

My Island

Deine Insel wird
einzigartig!

Ein Spiel von Reiner Knizia
für 2–4 Personen ab 10 Jahren

Anleitung

SPIELIDEE

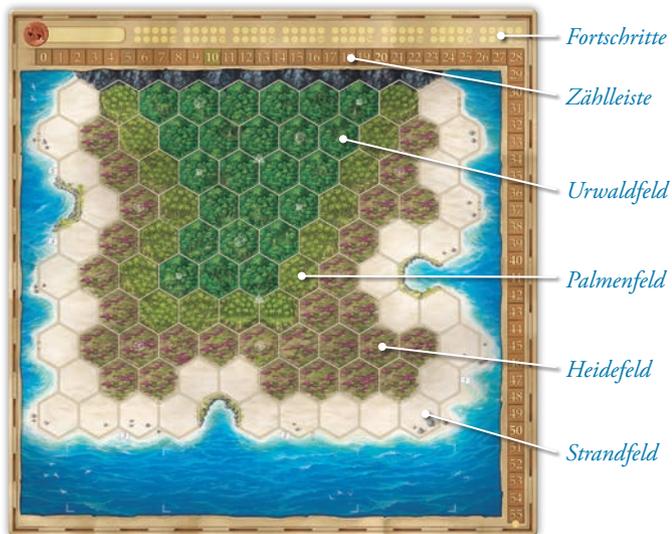
Nach langer Reise seid ihr auf einer unbekanntenen Insel angekommen. Schon richtet ihr euch am Strand ein und beginnt die Landschaft zu erkunden.

„My Island“ ist ein Legacy-Spiel. Das bedeutet, dass sich euer Spiel mit jeder Partie verändert und weiterentwickelt. Jede Person hat ihren eigenen Spielplan, den sie in jedem Spiel neu gestaltet. Jeweils drei Spiele bilden zusammen ein Kapitel. Und für jedes Kapitel gibt es einen verschlossenen Umschlag. Dieser enthält neue Regeln und verschiedene Materialien, mit denen ihr auf einfache Weise eure Spielfläche immer wieder verändert. Erlebt in 24 faszinierenden Spielen die Geschichte eurer Insel von der Zeit eurer Ankunft bis zur Auflösung ihres Geheimnisses. Erst nach dem letzten Spiel steht fest, wer die Insel am besten erkundet und somit den Gesamtgewinn erzielt hat.

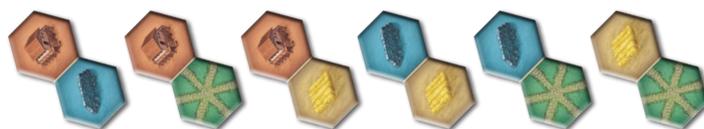
Darüber hinaus findet ihr im Anschluss auf der Rückseite der Spielpläne eine Version, die ihr immer wieder spielen könnt. Die Regeln für dieses „Ewige Spiel“ findet ihr ab Seite 6 dieser Anleitung.

SPIELMATERIAL

4 beidseitig verwendbare Spielpläne



112 Legeplättchen (4 Sets mit jeweils 28 Plättchen)



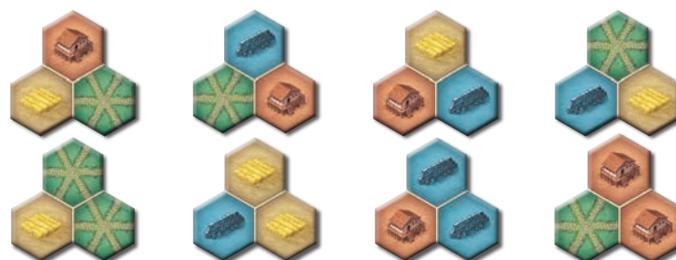
8 Umschläge mit Überraschungen



4 Zählsteine



28 Karten



Zusätzlich benötigt ihr während des Spiels einen Stift, mit dem ihr auf euren Spielplänen schreibt und malt.

Am reizvollsten ist „My Island“, wenn sich immer wieder dieselbe Spielrunde zusammenfindet, um alle Kapitel gemeinsam zu erleben.

Wollt ihr das Spiel mit unterschiedlichen Personen fortführen, dann müssen die neu Hinzukommenden den Entwicklungsstand der bereits verwendeten Inseln übernehmen und damit weiterspielen.

