



Antonin Boccara



Story

Weißer Sand, schattige Palmen und azuklare 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 Morgenhimme. 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

1x



39x



22x



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?!

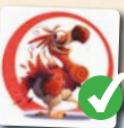
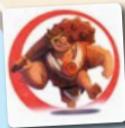
Rundenablauf

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

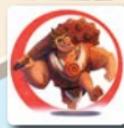
Sobald du am Zug bist, deckst du **zwei Inselkarten** auf. Du kannst die Karten entweder gleichzeitig oder nacheinander aufdecken. Die meisten Karten drebst du am Ende deines Zugs einfach wieder um, ohne ihre Position zu verändern.

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.

Spield 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 Dodorothée.

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

Schlägt 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.



Donner

Spielt stumm weiter.



Sumpf

Lass eine Hand auf dieser Karte liegen während ihr weiterspielt.



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



- 1
- 2
- 3

Der Nebel lichtet sich



- 1
- 2
- 3

Der Himmel fällt



- 1
- 2
- 3

Die Erde bebt



1 2 3

Rette sich, wer kann



1 2 3

Der Sturm



1 2 3

Voll versumpft



1 2 3

Inselpanik



1 2 3

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

**8-11
Punkte**

2 3

**12-15
Punkte**

3

**16
Punkte**



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.

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



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

Für Fortgeschrittene: Blaue Karten



Für Fortgeschritten: 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



Zur Erinnerung: Der Effekt einiger Hindernisse mit gelbem Icon ist so langsam aktiv,
bis einer von euch eine beliebige Karte rettet.

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



Brand
Zieht euch jeder ein
Kleidungsstück aus.
Legt die Erdrußschakre offen auf die zweite von dir aufgedeckte
Karte. Die so abgedeckte Karte ist gesperrt. Erst wenn einer von euch
eine beliebige Karte rettet, legt ihr die Erdrußschakre wieder auf
eine freie Position der Insel und dreht die bis dahin abgedeckte
Karte. Dieses Spiel ist gesperrt, bis eine beliebige Karte auf einer
anderen Karte rettet.



Erdrußsch
Legt die Erdrußschakre offen auf die zweite von dir aufgedeckte
Karte. Die so abgedeckte Karte ist gesperrt. Erst wenn einer von euch
eine beliebige Karte rettet, legt ihr die Erdrußschakre wieder auf
eine freie Position der Insel und dreht die bis dahin abgedeckte
Karte. Dieses Spiel ist gesperrt, bis eine beliebige Karte auf einer
anderen Karte rettet.

Du kannst mit dem Erdrußsch nicht den Vulkan sprengen.



Falls das Spiel einmal besonders hitzig wird und euch Karten verknicke oder gar
ausgedachte Hindernisse kommt ihr mit den Blankokarten im Handumdrehen ausspielen.
Aberlegen, kommt ihr diese mithilfe der **Blankokarten** ersezten. Auch von euch selbst



Antonin Boccara



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

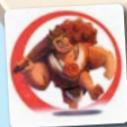
Choose a starting player. Play goes clockwise around the table.
Turn the hourglass over and the game begins.

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.

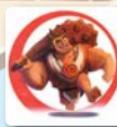
Natives save dodos and dodos save dodo eggs. If you reveal such a combination of the same color, one card saves the other.

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

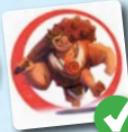
Gouga!

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



1 2 3

The fog lifts



1 2 3

The sky falls



1 2 3

The earth shakes



1 2 3

Every man for himself



1 2 3

The storm



1 2 3

Mired down



1 2 3

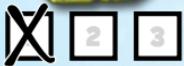
Panic Island



1 2 3

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

8-11
points



12-15
points



16
points



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.

don't save you lose one point.

Gouga's help). Each saved blue card is worth one point. For each blue card that you Blue cards can only save blue cards, and can only be saved by blue cards (or with

out)



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

Advanced: blue cards

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.

You can't cover the volcano with a 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.



Landslide

Everyone takes off one piece of clothing. You must all hold your breath as you carry on playing. If anyone breathes, you all lose.



Tsunami



Everyone takes off one piece of clothing.

