# PANIC ISLAND!

Antonin Boccara

8+ 1–8 2

## Story

Weißer Sand, schattige Palmen und azurklares Wasser – herzlich willkommen auf der Insel von Gouga! Dank seines göttlichen Schutzes, genießen Ureinwohner und Dodos seit jeher ein idyllisches Inseldasein.

…Bis eines schicksalhaften Tages Gouga beschließt, sich endlich auch einmal so richtig ausschlafen zu wollen. Derart unbeaufsichtigt, fängt der Inselvulkan prompt an zu rumoren. Rußige Schlieren schlängeln sich gen Morgenhimmel. Es ist jedem erfahrenen Insulaner klar wie Kokossuppe! Euch bleiben gerade noch zwei Minuten, um so viele Ureinwohner, Dodos und Dodoeier aufs Rettungsfloß zu verfrachten, wie irgend möglich. Es ist Zeit für **Panik** auf der **Insel**!

## Material

**Hunderttausend brüllende Inselaffen!**

*Wagt es ja nicht, das* **Kartenpäckchen mit diesem Symbol** *vorzeitig zu öffnen. Ansonsten wird euch ein fürchterlicher Fluch treffen! Denn der Inhalt dieses Päckchens ist ausschließlich den erfahrensten Rettungskräften vorbehalten* (siehe später: *Hindernis-Trios*).

# Spielablauf & Spielziel

Es liegen 25 Karten verdeckt in der Tischmitte. Sobald ihr die Sanduhr umdreht, habt ihr **zwei Minuten**. Nacheinander deckt ihr jeweils zwei Karten auf. Ihr sucht nach Kartenkombinationen, die farblich zueinander passen; dabei retten Ureinwohner die Dodos und Dodos die Dodoeier. Ihr sucht auch nach dem Floß und dem Paddel, ohne die nicht an eine erfolgreiche Flucht zu denken ist. Wenn ihr ein Hindernis aufdeckt, verliert ihr kostbare Sekunden. Am Ende des Spiels ruft ihr Gouga wach und könnt mit seiner Hilfe dann hoffentlich auch noch die Ureinwohner retten. Wie viele Ureinwohner, Dodos und Eier werdet ihr **gemeinsam** retten können?

# Vorbereitung

Ihr spielt mit **25 Karten**. Dabei braucht ihr stets den Vulkan, das Floß und das Paddel sowie die roten und gelben Ureinwohner, Dodos und Dodoeier.

Ihr sucht euch selbst aus, mit welchen drei Sorten Hindernissen ihr spielen wollt. Für die erste Partie empfiehlt euch Gouga:

Legt den **Vulkan** verdeckt in die **Tischmitte**. Mischt die 24 verbleibenden Karten.
Legt ein Raster aus 5 x 5 verdeckten Karten mit dem Vulkan als Mittelpunkt.
Dies ist die **Insel.**

*Falls einer von euch den Vulkan aufdeckt,*
*habt ihr das Spiel sofort verloren.*
*Aber, wem wird das schon passieren?!*

# Rundenablauf

Bestimmt einen Startspieler. Von ihm ausgehend, spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Dreht die Sanduhr um, und beginnt das Spiel.

Sobald du am Zug bist, deckst du **zwei Inselkarten** auf. Du kannst die Karten entweder gleichzeitig oder nacheinander aufdecken. Die meisten Karten drehst du am Ende deines Zugs einfach wieder um, ohne ihre Position zu verändern.

Ureinwohner retten Dodos und Dodos retten Dodoeier. Deckst du eine entsprechende Kartenkombination gleicher Farbe auf, rettet die eine Karte die andere. Lege die (eine) **gerettete Karte** offen neben die Insel.

