

HAWAII

Gregory Daigle

Wir befinden uns auf den bekannten Inseln im großen, weiten Pazifik. Die Hauptinsel ist dicht besiedelt und jeder geht seinen Geschäften nach. Die Fischer fischen, die Surfer surfen, die Tänzerinnen tanzen und das Obst wächst... Auch die umliegenden Inseln sehen sehr schön aus und auf der Hauptinsel gibt es noch viele interessante Plätze zu entdecken. So machen sich die Spieler ans Werk und bebauen ihre eigenen Gebiete. Und immer wieder fragen sie sich: Wollen wir viel Obst anbauen und bewässern, die Künste der Surfer und Tänzerinnen fördern, über das Meer handeln und fischen oder Kahunas ausbilden. Wer findet die richtige Kombination?

**Für 2 - 5 Spieler, ab 10 Jahren,
60 - 90 Minuten**



HAWAII

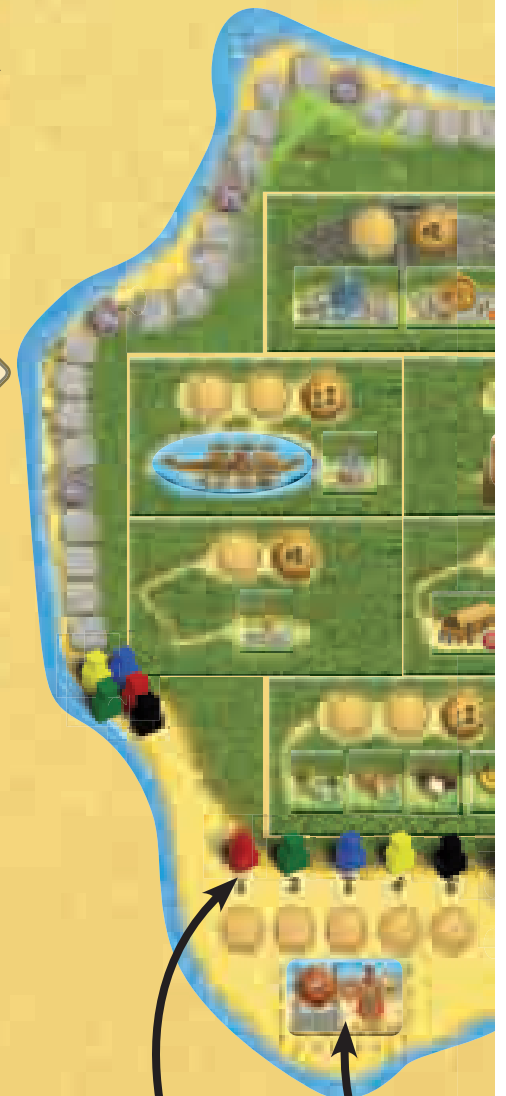
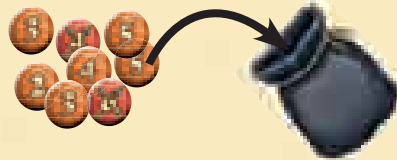
SPIELAUFBAU

Inhalt:

- 1 Spielplan mit Zählleiste, aus 6 Puzzleteilen.
- 10 große rechteckige Orte
- 5 Sichtschirme in den 5 Spielerfarben
- 5 Winkel (Spielergebiete)
- 5 Rundenanzeiger
- 1 Stoffbeutel
- 25 Preisplättchen mit den Zahlen 2-6
- 10 Inseln
- 126 Ortsplättchen
- 31 Holzmuscheln
 - 20 kleine im Wert von 1 und 11 große (Wert 5)
- 35 Holzfüße
 - 30 kleine im Wert von 1 und 5 große (Wert 5)
- 22 Holzfrüchte
 - 20 kleine im Wert von 1 und 2 große (Wert 5)
 - 5 große Häuptlinge in den 5 Spielerfarben
 - 10 kleine Häuptlinge in den 5 Spielerfarben
 - 5 50/100er-Plättchen

1. Ein Spieler setzt die 6 Puzzleteile passend zu einem Rahmen zusammen. Dann mischt er die 10 großen rechteckigen Orte verdeckt und legt sie offen in diesen Rahmen. Er beginnt links unten und legt Reihe für Reihe aus. Alle Orte werden zum Strand hin ausgerichtet. Die Abbildung rechts zeigt einen möglichen Spielaufbau.

7. Zuletzt wird ein Bankier bestimmt. Er gibt alle Preisplättchen in den Stoffbeutel und mischt sie dort gut durch. Dann legt er die Preisplättchen aus, wie auf der nächsten Seite beschrieben.