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

Advanced: new obstacles



Art.Nr.: 60 110 5135

Autor: Antonin Boccara

Illustrations: Michel Verdu

Designer: Matthias Holländer

Translation: Neil Crowley

OLDCHAP
GAMES™

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





Antonin Boccara



Ambiance

Du sable blanc, l'ombre des palmiers et des eaux turquoise... Bienvenue sur l'île de Gouga ! Sous la protection de ce dieu, Cro-Magnon et dodos vivent depuis toujours en harmonie dans cet univers paradisiaque...,

... jusqu'au jour où Gouga décide de profiter d'un repos bien mérité. Sans crier gare, l'île volcanique se met soudain à s'agiter. Des colonnes de fumée s'échappent dans le ciel matinal. Les plus anciens comprennent immédiatement... Il ne reste plus que 2 minutes pour embarquer le maximum de Cro-Magnon, de dodos et d'œufs sur le radeau. C'est la **panique** sur l'île !

Contenu

1x



39x



22x



Par la foudre de Gouga !

Gardez-vous bien d'ouvrir le paquet portant ce symbole, sous peine de voir une terrible malédiction s'abattre sur vous ! Celui-ci est réservé aux plus aguerris d'entre vous (voir plus loin « Trios d'obstacles »).

Déroulement de la partie et but du jeu

25 cartes sont cachées sur la table. Dès que le sablier est retourné, vous disposez de **2 minutes**. À tour de rôle, retournez deux cartes. Vous devez retrouver des combinaisons de même couleur. Les Cro-Magnon sauvent les dodos et les dodos sauvent leurs œufs. Vous recherchez également le radeau et sa pagaille : sans eux, aucun espoir de fuite. À chaque fois que vous retournez un obstacle, vous perdez de précieuses secondes. En fin de partie, vous pouvez réveiller Gouga pour espérer sauver les derniers Cro-Magnon. Combien de Cro-Magnon, de dodos et d'œufs réussirez-vous à sauver **tous ensemble** ?

Mise en place

Vous utilisez **25 cartes**. Vous avez toujours besoin du volcan, du radeau et de la pagaille, ainsi que des Cro-Magnon, dodos et œufs rouges et jaunes.

À vous de sélectionner les 3 types d'obstacles avec lesquels vous voulez jouer. Pour débuter, Gouga vous conseille :



Placez le **volcan**, face cachée, au **milieu de la table**. Mélangez les 24 autres cartes et formez un carré de 5 x 5 cartes, face cachée, avec le volcan en son centre. Voilà votre **île**.



*Si l'un de vous retourne le volcan,
vous perdez immédiatement la partie.
Mais qui pourrait bien faire une telle erreur fatale... ?*

Déroulement de la partie

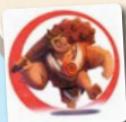
Désignez le Premier joueur. Les autres joueront ensuite à tour de rôle dans le sens horaire. Retournez le sablier ; la partie commence.

Quand vient votre tour, retournez **2 cartes** de l'île, soit en même temps, soit l'une après l'autre. La plupart des cartes sont remises face cachée à la fin de votre tour, sans les changer de place.

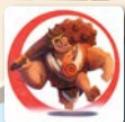
Les Cro-Magnon sauvent les dodos et les dodos sauvent leurs œufs.

Si vous retournez une combinaison correspondante de la même couleur, une carte sauve l'autre. **La carte sauvée** est placée à côté de l'île, face visible.

Exemples



Le Cro-Magnon sauve le dodo



Un Cro-Magnon ne sauve que les dodos, pas les œufs.



Le dodo sauve les œufs.



Un dodo rouge ne sauve que les œufs rouges, pas les jaunes.



Chaque **obstacle** retourné déclenche un effet (voir plus loin « *Obstacles* »). Retournez toujours vos deux cartes avant d'appliquer l'effet d'un obstacle.



Vous avez besoin aussi bien de la **pagaie** que du **radeau** pour l'emporter. Si vous trouvez la pagaye ou le radeau, placez la carte à côté de l'île, face visible. Il n'est pas nécessaire de trouver les deux en même temps.



Si vous retournez le **volcan**, vous avez immédiatement perdu la partie.

Gouga

Avant que le temps ne soit totalement écoulé, vous pouvez décider tous ensemble de réveiller Gouga. Tendez vos mains vers le ciel et criez tous ensemble : « **Gouga !** ».