## Beispiel

*Der Ureinwohner rettet den Dodo.*

*Ein Ureinwohner rettet nur Dodos, keine Eier.*

*Der Dodo rettet die Eier.*

*Ein roter Dodo rettet nur rote Eier, keine gelben.*

Jedes aufgedeckte **Hindernis** hat einen Effekt (siehe später: *Hindernisse*). Decke stets beide Karten auf, bevor du den Effekt eines Hindernisses ausführst.

Ihr braucht sowohl **Ruder** als auch **Floß**, um das Spiel erfolgreich beenden zu können. Hast du Ruder oder Floß aufgedeckt, lege diese Karte offen neben die Insel. Du musst Ruder und Floß nicht zwingend als Paar aufdecken.

Deckst du den **Vulkan** auf, ist das Spiel sofort vorbei. Ihr habt verloren.

## Gouga

Bevor euch die Zeit ausgeht, solltet ihr euch, alle zusammen, entschließen, Gouga wachzurufen. Reißt eure Hände in die Luft und ruft alle gleichzeitig: **„Gouga!“** Mit seiner Hilfe könnt ihr Eier, Dodos und sogar Ureinwohner retten. Dabei verzeiht er euch jedoch keinen Fehler und **ein zweites Mal wecken, könnt ihr Gouga nicht!**

Wenn du nun am Zug bist, sagst du Ureinwohner, Dodo oder Dodoei an und deckst eine **einzelne Karte** auf. Deckst du auf, was du angesagt hast, legst du die Karte (gerettet) offen neben die Insel.

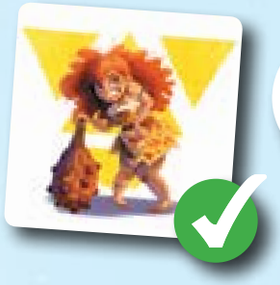
Spielt so weiter, bis einem von euch ein Fehler unterläuft. Dann endet die Gouga-Aktion sofort. Falls zu dem Zeitpunkt noch Sand in der Sanduhr ist, kehrt ihr zurück zum normalen Spiel. Du deckst bis zum Spielende wieder ganz normal zwei Inselkarten auf, sobald du am Zug bist.

## Beispiel

*Die Sanduhr ist fast abgelaufen! Alle Spieler rufen gemeinsam:*

**Gouga!**

*Dodominik ist am Zug, sagt: „Ureinwohner!“ Er deckt eine gelbe Inselbewohnerin auf. Perfekt, die Karte ist gerettet!*



**Ureinwohner!**

**Ureinwohner!**

*Links von ihm sitzt Dodorothee. Auch sie sagt: „Ureinwohner!“ Sie deckt einen roten Inselbewohner auf. Die Karte ist auch gerettet!*

*Als nächster ist Dodonald am Zug. Er sagt: „Dodo!“Allerdings deckt er einen weiteren Inselbewohner auf. Die Karte ist nicht gerettet.*

**Dodo!**

*In dem Moment läuft aber auch die Sanduhr ab und das Spiel endet!*

## Spielende

Wenn die Sanduhr vollständig durchgelaufen ist, endet das Spiel sofort.
Nur falls ihr Floß und Paddel einsammeln konntet, gewinnt ihr gemeinsam.

# Punkte

Zählt, wie viele Ureinwohner, Dodos und Eier ihr retten konntet.
Jede gerettete Karte ist einen Punkt wert.

**Katastrophe!**
Nichts und niemand hat dieses Debakel überlebt.

**Anfänger!**
Man kann nicht behaupten, das Floß sei voll.

**Immerhin!**
Zumindest den Fortbestand der Dodos habt ihr wohl gesichert.

**Profis!**
Ihr habt in einer heißen Situation kühle Köpfe bewahrt.

**Grandios!**
Ihr habt die Herausforderung mit Bravour gemeistert.

**Gottgleich!**
Gouga höchstpersönlich kredenzt euch
ein Kokossüppchen zum Dank.

# Hindernisse

## Sofort-hindernisse

Hast du zwei Karten aufgedeckt und dabei ein Hindernis **mit grauem Icon** gefunden, hat dieses sofort einen Effekt. Nach dem Effekt drehst du die Hinderniskarte wieder um. Falls du zwei Soforthindernisse in einem Zug aufdeckst, entscheidest du selbst, in welcher Reihenfolge ihre Effekte wirken.

