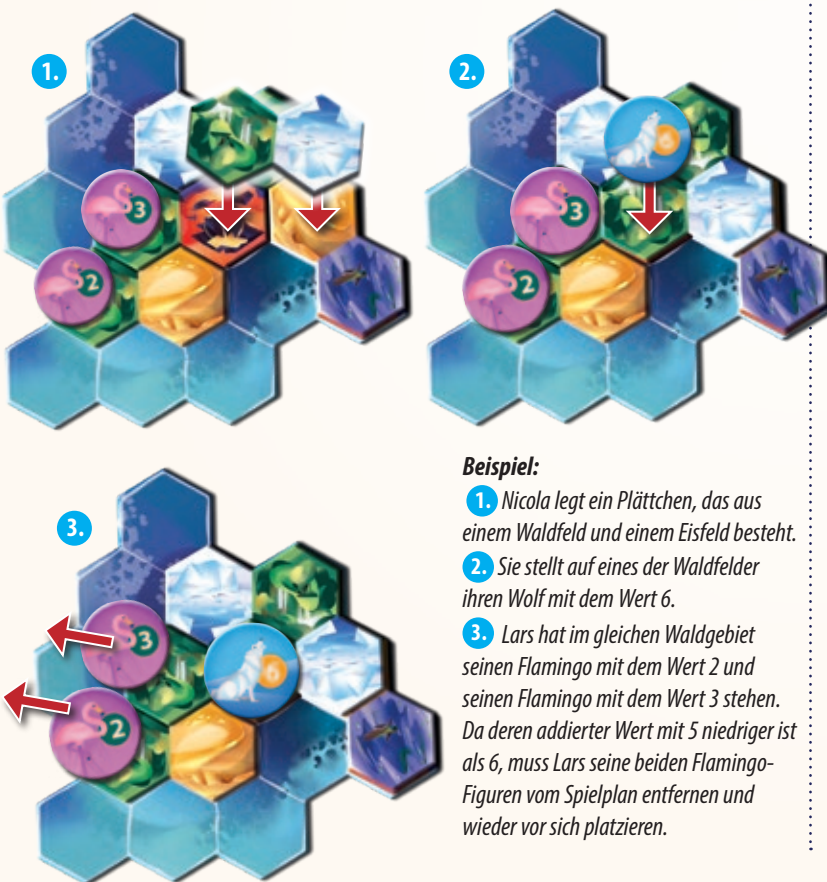
3. TIERMARKER PLATZIEREN

Du darfst 0, 1 oder 2 deiner Tiermarker auf deinem **soeben gelegten Plättchen** platzieren. Auf jedem Feld des Plättchens kannst du maximal 1 Marker platzieren.

Anschließend überprüfst du, ob sich Tiermarker einer anderen Person in den Gebieten befinden:

- A** Sind **nur deine Tiermarker** in dem Gebiet → Das Gebiet gehört dir.
- B** Sind noch ein oder mehrere **Tiermarker einer anderen Person** in diesem Gebiet, vergleicht ihr den Gesamtwert eurer Tiere. Addiere dazu die Werte all deiner Tiermarker in diesem Gebiet und vergleiche sie mit dem Wert aller Tiermarker der anderen Person in diesem Gebiet.
 - Die Person mit dem geringeren Wert muss alle ihre Tiermarker aus dem Gebiet entfernen und sie wieder vor sich platzieren.
 - Bei **Gleichstand** müsst ihr beide all eure Tiermarker aus dem Gebiet entfernen und vor euch ablegen. Das Gebiet gehört dann niemandem mehr.

→ Am Ende eines Zuges kann jedes Gebiet also nur Tiermarker einer Person enthalten. Dieser Person gehört auch das Gebiet.



Beispiel:

1. Nicola legt ein Plättchen, das aus einem Waldfeld und einem Eisfeld besteht.
2. Sie stellt auf eines der Waldfelder ihren Wolf mit dem Wert 6.
3. Lars hat im gleichen Waldgebiet seinen Flamingo mit dem Wert 2 und seinen Flamingo mit dem Wert 3 stehen. Da deren addierter Wert mit 5 niedriger ist als 6, muss Lars seine beiden Flamingo-Figuren vom Spielplan entfernen und wieder vor sich platzieren.

Du darfst Tiermarker platzieren, die noch vor dir liegen (die also noch nicht auf dem Spielplan liegen). Du darfst jedoch auch Tiermarker, die bereits auf dem Spielplan liegen, auf das soeben platzierte Plättchen versetzen.



4. LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN NACHZIEHEN

Ziehe ein Landschaftsplättchen aus dem Vorrat nach.

Du kannst es dir anschauen, aber halte es vor den anderen Personen geheim. Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Hat eine Person das letzte Plättchen gezogen, beginnt die letzte Runde. Führe die Schritte 1–3 (Aufgabenkarte erfüllen, Landschaftsplättchen legen, Tiermarker platzieren) wie üblich durch. Zähle anschließend deine Punkte, **bevor die nächste Person am Zug ist**. Gehe dazu die einzelnen Landschaftsarten auf dem Punkteblock nacheinander durch. **Jedes Feld deiner Gebiete bringt dir Punkte. Jedes Feld ist so viele Punkte wert, wie es hoch ist.** Auf der untersten Höhe ist ein Feld 1 Punkt wert, auf der 4. Höhe hingegen 4 Punkte. Falls du von einer Landschaftsart kein Gebiet hast, bekommst du für diese Landschaftsart keine Punkte.

Hinweis: Um ein Gebiet werten zu können, musst du das Gebiet besitzen. Du brauchst nicht auf jedem Feld des Gebiets einen Tiermarker. Lasse auch nach deiner Wertung deine Tiermarker auf ihren Feldern liegen.

Notiere für jede deiner erfüllten Aufgaben 3 Punkte. Addiere deine erhaltenen Punkte. Notiere deine Punkte direkt nachdem du deinen letzten Spielzug durchgeführt hast und nicht erst am Ende des Spiels.

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn mit ihrem letzten Zug an der Reihe. Sobald alle ihren letzten Zug beendet und ihre Punkte ausgezählt haben, endet das Spiel. **Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.** Bei Gleichstand gewinnt die Person, die mehr Aufgaben erfüllt hat. Gibt es dann noch immer einen Gleichstand, gewinnt die Person, die in der Spielreihenfolge weiter vorne sitzt.

ÜBERSICHT DER AUFGABENKARTEN

Ein Gebiet besteht aus einem oder mehreren Feldern der gleichen Landschaftsart, die sich angrenzend zueinander befinden. Die Karten geben an, was du mindestens besitzen musst, um sie zu erfüllen. Du darfst auch mehr besitzen.

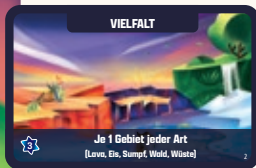


WEITES LAND

Besitze am Anfang deines Spielzugs ein Gebiet aus mindestens 5 Feldern.

Das Gebiet muss aus mindestens 5 Feldern einer Landschaftsart bestehen, es dürfen aber auch mehr Felder sein.

Wenn du 2 Gebiete nebeneinander hast, die 2 und 3 Felder groß sind, hast du die Karte nicht erfüllt. Es muss sich um ein Gebiet einer Landschaftsart handeln.



VIELFALT

Besitze am Anfang deines Spielzugs ein Gebiet jeder Art.

Es gibt 5 Landschaftsarten. Du musst von jeder dieser Arten mindestens 1 Gebiet besitzen.

Du darfst auch mehr Gebiete besitzen.



HOCHPLATEAU

Besitze am Anfang deines Spielzugs ein Gebiet mit mindestens 3 Feldern auf gleicher Höhe, und zwar mindestens auf Höhe 2.

Es müssen aber mindestens 3 Felder auf derselben Höhe ab Höhe 2 sein.

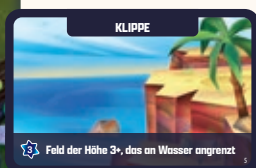
Die Felder müssen nicht nebeneinander, jedoch Teil des gleichen Gebiets sein. Das Gebiet darf sich über mehrere Höhen erstrecken und Felder auf Höhe 1 enthalten.



FERN DER KÜSTE

Besitze am Anfang deines Spielzugs ein Gebiet, das nicht an Wasser angrenzt.

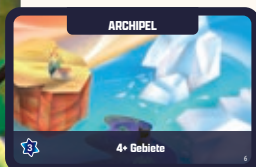
Jedes Feld, das direkt benachbart zu einem Wasserfeld ist, gilt als angrenzend zu Wasser. Die Höhe des Feldes spielt dabei keine Rolle. Der Spielfeldrand ist kein Wasser.



KLIPPE

Besitze am Anfang deines Spielzugs ein Gebiet mit einem Feld der Höhe 3 oder höher direkt am Wasser.

