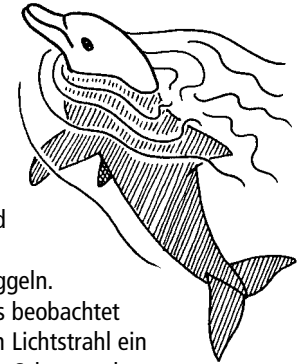


Habermas-Spiel Nr. 4224

Insel der Schmuggler

Ein spannendes Schmugglerspiel
mit drehbarem Leuchtturm.
Für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Anja Wrede
Illustration: Helge Nyncke
Spieldauer: 15 - 30 Minuten



Nacht für Nacht sind Sven Schmuggler und die anderen Mitglieder seiner Bande unterwegs, um wertvolle Waren zu schmuggeln. Doch Vorsicht, der Leuchtturmwärter Lukas beobachtet das Meer von seinem Turm aus! Wenn sein Lichtstrahl ein Schmugglerboot erwischt, muss so manche Schmuggelware schnell verschwinden ...

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Leuchtturm
- 4 Boote
- 1 gelber Leuchtturmwürfel
- 1 weißer Schmugglerwürfel
- 20 Schmugglerwaren mit unterschiedlichen Punktwerten
- 3 Felsenplättchen
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer mit etwas Glück und Überlegung zuerst sieben Schmugglerwaren von Insel zu Insel bringen kann, gewinnt das Spiel.

*Sieben Punkte
sammeln*

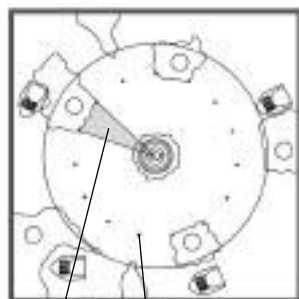
Spielvorbereitung

Spielplan mit Leuchtturm aufbauen

Nehmt den Spielplan und das Spielmaterial aus dem Schachtelunterteil.

Legt den Spielplan dann in das Schachtelunterteil zurück und steckt den Leuchtturm in die Mitte des Spielplanes.

Wenn ihr den Leuchtturm dreht, bewegt sich sein Lichtstrahl. Seine Bewegung geht immer von einer weißen Markierung zur nächsten. Dreht ihn zu Spielbeginn so, dass er genau zwischen zwei gelben Markierungen sitzt und auf eine beliebige der fünf Inseln zeigt.



Lichtstrahl gelbe Markierung

Boot auf Hafen

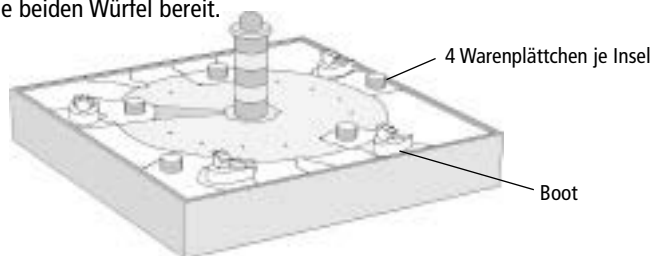
Jeder Spieler nimmt sich ein Boot und stellt es auf das Hafenfeld einer beliebigen Insel.

Waren den Inseln zuordnen

Legt alle Schmugglerwaren mit der hellblauen Seite nach unten auf den Spielplan. Seht euch die obere Abbildungen an und schiebt die Waren jeweils auf die passenden Inseln. Auf den Inseln werden die Schmugglerwaren gemischt und gestapelt.

Würfel bereit

Haltet die beiden Würfel bereit.



*2 Spieler:
1 Felsen auf
Ankerfeld*

Spielen zwei Personen, so wird ein Felsenplättchen auf das Ankerfeld gelegt. Dieses Felsenplättchen versperrt die Durchfahrt. Die restlichen Felsen werden nur für die Spielvarianten benötigt und beiseite gelegt; ebenso übrige Boote.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Leuchtturm gesehen hat, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der jüngste Spieler.

Nimm eine Schmugglerware von der Insel, an deren Hafen dein Boot gerade liegt. Sieh dir die Unterseite geheim an: Die Abbildung zeigt, auf welche Insel du diese Ware bringen musst. Die Anzahl zeigt wie viele Punkte sie wert ist. Lege sie so auf dein Boot, dass die hellblaue Seite unten liegt.

Würfele mit beiden Würfeln. Der gelbe Würfel legt fest, wie der Leuchtturmstrahl bewegt wird. Der weiße Würfel zeigt an, wie viele Felder dein Boot fahren darf.

*Ware nehmen,
Unterseite ansehen,
auf Boot legen*



mit beiden Würfeln würfeln

Leuchtturm ...