**Tornado**
Steht alle auf und dreht euch einmal um euch selbst.

**Fata Morgana**
Vertausche die Position der Fata Morgana mit der zweiten von dir aufgedeckten Karte.

**Bienennest**
Schlagt alle mit jeweils einer Hand auf das Bienennest.

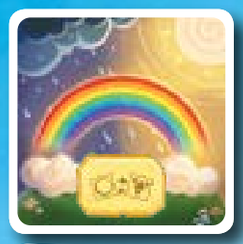
**Erdbeben**
Wechselt alle eure Sitzplätze um einen Platz (im Uhrzeigersinn).

**Totempfahl**
Lege die zuletzt gerettete Karte verdeckt zurück auf eine freie Position der Insel.

## Dauer-hindernisse

Hast Du zwei Karten aufgedeckt und dabei ein Hindernis **mit gelbem Icon** gefunden, hat dieses einen dauerhaften Effekt. Lasse diese Karte offen liegen. Der Effekt ist so lange aktiv, bis einer von euch eine beliebige Karte rettet. Erst dann drehst du die Hinderniskarte wieder um.

Falls du eine Karte rettest, während mehrere Dauerhindernisse aktiv sind, enden die Effekte auf einen Schlag alle.

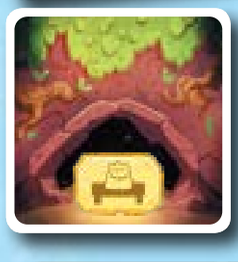


**Regenbogen**
Ein roter Ureinwohner rettet nur noch gelbe Dodos, ein roter Dodo nur noch gelbe Eier. Ein gelber Ureinwohner rettet nur noch rote Dodos, ein gelber Dodo nur noch rote Eier.

**Nebel**
Spielt alle mit einem geschlossenen Auge weiter.

**Sumpf**
Lass eine Hand auf dieser Karte liegen während ihr weiterspielt.

**Donner**
Spielt stumm weiter.



**Höhle**
Spielt alle mit dem eigenen Kinn auf dem Rand der Tischplatte weiter.

## Hindernis-Trios

Wie ihr wisst, besteht die Insel stets aus 25 Karten. Dabei braucht ihr den Vulkan, das Floß und das Paddel sowie die Ureinwohner, Dodos und Dodoeier. Ihr sucht euch aber selbst aus, mit welchen drei Sorten Hindernissen (drei Hindernis-Pärchen) ihr spielen wollt. Hier findet ihr etliche Dreierkombinationen, die nur darauf warten, von euch gemeistert zu werden.