Notiert nach jedem Spiel, an welcher Stelle ihr aufgehört habt. Dann könnt ihr beim nächsten Mal mit dem folgenden Spiel problemlos weitermachen.

Jedes der 24 Spiele könnt ihr einzeln für sich spielen. Jedoch haben wir immer 3 Spiele thematisch zu einem Kapitel zusammengefasst. Ein Kapitel dauert ca. 60–90 Minuten und entwickelt zusammengespielt eine besonders schöne Spieldynamik.

Wichtig: Auch wenn ihr noch so neugierig seid, öffnet den verschlossenen Umschlag eines Kapitels erst, wenn ihr dieses Kapitel spielt.

SPIELVORBEREITUNG

- Löst vor eurem ersten Spiel alle Plättchen vorsichtig aus den Rahmen.
- Nehmt euch jeweils **1 Spielplan** und legt ihn mit der Seite, die oben links ein Tier-Symbol zeigt, vor euch aus. Das ist euer persönlicher Spielplan für alle 24 Spiele. Am Anfang sind alle Spielpläne identisch. Doch im Laufe der Spiele werdet ihr eure Spielpläne verändern. Ihr werdet Sticker aufkleben, neue Spielbereiche erschließen und mit einem Stift darauf schreiben. Keine Sorge: Das ist genau so gedacht. Schließlich ist das euer Spielplan. Gebt eurer Insel gleich zu Beginn einen Namen. Diesen schreibt ihr in das Feld oben links neben eurem Tier-Symbol.
- Nehmt euch jeweils **1 Zählstein** und setzt ihn auf die Zahl 10 der Zählleiste eurer Spielpläne. Mit diesem Stein markiert ihr während und am Ende eines Spiels eure Punkte.
- Nehmt euch jeweils die **28 Legeplättchen**, die auf der Rückseite die Farbe eures Tieres zeigen. Ebenso wie die Spielpläne sind auch diese 28 Plättchen jeweils identisch. Legt eure Plättchen mit der Vorderseite nach oben neben euren Spielplänen aus, sodass ihr alle Plättchen gut sehen könnt. Es gibt verschiedene Arten von Plättchen, die jeweils 2, 3 oder 4 Felder überdecken. Die Plättchen zeigen verschiedene Symbole:

Acker (gelb)		Mauer (blau)	
Haus (braun)		Weg (grün)	
- Mischt die **28 Karten** und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Für jedes Legeplättchen gibt es genau 1 zugehörige Karte. In jedem Spiel legt ihr eure Plättchen in der Reihenfolge, in der ihr die Karten aufdeckt.



ALLGEMEINE SPIELREGELN

Es gibt einige Regeln, die – bis auf wenige Ausnahmen – für alle 24 Spiele gelten:

Jedes Spiel besteht aus einer Anzahl von Runden. In jeder Runde deckt ihr die **oberste Karte** vom verdeckten Stapel auf und legt sie auf einen offenen Ablagestapel. Dann nehmt ihr alle das auf der Karte abgebildete Plättchen und legt es auf euren eigenen Spielplan. Ihr legt die Plättchen stets gleichzeitig – es gibt keine Wartezeiten. Während und am Ende eines Spiels erhaltet ihr Punkte, die ihr auf eurer Zählleiste markiert.

Wer in einem Spiel die meisten oder zweitmeisten Punkte erzielt, darf 2 bzw. 1 Fortschritt ausmalen. Die Fortschritte sind als Kreise am oberen Rand eurer Spielpläne abgebildet. **Ihr benötigt diese Fortschritte, um nach 24 Spielen den Gesamtgewinn von „My Island“ davonzutragen zu können.**

DIE LEGEREGELN

- Das jeweils **erste Plättchen** muss so gelegt werden, dass es mindestens **1 Strandfeld** belegt.



- Alle weiteren Plättchen müssen so gelegt werden, dass sie an mindestens einer Seite **benachbart zu einem gleichen Symbol** liegen – also z. B. Haus an Haus oder Acker an Acker.



- In **Spiel 1** dürfen nur Strandfelder und Heidefelder belegt werden.