Il vous aide à sauver les œufs, les dodos et même les Cro-Magnon. Cependant, il ne pardonne aucune erreur et **vous ne pourrez pas le réveiller une seconde fois !**

Quand vient votre tour, vous devez annoncer « Cro-Magnon ! », « Dodo ! » ou « Œufs ! » puis retourner **une seule carte**. Si la carte retournée correspond à l'annonce, elle est sauvée et placée à côté de l'île, face visible. Continuez ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que l'un de vous se trompe, l'action

Gouga s'arrête alors. S'il vous reste du temps, vous pouvez continuer à jouer mais en retournant de nouveau deux cartes quand vient votre tour, comme avant, jusqu'à ce que la partie soit terminée.

Exemple :

Le temps est presque écoulé. Les joueurs crient tous ensemble :

Gouga !

C'est au tour de Dodominique. Il annonce : « Cro-Magnon ! ». Il retourne un Cro-Magnon jaune. Parfait, la carte est sauvée.



Cro-Magnon !

Cro-Magnon !



À sa gauche, Dodorothée annonce également « Cro-Magnon ! ». Elle retourne un Cro-Magnon rouge. La carte est également sauvée.

Le suivant, Dodonald, annonce : « Dodo ! ». Mais il retourne un autre Cro-Magnon. La carte n'est pas sauvée.



Dodo !

Au même moment, le sablier se vide et la partie s'arrête.

Fin de la partie

Lorsque le temps imparti est totalement écoulé, la partie est immédiatement terminée. Vous ne gagnez ensemble que si vous avez récupéré le radeau et la pagaie.

Décompte des points

Comptez combien vous avez pu sauver de Cro-Magnon, de dodos et d'œufs.
Chaque carte rapporte 1 point.



Catastrophe

Rien ni personne n'a survécu au drame.



Débutants

On ne peut pas dire que le radeau soit très rempli...



Pas si mal

Pas mal. Au moins, la survie des dodos est assurée.



Pros

Vous avez su garder votre sang-froid.



Fabuleux

Vous avez géré la situation avec brio !



Égal des dieux

Gouga descend même pour vous féliciter.

Obstacle

Obstacle à effet instantané

Si, parmi les deux cartes retournées, se trouve un obstacle avec une **icône sur fond gris**, un effet se déclenche immédiatement.

Une fois appliqué, la carte est remise face cachée. Si vous retournez deux obstacles à effet instantané dans la même tour, à vous de décider dans quel ordre vous appliquez leurs effets.



Tornade

Chaque joueur doit se lever et faire un tour sur lui-même.



Mirage

Intervertissez cette carte avec la deuxième retournée lors de ce tour.



Ruche

Tous les joueurs empilent leur main sur la carte.



Séisme

Chaque joueur prend la place de son voisin de gauche.



Totem

Remettez la dernière carte sauvée n'importe où sur l'île, face cachée.

Obstacle à effet prolongé

Si vous retournez un obstacle portant une **icône sur fond jaune** parmi les deux cartes retournées, l'effet de cette carte se prolonge.

Laissez-la face visible. Son effet s'applique jusqu'à ce que l'un d'entre vous sauve une carte. L'obstacle est alors remis face cachée.

Si vous sauvez une carte alors que plusieurs obstacles à effet prolongé sont encore actifs, tous les effets cessent en même temps.



Arc-en-ciel

Un Cro-Magnon rouge sauve maintenant uniquement les dodos jaunes ; un dodo rouge uniquement les œufs jaunes. Et vice-versa.



Brouillard

Tous les joueurs doivent continuer à jouer avec un œil fermé.



Tonnerre

Tous les joueurs doivent continuer à jouer sans parler.



Marécage

Le joueur qui a retourné cette carte doit garder sa main collée dessus.



Grotte

Tous les joueurs doivent continuer à jouer avec le menton sur la table.

Trios d'obstacles

Comme vous le savez, l'île est composée de 25 cartes. Vous avez toujours besoin du volcan, du radeau et de la pagaille, ainsi que des Cro-Magnon, des dodos et des œufs. Mais à vous de choisir avec quel trio d'obstacles (3 paires de cartes Obstacle) vous souhaitez jouer. Voici différentes combinaisons qui n'attendent plus que vous les maîtrisiez.

Le temps des découvertes



1 2 3

La brume se lève



1 2 3

Le ciel sur la tête



1 2 3

Gare aux secousses !