**Zeitalter der Entdeckungen**

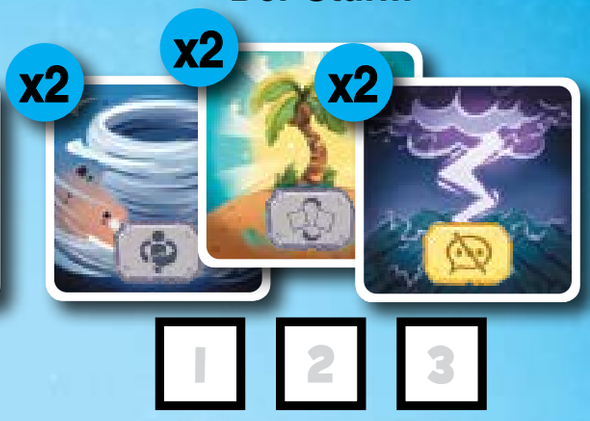
**Der Nebel lichtet sich**

**Der Himmel fällt**

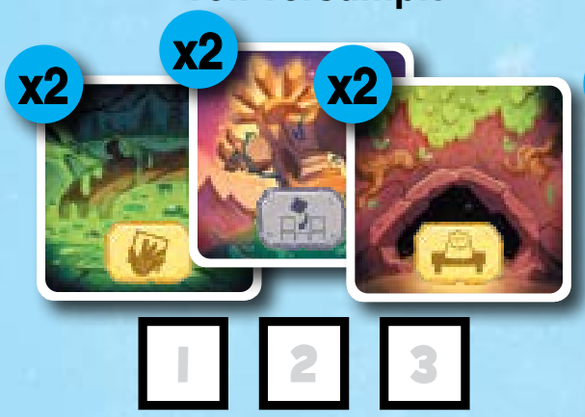
**Die Erde bebt**

**Rette sich, wer kann**

**Der Sturm**

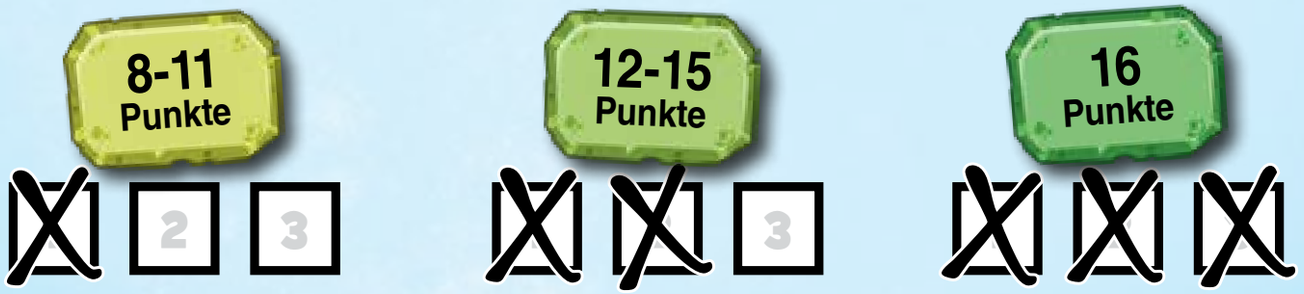



**Voll versumpft**




**Inselpanik**

*Macht ein oder sogar mehrere Kreuzchen, wenn ihr trotz des entsprechenden Hindernis-Trios besonders viele Punkte verdienen konntet.*




**Hunderttausend brüllende Inselaffen!**

*Öffnet das Kartenpäckchen für Fortgeschrittene erst, wenn ihr insgesamt mindestens* **10 Kreuzchen** *gemacht habt.*

# Varianten

**Wandervulkan**
Legt den Vulkan zu Spielbeginn auf eine andere Position als die Mitte. Sorgt dafür, dass trotzdem jeder weiß, wo der Vulkan liegt.

**Hindernis-Sextett**
Spielt mit sechs unterschiedlichen Hindernissen (statt mit drei Pärchen). Ihr könnt die Hindernisse entweder aussuchen oder zufällig ziehen.

**Müder Gouga**
Nachdem ihr Gouga wachgerufen habt, könnt ihr maximal noch fünf Karten retten.

**Ruder plus Floß**
Decke Ruder und Floß im gleichen Zug auf, um sie neben die Insel zu legen. Deckst du eine dieser Karten einzeln auf, drehst du sie am Ende des Zugs einfach wieder um.

## Für Fortgeschrittene: Blaue Karten

Falls ihr mit den blauen Karten spielen möchtet, ersetzt ihr mit ihnen vier rote und gelbe Karten.




Die blauen Karten retten natürlich nur blaue Karten. Blaue Karten können nur von blauen Karten gerettet werden (oder mithilfe Gougas).
Jede gerettete blaue Karte ist, ganz normal, einen Punkt wert. Für jede blaue Karte, die ihr nicht retten konntet, verliert ihr jedoch einen Punkt.