- Palmenfelder und Urwaldfelder dürfen zunächst nicht belegt werden. Diese Felder kommen erst in späteren Spielen hinzu.



- Plättchen dürfen **nicht auf bereits gelegte Plättchen** gelegt werden.
- Einmal gelegte Plättchen dürfen **nicht mehr versetzt** werden.

Passen: Solltet ihr ein Plättchen **nicht legen wollen oder können**, dürft ihr darauf verzichten. Wer das möchte, legt dieses Plättchen mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Euren Zählstein müsst ihr dafür **1 Schritt auf der Zählleiste zurückziehen**. Ihr verliert also 1 Punkt.

Wichtig: Falls der Zählstein schon auf 0 steht, ist Passen nicht mehr möglich. Wollt oder könnt ihr das Plättchen in diesem Fall nicht legen, müsst ihr das Spiel für euch beenden. Weitere Plättchen dürft ihr dann nicht mehr legen.

Spiel für sich beenden: Immer **nachdem** eine Karte aufgedeckt wurde, darf jede Person für sich selbst entscheiden, das Spiel **für sich** zu beenden. Ihr **verliert dafür keinen Punkt** auf der Zählleiste. Den Punktabzug gibt es nur, wenn man passt und damit das Spiel für sich noch nicht beendet.

ENDE EINES SPIELS

Ein Spiel endet, wenn **alle** das Spiel **für sich beendet** haben.

Ist dies nicht der Fall, endet ein Spiel spätestens dann, nachdem ihr **alle Karten aufgedeckt** und die entsprechenden Plättchen gelegt habt.

Punktevergabe:

Immer wenn ihr Punkte erzielt, markiert ihr das mit dem Zählstein auf der Zählleiste eures eigenen Spielplans.

- ▶ **Während des Spiels** erhaltet ihr immer **sofort 1 Punkt**, wenn ihr ein **Haus** auf ein **Strandfeld** legt.
- ▶ **Am Ende des Spiels** verliert ihr **1 Punkt** für jedes **Strandfeld**, das noch auf eurem eigenen Spielplan sichtbar ist.

55 Wessen Zählstein bei der Wertung die Zahl 55 erreicht, darf sofort 1 Fortschritt ausmalen. Der Zählstein bleibt auf der 55 stehen, auch wenn noch Punkte hinzukämen oder abgezogen würden.

0 Sollte es vorkommen, dass ein Zählstein unter 0 fällt, dann verfallen die Minuspunkte nicht. Sie werden mit den nächsten Pluspunkten verrechnet.

Wertung eines Spiels:

Nachdem ihr am Ende alle Punkte vergeben habt, wertet ihr das Spiel. Je nach Platzierung dürft ihr **Fortschritte ausmalen**.

Wertung bei 3 und 4 Personen:

- ▶ Wer die **meisten Punkte** auf der eigenen Zählleiste erzielt hat, ist **Erster** und darf **2 Fortschritte** ausmalen.
- ▶ Wer die **zweitmeisten Punkte** auf der eigenen Zählleiste erzielt hat, ist **Zweiter** und darf **1 Fortschritt** ausmalen.
- ▶ Alle übrigen Personen gelten als **Andere** und dürfen **keine Fortschritte** ausmalen.

Wertung bei 2 Personen:

- ▶ Wer die **meisten Punkte** auf der eigenen Zählleiste erzielt hat, ist **Erster** und darf **2 Fortschritte** ausmalen.
- ▶ Wer die **zweitmeisten Punkte** auf der eigenen Zählleiste erzielt hat, gilt im Spiel zu zweit als **Andere** und darf **keinen Fortschritt** ausmalen. Im Spiel zu zweit gibt es Fortschritte also nur für die meisten Punkte.

Dieses Symbol **X** bedeutet, dass eine Anweisung **nicht im Spiel zu zweit** gilt. Es wird im weiteren Verlauf verwendet, um z. B. darauf hinzuweisen, dass im Spiel zu zweit niemand Zweiter wird. Wer die zweitmeisten Punkte erzielt, gilt stattdessen als Andere.

Gleichstand: Haben mehrere von euch am Ende eines Spiels **gleich viele Punkte** erzielt, erhält die bessere Platzierung, wer auf dem eigenen Spielplan in der oberen Reihe (am Gebirge) **weniger Felder freigelassen** hat. Sollte das Ergebnis in der oberen Reihe gleich ausfallen, betrachtet ihr die Reihe darunter usw.