... rechtsherum



... linksherum



... beliebige Richtung



... keine Bewegung

Boot ziehen

*Boot nicht über
Strahl ziehen!*

*fremdes Boot weg-
drängeln*

Wichtig: Du musst immer zuerst den Leuchtturm drehen und dann dein Boot ziehen.

Was zeigt der gelbe Leuchtturmwürfel?

• Zwei oder drei rote Pfeile:

Drehe am Leuchtturm und bewege den Leuchtturmstrahl zwei bzw. drei Schritte im Uhrzeigersinn weiter.

Tipp: Auch am Leuchtturmstrahl ist die zu drehende Richtung rot (im Uhrzeigersinn) bzw. grün (gegen den Uhrzeigersinn) markiert.

• Zwei oder drei grüne Pfeile:

Drehe am Leuchtturm und bewege den Leuchtturmstrahl um zwei bzw. drei Schritte gegen den Uhrzeigersinn weiter.

• Zwei schwarze Pfeile:

Drehe am Leuchtturm und bewege den Leuchtturmstrahl zwei Schritte weiter. Entscheide selbst, in welche Richtung du ihn drehen möchtest.

• Der schlafende Leuchtturmwärter Lukas:

Glück gehabt: Der Leuchtturmwärter macht ein kleines Nickerchen. Der Leuchtturmstrahl wird nicht bewegt.

Anschließend bewegst du dein Boot entsprechend der Augenzahl des weißen Schmugglerwürfels.

Dabei gilt:

- Du darfst das Boot auf direkt angrenzende Meerfelder ziehen. Auf diagonal angrenzende Felder darfst du nicht ziehen.
- Du musst die gewürfelte Augenzahl nicht komplett ausnutzen – wenn du möchtest, kannst du einige oder sogar alle Punkte verfallen lassen.
- Du darfst dein Boot nicht in oder über den Leuchtturmstrahl ziehen!
- Du darfst dein Boot auf ein besetztes Feld ziehen und das andere Boot dadurch abdrängen.

Wichtig: Du musst das andere Boot auf ein angrenzendes, freies Meerfeld schieben, oder du tauschst den Platz mit ihm.

Sobald du ein Boot abgedrängt hast, endet dein Zug. Überzählige Punkte verfallen.

Es ist erlaubt, ein fremdes Boot in den Leuchtturmstrahl abzu drängen.

Ein Boot steht im Leuchtturmstrahl!

Die Bewegung des Leuchtturmstrahles endet sofort, überzählige Leuchtturmpunkte verfallen.

Nun hat Leuchtturmwärter Lukas einen Schmuggler entdeckt.

Der Spieler, der gewürfelt hat, ist nun der Leuchtturmwärter und fragt den Besitzer des Bootes: „Hey, Seemann! Bist du etwa ein Schmuggler?“

Der Schmuggler ist ertappt ... Doch der Spieler antwortet: „Mensch Lukas, ich bin der ehrlichste Kapitän der Weltmeere!“

Doch Lukas ist aufmerksam, entdeckt die Schmugglerware und wirft sie

*Schmuggler
erwischt?
Ware auf direkt
angrenzendes Feld*

über Bord. Natürlich nur, wenn auch Schmugglerware geladen war. Der Leuchtturmwärter legt die Ware des ertappten Schmugglers auf ein direkt angrenzendes Meerfeld, ohne sich die Unterseite anzusehen.

Wichtig:

- Stehen mehrere Boote gleichzeitig im Leuchtturmstrahl, so wird die Ware all dieser Boote über Bord gekippt.
- Meerfelder, auf denen Schmugglerwaren liegen, können jederzeit befahren werden.
- Eine Schmugglerware, die auf einem Meerfeld liegt, kann von jedem beliebigen Boot aufgeladen werden.
- Jedes Boot kann nur immer eine Schmugglerware transportieren.
- Wer mit einem bereits beladenen Boot auf ein solches Feld zieht, darf die Waren tauschen.
- Durch Aufladen oder Tauschen verfallen überzählige Punkte.
- Wenn du vergessen hast, zu welcher Insel du deine Waren transportieren musst, so darfst du dir die Unterseite des Plättchens erneut ansehen.

Ist dein Boot am Hafen der richtigen Insel angekommen?

Decke deine Schmugglerware auf und zeige sie deinen Mitspielern.