*Falls das Spiel einmal besonders hitzig wird und euch Karten verknicken oder gar anreißen, könnt ihr diese mithilfe der* **Blankokarten** *ersetzen. Auch von euch selbst ausgedachte Hindernisse könnt ihr mit den Blankokarten im Handumdrehen ausprobieren.*

*Du kannst mit dem Erdrutsch nicht den Vulkan sperren.*



**Erdrutsch**
Lege die Erdrutschkarte offen auf die zweite von dir aufgedeckte Karte. Die so abgedeckte Karte ist gesperrt. Erst wenn einer von euch eine beliebige andere Karte rettet, legt ihr die Erdrutschkarte verdeckt auf eine freie Position der Insel und dreht die bis dahin abgedeckte, gesperrte Karte wieder um.



**Brand**
Zieht euch jeder ein Kleidungsstück aus.



**Tsunami**
Haltet alle die Luft an während ihr weiterspielt. Falls auch nur einer von euch Luft holen muss, habt ihr sofort alle verloren.

*Zur Erinnerung: Der Effekt eines Hindernisses mit gelbem Icon ist so lange aktiv, bis einer von euch eine beliebige Karte rettet.*

## Für Fortgeschrittene: Neue Hindernisse

Art. Nr.: 60 110 5135

Autor: Antonin Boccara
Illustration: Michel Verdu
Satz & Layout: Matthias Holländer

© 2017 OldChap Editions SAS

OLDCHAP GAMES™

2019 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co.KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

Zoch zum Spielen

# PANIC ISLAND!

Antonin Boccara

8+ 1–8 2

## Story

White sand, shady palms and clear blue waters, welcome to Gouga Island! Thanks to the divine protection of the gods, the natives and the dodos here have long enjoyed an idyllic island life.

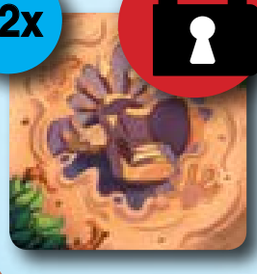
...That is, until one fateful day, when Gouga decides to finally get a good night's sleep. And so, unwatched, the island's volcano promptly begins to rumble, black smoke billowing into the dawn sky. What's happening is as clear to every islander as coconut soup! You have just two minutes to get as many natives, dodos and dodo eggs as possible on to the raft. It's time to **panic** on the **island!**

## Components

1x

39x

22x



**Hordes of screeching monkeys!**

*Don't even think about opening* **the deck with this symbol** *too soon.*
*If you do, a terrible curse will befall you! This deck is for the most experienced rescuers only* (*see Obstacle trios, below*).

# Overview and Goal

25 cards are placed face down on the table. When the hourglass is turned over, you have **two minutes**. You take turns revealing two cards, looking for combinations of the same color. Natives save dodos and dodos save dodo eggs. You also have to find the raft and the paddle – you can't escape without them. Whenever you reveal an obstacle you lose precious seconds. At the end of the game, you wake Gouga, and with his help hopefully save the natives. How many natives, dodos and eggs will you be able to save **together**?

# Set up

You play with **25 cards**. You always play with the volcano, the raft and the paddle, as well as the red and yellow natives, dodos and dodo eggs.

You choose three types of obstacle to play with. For your first game, Gouga recommends:

Place the **volcano** face down in the **middle of the table**. Shuffle the remaining 24 cards and place them face down in a 5 x 5 grid, with the volcano in the centre. This is the **island**.

*If any of you reveals the volcano, you all lose immediately. But who'd do that?*

# Play

Choose a starting player. Play goes clockwise around the table.
Turn the hourglass over and the game begins.

On your turn, reveal any **two island cards**, either together or one at a time.
Usually you'll flip these cards face down again in the same position at the end of your turn.

Natives save dodos and dodos save dodo eggs. If you reveal such a combination of the same color, one card saves the other.
Put the **saved card** face up next to the island.