 1 2 3 1 2 3

Tous aux abris !

 1 2 3

Sors-toi de ce bourbier !

 1 2 3 1 2 3

Panique sur l'île

 1 2 3

Cochez une ou plusieurs cases si vous avez marqué suffisamment de points malgré le trio d'obstacles.

8-11
points

 1 2 3

12-15
points

 1 2 3

16
points

 1 2 3

Par la foudre de Gouga !

N'ouvrez le paquet pour joueurs confirmés que lorsque vous aurez coché au moins 10 cases.

Variantes

Volcan surprise

Au début de la partie, placez le volcan autre part qu'au milieu. Assurez-vous quand même que tout le monde a repéré où il se trouve.

Obstacles puissance 6

Jouez avec 6 obstacles différents au choix (au lieu de 3 paires). Vous pouvez les sélectionner ou les choisir au hasard.

Gouga en petite forme

Les joueurs ne peuvent pas sauver plus de 5 cartes après avoir réveillé Gouga.

Pagaie + radeau

La pagaie et le radeau doivent être retournés ensemble pour pouvoir être posés à côté de l'île. Si un seul d'entre eux est retourné, remettez-le face cachée à la fin du tour.

Carte bleue non sauvée, vous perdez 1 point.

Bien entendu, les cartes bleues ne sauvent que les cartes bleues. Une carte bleue ne peut être sauvée que par une carte bleue (ou avec l'aide de Gouga). Chaque carte bleue sauvaée rapporte, comme d'habitude, 1 point. Mais pour chaque carte

Utilisées !

Remplacées !



Remplacez 2 cartes rouges et 2 jaunes par les cartes bleues.

Cartes bleues pour joueurs confirmés



Si la partie a été particulièrement animée et que des cartes ont été corrompues ou même déchirées, vous pouvez les remplacer par les **carteries vierges**. Vous pouvez également inventer vos propres obstacles et les tester immédiatement.

Vous ne pouvez pas bloquer le volcan avec le glissement de terrain.

Placez la carte Glissement de terrain sur la seconde carte retournée. Cette dernière est bloquée. La carte Glissement de terrain n'est remise face cachée sur un emplacement libre que si l'un de vous sauve une autre carte. La carte déblocuée est également remise face cachée.



Glissement de terrain

Tous les joueurs retournent leur respiration tout en continuant de souffler. Vous avez joué une partie de Tsunami immédiatement perdu.



Tsunami

Chaque joueur retire un vêtement. Jouer. Si l'un de vous prend



Hicnendie

jeu à ce que vous savez sauver une carte.

Rappel : L'effet d'un obstacle avec une icône sur fond jaune s'applique

Nouveaux obstacles pour joueurs confirmés

Art.Nr.: 60 110 5135

Auteur : Antonin Boccara

Illustrations : Michel Verdu

Mise en page : 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





Antonin Boccara



Cosa succede

Spiagge bianche, fresche ombre di palme e acque turchesi – benvenuti sull'isola di Gouga! Grazie alla protezione degli dei, i nativi e i dodo hanno goduto di una vita idilliaca in questo paradiso.

...Fino a che Gouga non ha deciso, giorno infasto, che si meritava un poco di riposo. E così, all'improvviso, il vulcano dell'isola inizia a rumoreggiare, e sbuffa fumo nero nell'aria del mattino. Cosa sta per accadere è scritto nel cielo! Avete solo due minuti per portare quanti più nativi, dodo e uova di dodo possibili sulla zattera. È il momento del **panico sull' isola!**

Materiale

1x



39x



22x



Centomila scimmie indiavolate!

Non sognatevi nemmeno per scherzo di aprire subito **questo mazzo**. Se lo farete una tremenda maledizione vi colpirà! Questo mazzo è riservato ai soccorritori più esperti (vedi oltre Terzetti).

Svolgimento e scopo del gioco

L'isola è rappresentata da 25 carte a faccia in giù sul tavolo. Dopo aver girato la clessidra, avrete **due minuti**. A turno ciascuno di voi scopre due carte, cercando di fare combinazioni dello stesso colore: i nativi salvano i dodo e i dodo salvano le uova di dodo. Dovete anche trovare la zattera e il remo, senza i quali non potete lasciare l'isola. Ogni volta che viene scoperto un ostacolo qualche prezioso secondo se ne va. Alla fine del gioco potete invocare Gouga, e questo vi aiuterà a salvare i nativi. Quanti nativi, dodo e uova riuscirete a salvare lavorando tutti **insieme**?