- Wenn du tatsächlich an der richtigen Insel angekommen bist, darfst du sie nehmen und mit der hellblauen Seite nach unten vor dir ablegen. Anschließend darfst du dir sofort eine neue Schmugglerware von dieser Insel nehmen, sie geheim ansehen und wie beschrieben auf dein Boot laden. Liegt keine Schmugglerwaren mehr auf dieser Insel, so musst du zu einer anderen Insel fahren, um dort Ware aufzuladen.
- Bist du allerdings an einer falschen Insel angekommen, so muss dein Boot in der nächsten Runde zur richtigen Insel aufbrechen.

Spielende

Auf der Rückseite der Schmugglerware sind 1 - 3 Abbildungen (= Punkte). Das Spiel endet, sobald ein Spieler Waren im Wert von sieben oder mehr Punkten sammeln konnte. Dieser Spieler ruft: „Schmuggler, ahoi!“, gewinnt das Spiel und wird zum Chef der Schmugglerbande ernannt.

Schwierigere Spielvariante mit zusätzlichen Felsenplättchen

Legt vor Beginn des Spieles beliebig viele der drei Felsenplättchen auf freie Meerfelder. Dadurch werden die Wege länger und schwieriger.

Achtung: Zu jedem Hafen muss mindestens ein befahrbarer Meerweg führen!

*Ware aus dem Meer
aufladen/ tauschen:
erlaubt*

*Boot an
richtiger Insel?
Ware nehmen, neue
Ware aufladen*

*Waren im Wert von
7 Punkten = Sieg*

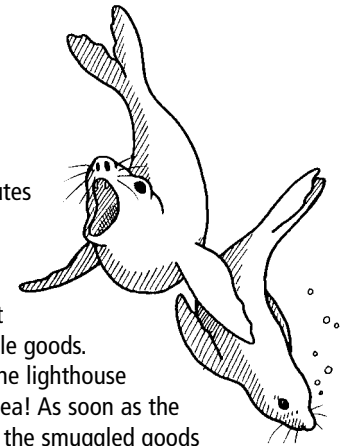
Habermas game nr. 4224

Smugglers' Island

An exciting smuggling game
with revolving lighthouse.

For 2 to 4 players ages 6 - 99.

Author: Anja Wrede
Illustrations: Helge Nyncke
Length of the game: 15 to 30 minutes



Sam Smuggler and the other members of his gang are around night after night in order to smuggle valuable goods. But watch out! From his tower, Luke the lighthouse keeper, keeps a close watch over the sea! As soon as the light beam falls on a smugglers' boat, the smuggled goods have to disappear ...

Contents

- 1 game board
- 1 lighthouse
- 4 boats
- 1 yellow lighthouse die
- 1 white smuggling die
- 20 smuggling goods with different scores
- 3 rock figures
- 1 set of game instructions

Aim of the game

Whoever, with a bit of luck and some tactical thinking, is the first to be able to smuggle seven goods from island to island will win the game.

collect seven points

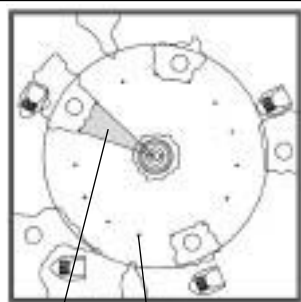
assemble game
board with
lighthouse

Preparation

Take game board and material out of the bottom part of the game box.

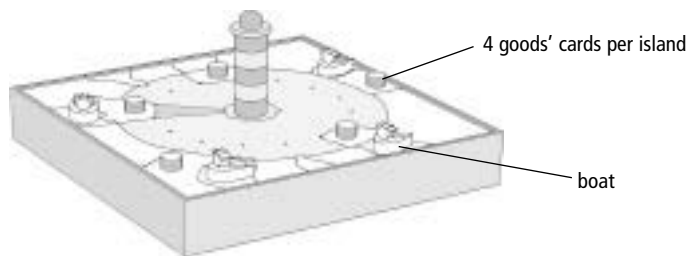
Put the game board back again into the bottom part and insert the lighthouse in the center of the game board.

By turning the lighthouse its beam moves. It always moves from one white mark to the next one. Position it at the beginning of the game in such a way that it falls exactly between two yellow marks and is directed towards any one of the five islands.



beam yellow mark

Each player takes a boat and places it on the harbor square of any island. Put the smuggling goods with the light blue side face down on the game board. Have a look at the illustrations and distribute the goods on the corresponding islands. Shuffle the cards and put in a pile. Get ready both dice.



If there are 2 players, a rock game piece is placed on the anchor square of the game board. The rock figure blocks the passage.

The remaining rock figures are only needed for the other variations and are temporarily put aside. The remaining boats are also put aside.