## Examples

*The native saves the dodo.*

*Natives only save dodos, not eggs.*

*The dodo saves the egg.*

*Red dodos only save red eggs, not yellow ones.*

Each revealed **obstacle** causes an effect (see *Obstacles*, below). Always reveal both your cards before carrying out an obstacle's effect.

You need both the **paddle** and the **raft** to successfully complete the game. If you reveal the paddle or the raft, place it next to the island. You don't have to reveal them in the same turn.

If you reveal the **volcano**, the game is over. You have lost.

## Gouga

Before you run out of time, you may together decide to wake Gouga. Raise your hands aloft and shout together **"Gouga!"** With his help, you can save eggs, dodos, and even natives. But Gouga forgives no mistakes, and he **can't be woken a second time!**

From now on, on your turn, you say "native", "dodo", or "egg" aloud, and then reveal just **one card**. If you reveal what you said, place the card face up next to the island.

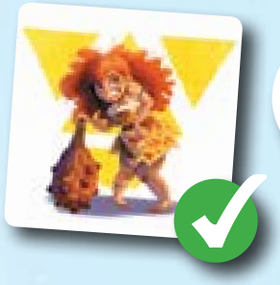
Continue playing like this till you make a mistake. In this case the Gouga action stops immediately. If there is still any sand left, you resume playing as before, revealing two island cards whenever it is your turn.

## Example:

*The hourglass has almost run down! All the player shout*

**Gouga!**

*It's Dodominic's turn. He says "Native!" and then reveals a yellow native. Perfect, the card is saved!*



**Native!**

**Native!**

*To his left sits Dodorothy. She also says "Native!" and then reveals a red native. This card is also saved!*

*Next comes Dodonald. He says "Dodo!" But he reveals another native. The card isn't saved.*

**Dodo!**

*However, now the hourglass has also run down completely and so the game ends!*

## End of the game

The game ends immediately when you run out of time. If and only if you've collected the raft and the paddle, you all win together.

# Points

Count how many natives, dodos and dodo eggs you've saved.
Each saved card is worth one point.

**Catastrophe!**
Nobody survives this debacle.

**Beginners!**
You couldn't describe the raft as full.

**Good enough!**
At least you've probably saved the dodo from extinction.

**Experts!**
You kept your cool in hot water.

**Superb!**
You succeeded with flying colors!

**Divine!**
Gouga personally serves you coconut soup as thanks.

# Obstacles

## Immediate obstacles

Obstacles you reveal **with grey icons** have an immediate effect. After the effect flip the obstacle face down again. If you reveal two immediate obstacles in the same turn, you decide in which order to carry them out.

**Tornado**
Everyone must stand up and turn around once.

**Mirage**
Swap the mirage with the other revealed card.

**Beehive**
Everyone must slap the beehive with one hand.

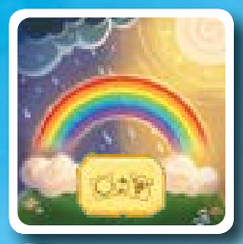
**Earthquake**
Everyone moves one seat to the left.

**Totem pole**
Place the most recently saved card face down in any empty space in the island.

## Continuous obstacles

Obstacles you reveal **with a yellow icon** have a continuous effect. Don't flip them face down at the end of your turn. These effects last until one of you saves any card. Only then are these obstacles flipped face down again.

If you save a card while several continuous effects are active, they all end together.

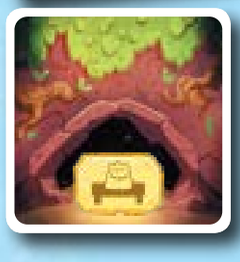


**Rainbow**
Red natives only save yellow dodos, red dodos only save yellow eggs. Yellow natives only save red dodos, yellow dodos only save red eggs.