Das Gebiet benötigt ein Feld, das sich mindestens auf Höhe 3 befindet. Dieses Feld muss direkt ans Wasser angrenzen.



ARCHIPEL

Besitze am Anfang deines Spielzugs mindestens 4 Gebiete.

Du benötigst mindestens 4 separate Gebiete. Du darfst auch mehr besitzen. Es dürfen Gebiete gleicher Art sein. Ein Gebiet darf auch aus nur 1 Feld bestehen.



TERRASSENLANDSCHAFT

Besitze am Anfang deines Spielzugs ein Gebiet mit mindestens 3 unterschiedlichen Höhen.

Überprüfe, ob sich dein Gebiet über 3 Höhen, also z. B. Höhe 1, 2, und 3, erstreckt!

Das Gebiet darf dabei auch größere Höhenunterschiede aufweisen, sich z. B. über Höhe 1, 3 und 5 erstrecken.



TIEFES TAL

Besitze am Anfang deines Spielzugs ein Gebiet mit 2 aneinander angrenzenden Feldern mit einem Höhenunterschied von mindestens 3 Höhen.

Du benötigst ein Gebiet, dass aus mindestens 2 Feldern besteht. Ist ein Feld des Gebiets z. B. auf Höhe 4, muss ein angrenzendes Feld dieses Gebiets auf Höhe 1 oder mindestens Höhe 7 sein. Welche Höhe die restlichen Felder dieses Gebiets haben oder welche Gebiete angrenzen, spielt keine Rolle.

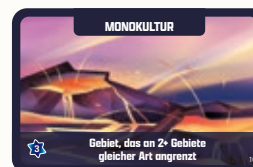


IM ZENTRUM

Besitze am Anfang deines Spielzugs ein Gebiet, das an mindestens 4 Gebiete angrenzt.

Die angrenzenden Gebiete müssen nicht alle unterschiedliche Landschaftsarten haben.

Ein angrenzendes Gebiet kann aus nur einem Feld bestehen. Es spielt keine Rolle, ob du, eine andere Person oder niemand ein angrenzendes Gebiet besitzt.



MONOKULTUR

Besitze am Anfang deines Spielzugs ein Gebiet, das an mindestens 2 Gebiete der gleichen Art angrenzt.

Ein angrenzendes Gebiet kann aus nur 1 Feld bestehen.

Es spielt keine Rolle, ob du, eine andere Person oder niemand ein angrenzendes Gebiet besitzt.

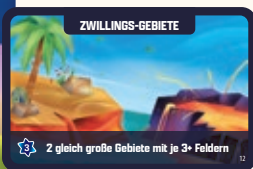


BERGTIERE

Besitze am Anfang deines Spielzugs ein Gebiet mit mindestens 3 Tiermarkern, jeweils auf unterschiedlichen Höhen.

In dem Gebiet müssen sich mindestens 3 deiner Tiermarker auf mindestens 3 unterschiedlichen Höhen befinden, z. B. auf den Höhen 1, 2 und 3.

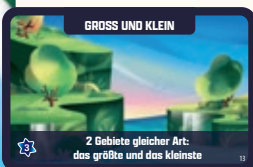
Natürlich können sich die Tiermarker auch auf anderen Höhen wie z. B. 2, 4 und 5 befinden, die Höhen müssen nicht direkt aufeinanderfolgen.



ZWILLINGS-GEBIETE

Besitze am Anfang deines Spielzugs 2 gleich große Gebiete, die beide mindestens 3 Felder groß sind.

Besitze 2 Gebiete, die aus einer gleichen Anzahl an Feldern bestehen. Diese Gebiete müssen mindestens 3 Felder groß sein. Die Gebiete müssen weder die gleiche Form noch die gleiche Landschaftsart haben.



GROSS UND KLEIN

Besitze am Anfang deines Spielzugs 2 Gebiete einer Landschaftsart: das größte und das kleinste.

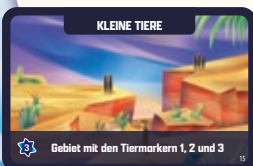
Du benötigst 2 separate Gebiete der gleichen Landschaftsart. Verglichen mit allen anderen Gebieten dieser Landschaftsart müssen sie das größte und das kleinste Gebiet sein. Ein Gleichstand ist nicht ausreichend.



LIEBER ALLEIN

Besitze am Anfang deines Spielzugs ein Gebiet, das nicht an ein Gebiet einer anderen Person angrenzt.