How to play

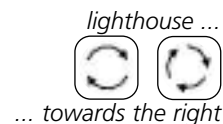
Play one-by-one in a clockwise direction. Whoever has most recently seen a lighthouse may start. If you cannot agree, the youngest player starts. Take one piece of the goods to be smuggled from the island where your boat lies at the moment. Have a look at the bottom side without letting the others see - the picture shown indicates to which island you have to move this cargo piece. The number indicates the score value of the cargo. Place the cargo on your boat with the light blue side face down.

Roll both dice. The yellow one determines which way the lighthouse has

take tile, look at
bottom side,
place on boat



roll both dice



move boat

don't move boat
over beam,
push away other
boat

to be turned. The white dice indicates the number of squares your boat can be moved.

Important: You must always move the lighthouse first, then move the boat.

What appears on the yellow lighthouse die?

• Two or three red arrows?

Turn the lighthouse and move the beam two or three steps in a clockwise direction.

Hint: you also find on the beam of the lighthouse direction marks, either red (clockwise direction) or green (counterclockwise)

• Two or three green arrows?

Turn the lighthouse and move the beam two or three steps further.

• Two black arrows?

Turn the lighthouse and move the beam two or three steps further. You decide in which direction you want to turn it.

• The sleeping lighthouse guardian Luke?

You were lucky. The guardian has a little nap. The beam is not moved.

Then you move your boat according to the number of dots appearing on the white dice.

The following applies:

- The boat can be moved only onto directly adjacent sea squares, never on diagonally adjacent squares.
- You don't have to use up the number of dots. If you want you can renounce on some or even all dots.
- You can not move your boat into or past the beam.
- You can move the boat onto an occupied square and push another boat out of the way.

Important: The other boat should be pushed on an adjacent free sea square, or you can swap positions with the other boat.

As soon as you push another boat away, your turn is over. Remaining dots cannot be used up.

It is permitted to push another boat into the beam of the lighthouse.

The beam of the light-house hits a square with a boat on it:

The movement of the beam is stopped immediately; remaining lighthouse dots cannot be used.

Luke the lighthouse keeper has discovered a smuggler.

The player whose turn it was at rolling the dice, now plays the role of the keeper and asks the owner of the boat: "Hey, seaman!"

Smuggler caught?
Goods on directly
adjacent square

Are you not a smuggler?"

The smuggler is caught ... but the player answers: "Dear Luke, I'm the most honest captain of all seas of the world!"

Luke, however, is observant, discovers the smuggled goods and throws them over board. Of course, only if there were any such goods. He puts the goods piece of the smuggler caught on a directly adjacent sea square, without looking at its bottom side.

Important:

- If various boats are hit by the beam at the same time, the goods of all boats are thrown overboard.
- Sea squares with goods on them can be passed at any time.
- A smuggled goods piece on a sea square can be loaded onboard any boat.
- The boats can transport only one piece at a time.
- Whoever moves their boat, with goods onboard, onto a square with goods on it, can swap the goods.
- Loading or swapping goods makes remaining dots useless.
- If you have forgotten to which island you have to transport your goods you can take a look at the bottom side of the piece.

load goods piece
from sea/ swap:
permitted

Your boat reached the harbor of the right island?

Uncover your smuggled goods piece and show it to the other players.

- If you really reached the right island you can take it and place it with the light blue side face down in front of you. Then you immediately can take a new goods piece from the island, have a secret look at it and load it on your boat. If no smuggling goods are left on the island you have to move to another island to load goods.
- If, however you reached the wrong island, you have to go on and move your boat in the next round towards the right island.

End of the game

On the backside of the smuggled goods 1-3 pictures (score) are shown. The game ends as soon as a player has collected goods with a value of seven or more points. This player shouts "Smuggler Ahoy" thus winning the game and being named chief of the smugglers gang.

More difficult variation with additional rock game pieces

Before starting to play, place any number of the three rock pieces onto free sea squares. Thus the path gets longer and more difficult.

Watch out: At least one possible way has to lead to each harbor.

Boat on right island?
take goods, load
new goods' card

goods worth
7 points = winner

Jeu Habermas n° 4224

L'île des contrebandiers

Un captivant jeu de contrebandiers,
avec un phare tournant.

Pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Anja Wrede

Illustration: Helge Nyncke

Durée d'une partie : 15 - 30 minutes

Nuit après nuit, le contrebandier Sven et les membres de sa bande circulent sur leurs bateaux pour faire de la contrebande. Mais attention, Lucas, le gardien du phare scrute la mer depuis le haut de sa tour ! Quand le rayon de lumière découvre un bateau de contrebandier, il faut vite faire disparaître la marchandise de contrebande ...



Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 phare
- 4 bateaux
- 1 un dé-phare jaune
- 1 dé blanc de contrebande
- 20 marchandises de contrebande de différentes valeurs
- 3 récifs
- 1 règle du jeu

But du jeu

Celui qui pourra, en ayant de la chance et en réfléchissant bien, emmener en premier sept marchandises de contrebande d'île en île gagne la partie.

récupérer sept points

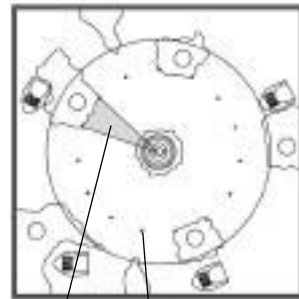
Préparatifs

installer le plateau de jeu avec le phare

Retirez le plateau de jeu et les accessoires posés au fond de la boîte.

Posez le plateau de jeu dans le fond de la boîte et emboîtez le phare au milieu du plateau de jeu.

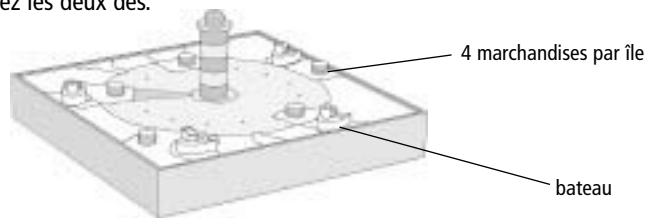
Quand vous tournez le phare, son rayon de lumière se déplace. Son mouvement de rotation va toujours d'un repère blanc à l'autre. Tournez-le au début du jeu de manière à ce qu'il soit exactement entre deux repères jaunes et qu'il soit dirigé vers l'une des cinq îles.



rayon de lumière repère jaune

Chaque joueur prend un bateau et le pose sur la case du port de n'importe quelle île.

Posez toutes les marchandises de contrebande sur le plateau en tournant le côté bleu clair vers le bas. Regardez les illustrations et amenez les marchandises sur les îles correspondantes. Les marchandises de contrebande seront mélangées et empilées sur les îles. Préparez les deux dés.



S'il y a deux joueurs, on posera un récif sur la case-ancre du plateau de jeu. Ce récif barrera le passage.

Les autres récifs ne seront utilisés que pour les variantes et on les mettra de côté avec les bateaux en trop.

Déroulement du jeu

Jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu un phare en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Prends une marchandise de contrebande de l'île sur laquelle ton bateau est accosté sur la case-port. Regarde discrètement ce qu'il y a dessus : l'illustration t'indique sur quelle île tu vas devoir emmener cette marchandise. Le nombre correspond au nombre de points qu'elle vaut.

Pose-la sur ton bateau de manière à ce que le côté bleu clair soit tourné vers le bas.

Lance les deux dés. Le dé jaune détermine comment le phare va être tourné. Le dé blanc indique de combien de cases ton bateau va avancer.

N.B. : tu dois toujours d'abord tourner le phare et ensuite avancer ton bateau.

prendre une plaquette, la soulever pour regarder dessous, la poser sur le bateau



lancer les 2 dés phare ...



... tourner à droite



... tourner à gauche



... dans n'importe quel sens



... pas de déplacement, avancer le bateau

Ne pas faire avancer le bateau dans le rayon de lumière !

repousser un bateau étranger

Sur quoi le dé-phare jaune est-il tombé ?

• Deux ou trois flèches rouges :

- tourne le phare en déplaçant le rayon de lumière de deux ou trois pas dans le sens des aiguilles d'une montre.

Conseil : le sens dans lequel le rayon de lumière doit être tourné est également indiqué par un repère rouge (dans le sens des aiguilles d'une montre) ou vert (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre)

• Deux ou trois flèches vertes :

- tourne le phare en déplaçant le rayon de lumière de deux ou trois pas dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

• Deux flèches noires :

- tourne le phare en déplaçant le rayon de lumière de deux pas dans le sens que tu voudras.

• Lucas, le gardien de phare endormi :

tu as de la chance : le gardien du phare fait la sieste.

Le rayon de lumière n'est pas déplacé.

Ensuite, tu avances ton bateau du nombre correspondant de points du dé blanc de contrebande.

Respectez les règles ci-dessous :

- Tu as le droit d'avancer le bateau directement sur les cases-mer voisines. Tu n'as pas le droit d'avancer sur des cases-mer voisines en diagonale.
- Tu n'es pas obligé d'utiliser tous les points du dé : tu peux en laisser ou même ne pas les compter du tout.
- Tu n'as pas le droit d'avancer ton bateau dans le rayon de lumière ni de le faire passer par dessus !
- Tu as le droit d'avancer ton bateau sur une case occupée, ce qui fait partir l'autre bateau.
N.B. : soit tu fais avancer l'autre bateau sur une case-mer voisine libre, soit tu échanges ta place avec ce bateau.
- Ton tour est fini dès que tu as fait déguerpir un bateau. Les points restants sont perdus.
- Il est permis de repousser le bateau d'un autre joueur dans le rayon de lumière.