Die Fortschritte sind als Kreise am oberen Rand eurer Spielpläne abgebildet – jeweils 10 Stück in einem Abschnitt. Malt immer erst die Fortschritte eines Abschnitts aus, bevor ihr zum nächsten Abschnitt übergeht. So könnt ihr leicht sehen, wer wie viele Fortschritte hat.

Zusätzlich erhaltet ihr abhängig von eurer Platzierung (Erster, Zweiter, Andere) verschiedene **Sticker**, die ihr dauerhaft auf euren Spielplänen bzw. Legeplättchen aufklebt. Diese Sticker sowie weitere Spielmaterialien befinden sich in den verschlossenen Umschlägen. Darin befindet sich jeweils auch **1 Übersichtsblatt**, auf dem die Punktevergabe und Wertung jedes Kapitels zusammengefasst ist.

Nach dem Spiel wird der Spielplan abgeräumt und der Zählstein wieder auf die Zahl 10 gesetzt. Im nächsten Spiel legt ihr wie beschrieben eure Legeplättchen erneut auf eure Inseln.

Beispiel:

Tina hat 7 Häuser auf Strandfelder gelegt. Dafür hat sie während des Spiels 7 Punkte erhalten. Gepasst hat sie einmal, wofür sie ihren Zählstein 1 Schritt auf der Zählleiste zurückziehen musste. Weil sie das 3er-Plättchen unten in der Abbildung nicht legen konnte, hat sie das Spiel für sich beendet, ohne dafür Punkte zu verlieren. Zum Schluss muss sie ihren Zählstein 2 Schritte zurückziehen, da noch 2 Strandfelder auf ihrem Spielplan sichtbar sind (rot umrandet). Für die sichtbaren Heidefelder (weiß umrandet) verliert sie keine Punkte.



Hätte Tina nicht das Spiel für sich beendet, sondern gepasst, hätte sie auf der Zählleiste 1 Schritt zurückziehen müssen, wäre aber weiter im Spiel geblieben. Allerdings hätte sie riskiert, durch weiteres Passen insgesamt mehr als 2 Punkte zu verlieren.

DIE VERSCHLOSSENEN UMSCHLÄGE



Eine Besonderheit von „My Island“ sind die **8 verschlossenen Umschläge**. In jedem Umschlag befindet sich **1 Regelblatt**, das die wenigen neuen Regeln für die 3 Spiele des Kapitels enthält.

Zudem befindet sich in jedem Umschlag **1 Übersichtsblatt**. Dieses gibt in Kurzform auf der **linken Seite** an, wofür es **Punkte zu gewinnen oder zu verlieren** gibt. Manche Punkte gibt es **sofort** während eines Spiels. Weitere Punkte (und später andere Belohnungen) gibt es am **Ende** eines Spiels.

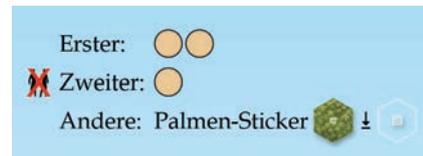
Beispiel aus dem Übersichtsblatt für Spiel 1:

	Punkte
Nur auf Strand- und Heidefelder legen	
Sofort: Plättchen nicht legen	-1
Sofort: Haus auf Strandfeld	+1
Ende: Sichtbares Strandfeld	-1

Auf der **rechten Seite** des Übersichtsblatts steht die **Wertung** des jeweiligen Spiels. Hier ist angegeben, wer am Ende des Spiels wie beschriebene Fortschritte ausmalen darf.

Weiterhin ist angegeben, wer welche Sticker erhält, die sich ebenfalls in jedem Umschlag befinden. Einige Sticker erhaltet ihr zu Beginn eines Spiels, die meisten bekommt ihr jedoch am Ende eines Spiels.

Beispiel aus dem Übersichtsblatt für Spiel 1:



Damit ihr die Sticker am Ende eines Spiels auf eure Spielpläne aufkleben könnt, müsst ihr zunächst alle Legeplättchen von dort abräumen. Wo die Sticker aufgeklebt werden, wird im jeweiligen Spiel angegeben.