**Fog**
You must all keep one eye closed as you carry on playing.

**Swamp**
You must keep one hand on this card as play continues.

**Thunder**
Play in silence.



**Cave**
You must all keep your chins touching the edge of the table as you carry on playing.

## Obstacle trios

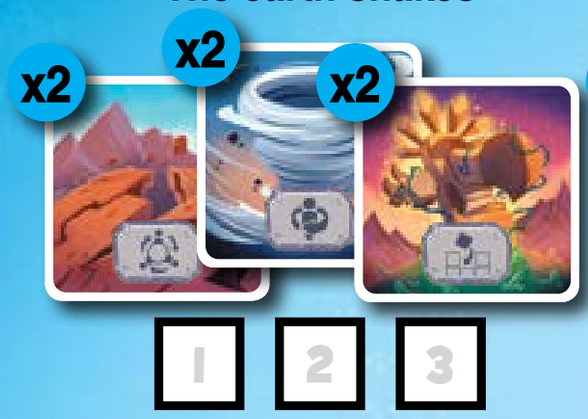
As you know, the island always consists of 25 cards, which must include the volcano, the raft and the paddle, as well as the natives, the dodos and the dodo eggs. However, you can choose which three pairs of obstacles to play with. Below are some sets for you to master.

**Age of Discovery**

**The fog lifts**

**The sky falls**

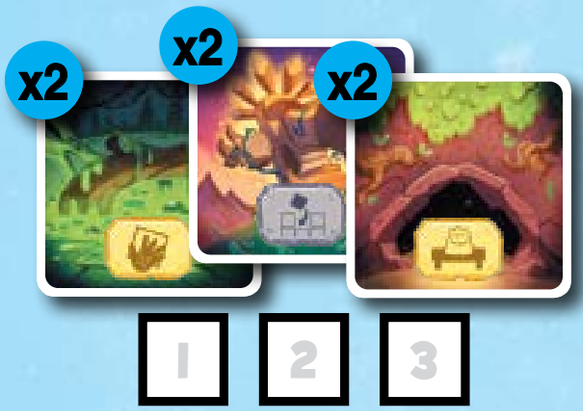
**The earth shakes**




**Every man for himself**

**The storm**

**Mired down**




**Panic Island**

*You mark one or more crosses at an obstacle trio if you score highly when playing with its obstacles.*

**Hordes of screeching monkeys!**

*Don't open the advanced deck until you've marked at least* **10 crosses**.

# Variants

**Moving volcano**
Place the volcano in a different starting position. Make sure that everyone knows where it is.

**Obstacle sextet**
Play with six unique obstacles (instead of three pairs).
You can either choose them or select them at random.

**Tired Gouga**
After waking Gouga, five more cards at most can be saved.

**Paddle and raft**
You must reveal the paddle and the raft in the same turn to place them beside the island. If you reveal just one of them, flip it face down again at the end of your turn.

# Advanced: blue cards

If you want to play with the blue cards, they replace two red and two yellow ones.




Blue cards can only save blue cards, and can only be saved by blue cards (or with Gouga's help). Each saved blue card is worth one point. For each blue card that you don't save you lose one point.

## Advanced: new obstacles

*Reminder: The effects of obstacles with yellow icons last until someone saves a card.*



**Fire**
Everyone takes off one piece of clothing.



**Tsunami**
You must all hold your breath as you carry on playing. If anyone breathes, you all lose.



**Landslide**
Put the landslide face up on the other card you revealed that turn. This covered card is blocked. When someone saves a card, put the landslide on any empty space in the island and flip the previously blocked card face down again.

*You can't cover the volcano with a landslide.*

*Should your game get a little too heated and you bend or even tear a card, you can easily replace it thanks to the* **blank cards**. *You can also use the blank cards to try out obstacles you come up with yourselves.*

Art.Nr.: 60 110 5135
Autor: Antonin Boccara
Illustrations: Michel Verdu
Designer: Matthias Holländer
Translation: Neil Crowley

© 2017 OldChap Editions SAS

OLDCHAP GAMES™

2019 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co.KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com