Il y a un bateau dans le rayon de lumière !

On arrête tout de suite de tourner le rayon de lumière, les points restants sont perdus.

Lucas, le gardien du phare, a découvert un contrebandier.

Le joueur qui a lancé les dés devient alors le gardien et demande au propriétaire du bateau :

« Ohé du matelot ! Est-ce que tu ne serais pas un contrebandier ? »

Le contrebandier est pris..... Mais le joueur répond : « Lucas, je suis le capitaine le plus honnête que l'on ait jamais vu sur les flots ! »

Mais Lucas est très attentif. Il découvre la marchandise de contrebande et la jette par dessus bord (bien sûr, seulement s'il y en avait une de chargée!)

*Contrebandier pris ?
marchandise sur case
voisine*

*charger la marchan-
dise/ échange permis*

*Bateau sur bonne
île ? Prendre la
marchandise, charger
une nouvelle
marchandise*

Le gardien du phare pose la marchandise du contrebandier qui vient d'être pris sur une case-mer directement avoisinante, sans regarder ce qu'il y a dessus.

N.B. :

- Si plusieurs bateaux se trouvent en même temps dans le rayon de lumière, on jettera par dessus bord la marchandise de tous ces bateaux.
- On peut passer par dessus les cases-mer sur lesquelles il y a des marchandises de contrebande.
- Une marchandise de contrebande qui se trouve sur une case-mer peut être chargée par n'importe quel bateau.
- Chaque bateau ne peut transporter qu'une marchandise de contrebande à la fois.
- Celui qui arrive sur une telle case avec un bateau déjà chargé a le droit d'échanger la marchandise.
- Si l'on fait un échange ou si on charge un bateau, les points restants sont perdus.
- Si tu as oublié sur quelle île tu dois emmener ta marchandise, tu as le droit de retourner la plaquette pour regarder ce qu'il y a dessus.

Est-ce que ton bateau est arrivé au port de la bonne île ?

Découvre ta marchandise de contrebande et montre-la aux autres joueurs.

- Si tu es vraiment arrivé sur la bonne île, tu as le droit de prendre la marchandise et de la poser devant toi en tournant le côté bleu clair vers le bas. Tu as ensuite le droit de prendre tout de suite une autre plaquette de marchandise de cette île, tu la regardes discrètement et la charges sur ton bateau, comme décrit plus haut. S'il n'y a plus de marchandise de contrebande sur cette île, tu vas sur une autre île pour y charger la marchandise.
- Si tu es arrivé sur une mauvaise île, tu devras te rendre sur la bonne île avec ton bateau au tour suivant.

Fin de la partie

Au dos des marchandises, on peut voir de 1 à 3 points. La partie est terminée dès qu'un joueur a pu récupérer des marchandises d'une valeur équivalente à 7 points ou plus. Ce joueur dit tout fort :
« Ohé du contrebandier ! », il gagne la partie et devient le chef de la bande de contrebandiers.

Variante plus compliquée avec récifs supplémentaires

Au début de la partie, posez un ou plusieurs des trois récifs sur des cases-mer libres. Les routes seront ainsi plus longues et plus compliquées à parcourir.

Attention : au moins, une route praticable doit conduire à chaque port !

*marchandises d'une
valeur de 7 points =
victoire*

Habermab-spiel Nr. 4224

Smokkelaarseiland

Een spannend smokkelaarsspel
met draaibare vuurtoren.

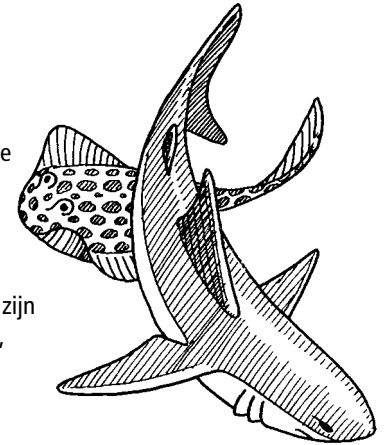
Voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Anja Wrede

Illustraties: Helge Nyncke

Speelduur: 15 - 30 minuten

Iedere nacht gaan Sjef Smokkelaar en de andere leden van z'n bende op pad om waardevolle goederen te smokkelen. Maar opgepast want Lucas de vuurtorenwachter houdt vanuit z'n vuurtoren de zee in de gaten! Wanneer zijn lichtstraal een smokkelaarsboot betrapt, verdwijnt er opeens een boel smokkelwaar ...



Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 vuurtoren
- 4 boten
- 1 gele vuurtorendobbelsteen
- 1 witte smokkelaarsdobbelsteen
- 20 stukken smokkelwaar van verschillende puntenwaarde
- 3 rotsschijfjes
- spelregels

Doel van het spel

Wie met een beetje geluk en overleg als eerste zeven stukken smokkelwaar van het ene eiland naar het andere kan overbrengen, wint het spel.

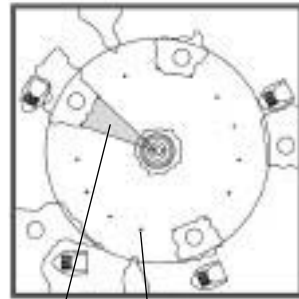
*zeven punten
verzamelen*

Spelvoorbereiding

Haal het speelbord en het spelmateriaal uit de bodem van de doos.

Leg het speelbord daarna terug in de bodem van de doos en steek de vuurtoren in het midden van het speelbord.

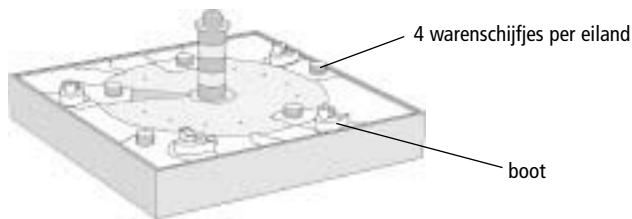
Als jullie aan de vuurtoren draaien, verplaatst zich de lichtstraal. Deze beweging gaat altijd van een wit merkteken tot het volgende. Draai hem aan het begin van het spel zodanig, dat hij precies tussen twee gele merktekens en op een van de vijf eilanden valt.



lichtstraal geel merkteken

Iedere speler neemt een boot en zet deze op het havenveld van een eiland naar keuze.

Leg alle smokkelwaar met de lichtblauwe kant naar onder op het speelbord. Bekijk de afbeeldingen en schuif de waar telkens naar het bijbehorende eiland. Op de eilanden worden de smokkelwaren geschud en gestapeld.. Houd beide dobbelstenen klaar.



Als er twee personen meespelen, wordt er een rotsschijfje op het ankerveld van het speelbord gelegd. Dit rotsschijfje verspert de doorvaart. De overgebleven rotsen worden alleen bij de spelvarianten gebruikt en worden apart gelegd, evenals de overgebleven boten.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Wie als laatste een vuurtoren gezien heeft, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de jongste speler.

Pak een stuk smokkelwaar van het eiland waar je boot aan de haven ligt. Bekijk in het geheim de onderkant: de afbeelding geeft aan naar welk eiland je de waar moet brengen. Het getal geeft aan hoeveel punten hij waard is.

Leg hem zodanig op je boot, dat de lichtblauwe zijde onder ligt.

Gooi met beide dobbelstenen. De gele dobbelsteen bepaalt hoe de lichtstraal van de vuurtoren wordt bewogen. De witte dobbelsteen geeft aan hoeveel velden je boot verder mag varen.

speelbord met
vuurtoren opbouwen

boot op haven

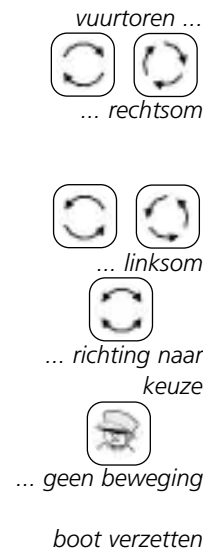
waren v/d eilanden
uitzoeken

dobbelstenen klaar

2 spelers:
1 rots op ankerveld

schijfje pakken,
onderkant bekijken,
op boot leggen

met beide dobbel-
stenen gooien



Boot niet over straal
verzetten!

andermans boot
wegdringen

Belangrijk: je moet altijd eerst de vuurtoren verdraaien en pas daarna je boot verzetten.

Wat geeft de vuurtorendobbelsteen aan?

• Twee of drie rode pijlen:

Draai aan de vuurtoren en verplaats de lichtstraal van de vuurtoren twee, respectievelijk drie stappen met de klok mee verder.

Tip: ook in de lichtstraal is de richting waarin gedraaid moet worden, aangegeven: rood (met de klok mee), respectievelijk groen (tegen de klok in).

• Twee of drie groene pijlen:

Draai aan de vuurtoren en verplaats de lichtstraal van de vuurtoren twee, respectievelijk drie stappen tegen de klok in verder.