In einigen Umschlägen werdet ihr neben den Stickern **zusätzliche Materialien** finden, die dann ins Spiel kommen.

DAS ERSTE KAPITEL

Damit kennt ihr alle wichtigen Regeln und könnt mit eurem Abenteuer „My Island“ beginnen.

Ihr wisst bereits, dass es für jedes Kapitel einen verschlossenen Umschlag gibt. Öffnet nun den Umschlag **„Kapitel 1: Die Ankunft – Spiele 1 bis 3“**.

Der Umschlag enthält 1 Regelblatt, 1 Übersichtsblatt und 1 kleinen Stickerbogen. Legt das Übersichtsblatt für alle gut sichtbar aus und den Stickerbogen bereit. Solltet ihr am Ende eines Kapitels Sticker oder andere Materialien nicht verwendet haben, bewahrt sie in der Schachtel auf. Lest nun das Regelblatt von Kapitel 1 und legt es nach Gebrauch in diese Anleitung ein. Jetzt könnt ihr mit eurem ersten Spiel beginnen.



My Island

DAS EWIGE SPIEL

Habt ihr alle 24 Spiele schon gespielt? Dann habt ihr ein ganz besonderes Spielerlebnis erfahren. Ihr habt die Entwicklung eurer eigenen Insel gestaltet und ihre abwechslungsreiche Geschichte über 8 Kapitel hinweg miterlebt.

Doch damit ist „My Island“ nicht vorbei. Wenn ihr weiter im Wettbewerb mit anderen eure Insel erkunden wollt, dann findet ihr auf der Rückseite der Spielpläne eine Version, die ihr immer wieder spielen könnt. Diese entspricht ungefähr dem Spiel 9 des Legacy-Spiels.

Ihr könnt sie auch verwenden, wenn ihr z. B. mit Freunden spielen wollt, mit denen ihr das Legacy-Spiel nicht spielt. Dann muss aber mindestens eine Person die Spiele 1 bis 9 bereits gespielt haben.

SPIELVORBEREITUNG

- Nehmt euch jeweils **1 Spielplan** und legt ihn, mit der abgebildeten Seite (ohne Tier-Symbol) nach oben, vor euch aus.



- Nehmt euch jeweils **1 Zählstein** und setzt ihn auf die Zahl 10 der Zählleiste eurer Spielpläne. Mit diesem Stein markiert ihr während und am Ende des Spiels eure Punkte.

10

- Nehmt euch jeweils einen Satz mit **28 Legeplättchen**, die auf der Rückseite alle dieselbe Farbe zeigen. Legt eure Plättchen mit der Vorderseite nach oben neben eure Spielpläne aus (so wie in der Abbildung auf Seite 2), sodass ihr alle Plättchen gut sehen könnt. Es gibt Plättchen, die 2, 3 oder 4 Felder überdecken.

Wichtig: Wenn ihr das Legacy-Spiel zu Ende gespielt habt, gibt es jeweils 4 weitere Legeplättchen mit eurer Farbe auf der Rückseite. Sortiert sie aus, da sie im Ewigen Spiel nicht verwendet werden. Es sind nur die 28 Legeplättchen im Spiel, die auf Seite 2 dieser Anleitung abgebildet sind. Ebenso ignoriert ihr die Sticker, die sich auf einigen Legeplättchen befinden. Das heißt z. B. jedes Feld mit 2 Mauern zählt wie 1 Mauer.

- Mischt die **28 Karten** und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Für jedes Legeplättchen gibt es genau 1 zugehörige Karte. In jedem Spiel legt ihr eure Plättchen in der Reihenfolge, in der ihr die Karten aufdeckt.

Wichtig: Wenn ihr das Legacy-Spiel zu Ende gespielt habt, gibt es 4 weitere Karten im Stapel. Sortiert sie aus, da sie im Ewigen Spiel nicht verwendet werden.

- Legt die folgenden **Markierungssteine** bereit: 12 gelbe, 12 braune, 12 blaue und 16 grüne.