Preparazione

Si gioca con **25 carte**. Dovete sempre usare il vulcano, la zattera e il remo, ed anche i nativi gialli e rossi, i dodo e le uova di dodo.

Potete scegliere di volta in volta i tre ostacoli con cui giocare. Per la vostra prima partita, Gouga vi raccomanda questi:



Piazzate il **vulcano** a faccia in giù in **mezzo all'area di gioco**. Mescolate le altre 24 carte in gioco e disponetele a faccia in giù in una griglia 5 x 5, col vulcano al centro. Questa è l'**isola**.



*Se qualcuno di voi gira il vulcano,
perdete immediatamente.
Quindi nessuno lo farà, vero?*

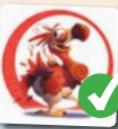
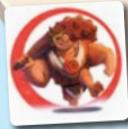
Il gioco

Scegliete un giocatore iniziale. Dopo di lui si prosegue in senso orario. Girate la clessidra e cominciate a giocare.

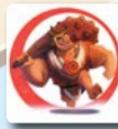
Durante il suo turno chi è di mano deve girare **due carte isola**, assieme o una alla volta. Spesso si limiterà a rimetterle a faccia in giù nella stessa posizione alla fine del suo turno.

I nativi salvano i dodo e i dodo salvano le uova. Se girate una di queste combinazioni dello stesso colore avviene un salvataggio: mettete la **carta salvata** a faccia in su di fianco all'isola.

Esempi



Il nativo salva il dodo.



Un nativo salva solo i dodo, non le uova.



Il dodo salva l'uovo.



Un dodo rosso salva solo uova rosse, non gialle.



Se viene girato un **ostacolo**, lo si deve affrontare (vedi oltre: *Ostacoli*). Dovete comunque girare anche la seconda carta, prima di affrontare un ostacolo.



Avete bisogno sia del **remo** che della **zattera** per vincere il gioco. Se qualcuno gira il remo o la zattera, lo mette a faccia in su di fianco all'isola. Per raccoglierli non è necessario girarli nello stesso turno.



Se uno di voi gira il **vulcano**, il gioco termina immediatamente.
Avete perso.

Gouga

Prima che finisce il tempo potete decidere di svegliare Gouga. Alzate le mani e gridate tutti insieme "**Gouga!**". Con il suo aiuto potete salvare uova, dodo, e persino nativi.

Ma non vi perdonerà nemmeno un errore **e non potrete mai invocarlo una seconda volta!**

Da questo momento in avanti, durante il suo turno, un giocatore deve dire "nativo," "dodo" o "uova" a voce alta e poi girare **una sola carta**. Se scopre quello che ha dichiarato, piazza la carta a faccia in su di fianco all'isola.

Continuate a giocare in questo modo fino a che non commettete un errore.

Non appena lo fate l'azione Gouga termina. Se c'è ancora del tempo allora potete continuare a giocare come al solito, scoprendo due tessere al vostro turno.

Esempio:

La clessidra è quasi esaurita! Tutti i giocatori gridano insieme:

Gouga!

Tocca a Dodomenico: dice "nativo!"
e quindi scopre un nativo giallo.
Perfetto, questa carta è salva!



Nativo!

Nativo!



Alla sua sinistra siede Dodora.
Anche lei dice "nativo!" e poi scopre un nativo rosso.
Anche questa carta è salva!

Dopo di lei tocca a Dodomizio.
Dice "dodo!" ma sulla carta che gira c'è un nativo.
La carta non è salva.



Dodo!

Il tempo però a questo punto è esaurito e il gioco termina!

Fine del gioco

Quando la clessidra è esaurita il gioco finisce immediatamente.
Avete vinto tutti insieme soltanto se avete raccolto il remo e la zattera.

Punteggio

Contate quanti nativi, dodo e uova avete salvato. Ogni carta salvata vale un punto.



Catastrofe!

Vi siete tutti estinti!



Principianti!

La zattera non si può certo definire piena.



Mezza via!

Con un poco di fortuna i dodo non si estingueranno.