• Twee zwarte pijlen:

Draai aan de vuurtoren en verplaats de lichtstraal van de vuurtoren twee stappen verder. Bepaal zelf in welke richting je hem wilt verdraaien.

• Lucas de slapende vuurtorenwachter:

Geluk gehad: de vuurtorenwachter doet een dutje.

De lichtstraal van de vuurtoren wordt niet bewogen.

Vervolgens verzet je je boot overeenkomstig het aantal gegooide ogen van de witte smokkelarsdobbelsteen.

Daarbij geldt:

- Je mag de boot naar het direct aangrenzende zeeveld verzetten. Je mag niet naar een diagonaal aangrenzend veld zetten.
- Je hoeft het gegooide aantal ogen niet in z'n geheel te gebruiken – als je wilt, kan je enige of zelfs alle punten laten vervallen.
- Je mag je boot niet in of over de lichtstraal van de vuurtoren zetten!
- Je mag je boot op een al bezet veld zetten en daardoor de andere boot wegdringen.

Belangrijk: je moet de andere boot op een vrij aangrenzend veld kunnen zetten. Of je ruilt met hem van plaats.

Zodra je een boot hebt weggedrongen, is je beurt voorbij.

Overgebleven punten vervallen.

Het is toegestaan om een andere boot binnen de lichtstraal van de vuurtoren te dringen.

Er staat een boot in de lichtstraal!

De beweging van de lichtstraal van de vuurtoren wordt onmiddellijk stilgezet en overtollige vuurtorenpunten vervallen. Nu heeft Lucas de vuurtorenwachter, een smokkelaar ontdekt.

De speler die gegooit heeft, is nu de vuurtorenwachter en vraagt aan de eigenaar van de boot:

"Hé, zeeman! Ben jij soms een smokkelaar?"

*Smokkelaar gesnapt?
waar op direct aan-
grenzend veld*

De smokkelaar is betrapt ... Maar de speler antwoordt: "Vriend Lucas, ik ben de eerlijkste kapitein der zeven zeeën!"

Maar Lucas is op z'n hoede, ontdekt de smokkelwaar en gooit hem overboord. Natuurlijk alleen als er ook werkelijk smokkelwaar aanwezig is. De vuurtorenwachter legt de waar van de betrapte smokkelaar op een direct aangrenzend zeeveld, zonder de onderkant te bekijken.

Belangrijk:

- Als er meerdere boten tegelijkertijd in de lichtstraal staan, dan wordt de waar van al deze boten overboord gekieperd.
- Zeevelden waarop smokkelwaar ligt, kunnen te allen tijde bevaren worden.
- Smokkelwaar die op een zeeveld ligt, kan door elke willekeurige boot worden ingeladen.
- Elke boot kan altijd slechts één stuk smokkelwaar vervoeren.
- Wie met een reeds beladen boot op zo'n veld terechtkomt, mag de waar omruilen.
- Bij het inladen of omruilen, vervallen overgebleven punten.
- Als je vergeten bent naar welk eiland je de waar moet vervoeren, dan mag je de onderkant van het schijfje opnieuw bekijken.

*waar uit zee inladen/
omruilen: toegestaan*

Is je boot bij de haven van het juiste eiland aangekomen?

Draai je smokkelwaar om en laat hem aan je medespelers zien.

- Als je daadwerkelijk bij het juiste eiland bent aangekomen, mag je de smokkelwaar pakken en met de lichtblauwe zijde naar onder voor je neerleggen. Vervolgens mag je meteen een nieuw warenschijfje van dit eiland pakken, het in het geheim bekijken en zoals beschreven in je boot laden. Als er op het eiland geen smokkelwaar meer ligt, moet je naar een ander eiland varen om daar waar in te laden.
- Ben je echter bij het verkeerde eiland aangekomen, dan moet je boot in de volgende ronde naar het juiste eiland koers zetten.

*Boot bij het juiste
eiland?
waar pakken,
nieuwe waar inladen*

Einde van het spel

Op de achterkant van de smokkelwaar staan 1 - 3 afbeeldingen (= punten). Het spel is voorbij, zodra een van de spelers waren met een totale waarde van zeven of meer punten heeft kunnen verzamelen. Deze speler roept: "Smokkelaar, ahoi!", wint het spel en wordt tot baas van de smokkelaars-bende benoemd.

*waren van 7 punten
= gewonnen*

Moeilijkere spelvariant met extra rotsschijfjes

Leg alvorens met het spel te beginnen, een aantal van de drie rots-schijfjes naar keuze, op vrije zeevelden. Hierdoor worden de wegen langer en moeilijker.

Opgelet: naar elke haven moet minstens één bevaarbare zeeweg voeren!