SPIELABLAUF

Jedes Spiel besteht aus einer Anzahl von Runden. In jeder Runde deckt ihr die **oberste Karte** vom verdeckten Stapel auf und legt sie auf einen offenen Ablagestapel. Dann nehmt ihr alle das auf der Karte abgebildete Plättchen und legt es auf euren eigenen Spielplan. Ihr legt die Plättchen stets gleichzeitig – es gibt keine Wartezeiten. Während und am Ende eines Spiels erhaltet ihr Punkte, die ihr auf eurer Zählleiste markiert.

DIE LEGEREGELN

- Das jeweils **erste Plättchen** muss so gelegt werden, dass es mindestens **1 Strandfeld** belegt.
- Alle weiteren Plättchen müssen so gelegt werden, dass sie an mindestens einer Seite **benachbart zu einem gleichen Symbol** liegen – also z. B. Haus an Haus oder Acker an Acker.



- Es dürfen **nur Strandfelder, Heidefelder und Palmfelder** belegt werden.



- **Urwaldfelder** dürfen **nicht** belegt werden.



- Plättchen dürfen **nicht auf bereits gelegte Plättchen** gelegt werden.
- Einmal gelegte Plättchen dürfen **nicht mehr versetzt** werden.

Passen: Solltet ihr ein Plättchen **nicht legen wollen oder können**, dürft ihr darauf verzichten. Wer das möchte, legt dieses Plättchen mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Euren Zählstein müsst ihr dafür **1 Schritt auf der Zählleiste zurückziehen**. Ihr verliert also 1 Punkt.

Wichtig: Falls der Zählstein schon auf 0 steht, ist Passen nicht mehr möglich. Wollt oder könnt ihr das Plättchen in diesem Fall nicht legen, müsst ihr das Spiel für euch beenden. Weitere Plättchen dürft ihr dann nicht mehr legen.

Spiel für sich beenden: Immer **nachdem** eine Karte aufgedeckt wurde, darf jede Person für sich selbst entscheiden, das Spiel **für sich** zu beenden. Ihr **verliert dafür keinen Punkt** auf der Zählleiste. Den Punktabzug gibt es nur, wenn man passt und damit das Spiel für sich noch nicht beendet.

FARM / DORF / BOLLWERK

Versucht **Gruppen** aus benachbarten Feldern mit **5 oder mehr gleichen Symbolen** zu bilden:

- ▶ Farm = 5 oder mehr Acker-Symbole 
- ▶ Dorf = 5 oder mehr Haus-Symbole 
- ▶ Bollwerk = 5 oder mehr Mauer-Symbole 

Wer durch das Legen eines Plättchens eine Farm, ein Dorf oder ein Bollwerk vollendet, erhält sofort **3 Punkte** und rückt seinen Zählstein entsprechend vor. Setzt zudem einen **Markierungsstein** der entsprechenden Farbe (Farm = gelb, Dorf = braun, Bollwerk = blau) auf diese Gruppe, um anzuzeigen, dass sie bereits gewertet wurde.



Wird eine gewertete Gruppe später durch weitere Symbole derselben Art vergrößert, bleibt sie weiterhin 1 einzelne Gruppe. Das gilt auch, wenn sie z. B. die Gesamtgröße von 2 Gruppen erreicht oder überschreitet (= 10 oder mehr gleiche Symbole). Es werden also keine weiteren 3 Punkte vergeben und kein weiterer Markierungsstein gesetzt.

Bestehen bereits 2 einzelne Gruppen derselben Art (die bereits gewertet wurden) und aus diesen beiden Gruppen wird später 1 einzelne große Gruppe, passiert nichts. Die bereits erhaltenen Punkte werden nicht zurückgenommen.

Hinweis: Die Anzahl der Farmen, Dörfer und Bollwerke ist nicht durch die Anzahl der Markierungssteine begrenzt. Sollte es mehr als 12 von einer Sorte geben, verwendet für weitere Markierungen geeignetes Ersatzmaterial.

STRASSE VON TOTEM ZUM MEER

Am Rand des Urwalds befinden sich 4 Totems. Versucht **Straßen** von diesen Totems zum Meer zu legen.

Dazu müsst ihr eine **durchgehende Verbindung aus benachbarten Weg-Symbolen** legen, die ein Totem mit dem Meer verbindet. Die Verbindung muss von einem Weg-Symbol, das benachbart zu einem Totem ist, zu einem Weg-Symbol verlaufen, das ein Strandfeld überdeckt. Das Urwaldfeld mit dem Totem selbst darf nicht überdeckt sein.