Esperti!

Nemmeno la lava infuocata vi ha fatto perdere il sangue freddo.



Magnifici!

Avete passato la prova a pieni voti.



Divini!

Gouga stesso vi offrirà una zuppa di noci di cocco per ringraziarvi.

Ostacoli

Ostacoli
momentanei

Se nelle due carte girate c'è un ostacolo **in grigio**, dovete risolverne l'effetto immediatamente. Dopo averlo risolto le carte tornano a faccia in giù. Se girate contemporaneamente due carte con ostacoli momentanei, potete scegliere liberamente in che ordine risolverli.



Tornado

Ciascun giocatore deve alzarsi e girare su sé stesso.



Miraggio

Scambiate la carta miraggio con l'altra carta che avete girato.



Alveare

Tutti devono mettere una mano sopra l'alveare.



Ostacoli
duraturi

Gli ostacoli **in giallo** hanno un effetto duraturo. Lasciateli a faccia in su alla fine del turno. Il loro effetto dura fino a che qualcuno di voi non salva una carta. Solo in quel momento questi ostacoli vengono girati di nuovo a faccia in giù.

Se salvate una carta mentre più di un ostacolo duraturo è attivo, rigirateli tutti quanti.



Arcobaleno

Un nativo rosso salva solo i dodo gialli, un dodo rosso salva solo le uova gialle. Un nativo giallo salva solo i dodo rossi, un dodo giallo salva solo le uova rosse.



Nebbia

Ogni giocatore deve chiudere un occhio mentre continuate a giocare.



Palude

Chi la scopre deve tenere una mano su questa carta mentre si continua a giocare.



Tuono

Continuate a giocare in silenzio.



Caverna

Ogni giocatore deve tenere il mento appoggiato al tavolo mentre continuate a giocare.

Terzetti

Come avete visto, l'isola è sempre formata da 25 carte incluso il vulcano, la zattera e il remo, così come i nativi, i dodo e le uova. Potete scegliere una qualsiasi combinazione di 3 ostacoli (due tessere ciascuno) da affrontare.

Qui di seguito trovate dei terzetti consigliati.

Età delle scoperte



- 1
- 2
- 3

Sale la nebbia



- 1
- 2
- 3

Casca il cielo



- 1
- 2
- 3



1 2 3

1 2 3

1 2 3



1 2 3

1 2 3

Potete segnare una o più crocette se il punteggio è abbastanza alto quando giocate con un terzetto.

8-11
Punti



12-15
Punti



16
Punti



Centomila scimmie indiavolate!

Non aprite il mazzo avanzato fino a che non riuscite a segnare 10 crocette.

Varianti

Il vulcano vagabondo

Posizionate il vulcano in una posizione diversa dal centro. Fate in modo che ogni giocatore prenda nota di dove si trova il vulcano.

L'odiosa sestina

Giocate con sei ostacoli diversi, usando una sola carta per ciascuno invece di 3 copie. Potete sceglierli o estrarli a sorte.

Gouga stanco

Dopo aver svegliato Gouga, potete salvare al massimo 5 carte.

Remo e zattera

Dovete girare assieme remo e zattera per poterli mettere di fianco all'isola. Se girate solo una di queste carte, rigiratela a faccia in giù alla fine del turno.

carta blu che non è stata salvata si perde un punto.

dalle carte blu (o con l'autista di Gouga). Ogni carta blu salvata vale un punto. Per ogni

Le carte blu salvano naturalmente solo le carte blu, e possono essere salvate solo

Dentro!

Fuori!



Se volete giocare con le carte blu, dovrete inserirle al posto di altre 4 carte.

Per esperti: Le carte blu



Franca

Fucco

Non potete bloccare il vulcano con la frana.



Mettete la frana sopra l'altra carta che avete girato questo turno.
Continuate a giocare trattenendo
il respiro. Se qualcuno non ce la
toglierà un indumento.

Maremoto

a che non viene salvata una carta.
Nota bene: Gli effetti degli ostacoli in gallio durano fino

Per esperti: Nuovi ostacoli



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



Art.Nr.: 60 110 5135

Autore: Antonin Bocvara © 2017 OldChap Editions SAS

Illustrazioni: Michel Verdu

Designer: Matthias Holländer

Traduzione: Alifenorm

OLDCHAP
GAMES™