Dein Gebiet darf an ein Gebiet angrenzen, das niemand oder du besitzt.

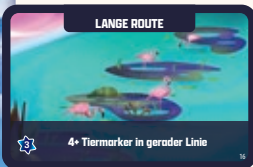


KLEINE TIERE

Besitze am Anfang deines Spielzugs ein Gebiet, in dem deine 3 niedrigsten Tiermarker platziert sind.

In dem Gebiet müssen deine Tiermarker mit den Werten 1, 2 und 3 platziert sein.

Die Tiermarker müssen nicht angrenzend zueinander platziert sein. In dem Gebiet dürfen sich auch weitere deiner Tiermarker befinden.



LANGE ROUTE

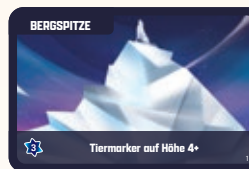
Besitze am Anfang deines Spielzugs 4 Felder mit Tiermarkern in gerader Linie. Sie müssen dabei nicht im gleichen Gebiet und nicht direkt angrenzend platziert sein.

Die 4 Tiermarker müssen eine gerade Linie bilden. Die Tiermarker müssen nicht im gleichen Gebiet platziert sein. Die Tiermarker

müssen nicht direkt aneinander angrenzend platziert sein.

Die Felder zwischen den Markern können Gebiete von anderen Personen und deren Tiermarker umfassen.

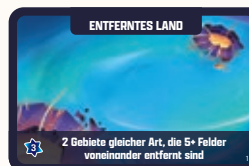
„Lücken“ im Spielplan, also Felder auf denen kein Spielplanteil liegt, unterbrechen die gerade Linie nicht.



BERGSPITZE

Besitze am Anfang deines Spielzugs ein Feld mit einem Tiermarker auf der Höhe 4 oder höher.

Das Gebiet, in dem dieser Tiermarker platziert ist, kann auch Felder mit geringerer Höhe und weitere deiner Tiermarker beinhalten.



ENTFERNTES LAND

Besitze am Anfang deines Spielzugs 2 Gebiete gleicher Art, die mindestens 5 Felder voneinander entfernt sind.

Besitze 2 Gebiete der gleichen Landschaftsart. Zwischen den beiden Gebieten müssen 4 freie Felder liegen. Zähle für die Entfernung die kleinstmögliche Anzahl an Feldern.

Die Zwischenfelder können Meer, andere Gebiete und auch Tiermarker beinhalten. Es zählen nur Felder des Spielplans, keine „Lücken“.



VORBESTIMMTES GEBIET

Besitze am Anfang deines Spielzugs ein Gebiet einer hier liegenden Art mit mindestens der Größe 3.

Lege zu Spielbeginn eines der beiden beim Spielaufbau zur Seite gelegten Landschaftsplättchen auf diese Karte.

Du benötigst ein mindestens 3 Felder großes Gebiet einer

der beiden gezeigten Landschaftsarten. Solltet ihr auf diese Karte ein Plättchen legen, das 2-mal die gleiche Landschaftsart zeigt, habt ihr nur eine Landschaftsart, mit der ihr diese Karte erfüllen könnt.



2 EBENEN

Besitze am Anfang deines Spielzugs 2 aneinander angrenzende Felder unterschiedlicher Art, die einen Höhenunterschied von mindestens 3 aufweisen.

Du benötigst 2 separate Gebiete, die aneinander angrenzen.

Die aneinanderangrenzenden Felder benötigen mindestens einen Höhenunterschied von 3. Ist z. B. ein Feld eines Gebiets auf Höhe 4, muss das angrenzende Feld des anderen Gebiets auf Höhe 1 oder mindestens Höhe 7 sein.



IMPRESSUM

Autor: Marco Teubner

Illustration: Jia-yi Zoe Liu

Layout: Fiore GmbH Büro für Gestaltung

Realisation: Michael Schmitt

Redaktion: Cyrill Callenius & Andreas Langkamp

Support: Lars Frauenrath & Joseph Weidl

Lektorat: Nicola Berger

Wir danken allen, die dieses Spiel mit uns getestet haben. Ohne euch wäre dieses Spiel nicht möglich gewesen.

Version 1.0. Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Vervielfältigung oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen bedarf einer vorherigen Genehmigung.



Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1
89312 Günzburg, Deutschland
www.hutter-trade.com



© 2026 Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin, Deutschland
www.edition-spielwiese.de