Wer durch das Legen eines Plättchens eine Straße von einem Totem zum Meer vollendet, erhält sofort **5 Punkte**. Von jedem Totem wird nur 1 Straße zum Meer gewertet. Setzt daher einen **grünen Markierungsstein** auf ein gewertetes Totem, um anzuzeigen, dass es bereits gewertet wurde.



Eine Straße von einem Totem zum Meer **muss nicht in gerader Linie** verlaufen.



Es ist erlaubt, dass sich eine Straße **verzweigt** und mehrere Totems mit dem Meer verbindet. Dann gibt es für jedes dieser Totems 5 Punkte.



ENDE DES EWIGEN SPIELS

Ein Spiel endet, wenn **alle** das Spiel **für sich beendet** haben.

Ist dies nicht der Fall, endet ein Spiel spätestens dann, nachdem ihr **alle Karten aufgedeckt** und die entsprechenden Plättchen gelegt habt.

Anschließend ermittelt ihr die Punkte für die **größte Gruppe benachbarter Symbole jeder Art**. Wer die jeweils größte Gruppe einer Art hat, erhält **5 Punkte**. Bei einem **Gleichstand** erhalten alle daran Beteiligten jeweils die vollen 5 Punkte.

-  Größte Farm: +5 Punkte
-  Größtes Dorf: +5 Punkte
-  Größtes Bollwerk: +5 Punkte
-  Größtes Wegenetz: +5 Punkte

Am Ende des Spiels **verliert** ihr **1 Punkt** für jedes **Strandfeld**, das noch auf eurem eigenen Spielplan sichtbar ist.

Wer die **meisten Punkte** erzielt hat, gewinnt.

Gleichstand: Haben mehrere von euch am Ende eines Spiels **gleich viele Punkte** erzielt, erhält die bessere Platzierung, wer auf dem eigenen Spielplan in der oberen Reihe (am Gebirge) **weniger Felder freigelassen** hat. Sollte das Ergebnis in der oberen Reihe gleich ausfallen, betrachtet ihr die Reihe darunter usw.



Beispiel am Spielende: Toni hat während des Spiels 2 Dörfer, 2 Farmen und 1 Bollwerk vollendet. Dafür hat er jeweils 3 Punkte erhalten (= 15 Punkte). Außerdem hat er alle 4 Totems durch Straßen mit dem Meer verbunden. Das brachte ihm jeweils weitere 5 Punkte ein (= 20 Punkte). Er hat 1x gepasst und dadurch 1 Punkt verloren. Am Spielende erhält er 2x 5 Punkte, da er mit 7 Häusern das größte Dorf besitzt und mit 7 Äckern die größte Farm. Die Punkte fürs größte Bollwerk und größte Wegenetz gehen an die anderen Personen. Zum Schluss verliert Toni 3 Punkte für die 3 sichtbaren Strandfelder auf seinem Spielplan. Damit hat er 41 Punkte erzielt.

Autor und Verlag danken allen, die zur Entstehung von My Island beigetragen haben. Reiner Knizia dankt besonders Sebastian Bleasdale und Simon Kane für die zahlreichen, anregenden Diskussionen über die Spielentwicklung.



Der Autor: Reiner Knizia lebt in München. Der Doktor der Mathematik hat zahlreiche Spiele im In- und Ausland veröffentlicht. Zu seinen größten Erfolgen zählt neben dem vierfachen Gewinn des Deutschen Spiele Preises die Auszeichnung „Spiel des Jahres 2008“ für Keltis, das bei KOSMOS erschienen ist. Der Autor ist Spezialist für Spiele, die mit einfachen Regeln viel Entscheidungsfreiheit bieten. Nach seinem großen Erfolg von „My City“, das zum Spiel des Jahres 2020 nominiert wurde, überrascht er in seinem zweiten Familien-Legacy-Spiel erneut mit einer Vielzahl von Ideen.

Redaktion: Wolfgang Lüdtke, Michael Sieber-Baskal
Redaktionelle Unterstützung: Peter Neugebauer, Sebastian Wenzlaff

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Fiore GmbH

Technische Produktentwicklung: Monika Schall

Herstellung: Alicia Kaufmann

© 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr. 682224

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA

Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