6. Die Spieler bestimmen einen Spieler zum Lagermeister, der sich die Muscheln, die Füße und die Früchte als Vorrat in Griffweite bereit legt. Dieser Spieler ist im Laufe des Spieles verantwortlich für die Verteilung dieser 3 „Ressourcen“.

Als erste Amtshandlung dreht der Lagermeister den obersten Rundenanzeiger um und verteilt die auf der Rückseite abgebildeten Startressourcen an jeden Spieler.

13 7

Muscheln Füße



Zusätzlich gibt er dem Spieler auf Platz 2 der Spielerreihenfolge 2 grüne Früchte. Dem Spieler auf Platz 3 gibt er 3 Früchte, Platz 4 - 4 Früchte und Platz 5 - 5 Früchte. **Der Spieler auf Platz 1 erhält keine Früchte.**

2. Spieler: Früchte

3. Spieler:

4. Spieler:

5. Spieler:

Alle Ressourcen legen die Spieler hinter Ihren Sichtschirm.

Danach dreht der Lagermeister den Rundenanzeiger wieder auf die Vorderseite.



5. Nun gibt jeder Spieler seinen 2. kleinen Häuptling in den Stoffbeutel. Ein Spieler zieht dann einen Häuptling daraus und stellt diesen auf Platz 1 der Spielerreihenfolge. Er zieht einen weiteren und stellt diesen auf Platz 2 usw. Dies zeigt die Spielerreihenfolge in der ersten Runde. Diese kleinen Häuptlinge werden während des gesamten Spieles nur zur Feststellung der Spielerreihenfolge verwendet.



2. Nun werden die 126 Ortsplättchen auf die Orte gelegt. Die meisten Ortsplättchen haben unterschiedliche Vorder- und Rückseiten. Die Vorderseiten zeigen eine I in der linken oberen Ecke, die Rückseiten eine II.

Vorderseite
(Seite I)



Rückseite
(Seite II)

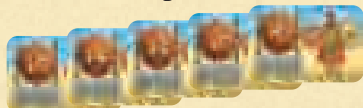


Die Ortsplättchen werden mit der Seite I nach oben auf die Plätze mit den passenden Motiven gestapelt.

-  5 Muschel-Hütten
-  5 Fuß-Hütten
-  5 Speer-Hütten
-  5 Tausch-Hütten
-  5 Langhütten
-  5 Bewässerungen
-  10 Hula-Tänzerinnen
-  16 Früchte (je 4 Brotfrucht, Taro, Kokosnuss, Banane)
-  8 Schiffe
-  10 Surfer
-  25 Kahunas Die Kahunas und die Tikis werden jeweils in 2 etwa gleich hohen Stapeln ausgelegt.
-  15 Tikis
-  Die 12 Götterplättchen werden gemischt und in 2 gleich hohen Stapeln ausgelegt.

4. Ein Spieler mischt die Inseln und legt den Stapel verdeckt neben die Anlegeplätze am Strand. Dann legt er 4 Inseln vom Stapel offen unter die Anlegeplätze.

Ein Spieler sortiert die Rundenanzeiger nach der Zahl im Schildkrötenpanzer und legt den Stapel mit der 17 ganz unten und den mit der 9 oben auf das passende Feld am Strand.



Die Ortsplättchen werden im Beiblatt ausführlich beschrieben.

3. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich einen Sichtschirm, einen Winkel, ein Fischerboot und die drei Häuptlinge in seiner Farbe. Den Winkel und den Sichtschirm stellt der Spieler vor sich. Das Fischerboot legt er links neben seinen Winkel. Einen kleinen Häuptling stellt er auf das Feld 0 der Zählleiste. Den großen Häuptling stellt er auf den Strand. Der 2. kleine Häuptling bleibt zunächst bei ihm.



Auslegen der Preisplättchen (Sie bestimmen, wieviel die Ortsplättchen kosten.)

- Jeder der 10 Orte wird mit Preisplättchen „bestückt“. Der Bankier beginnt an dem Ort links unten und bestückt dann Reihe um Reihe alle 10 Orte.
- Jeder Ort zeigt 1, 2 oder 3 Kaufplätze, auf die die Preisplättchen gelegt werden. 1 Kaufplatz ist immer beschriftet, das heißt, er hat eine aufgedruckte Zahl zwischen 5 und 12. Dazu kommen 0-2 unbeschriftete Kaufplätze.



1 Kaufplatz



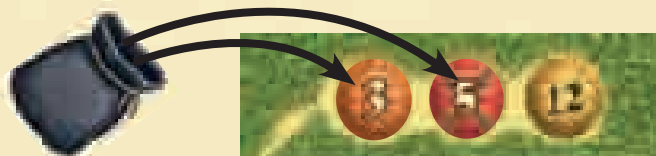
2 Kaufplätze

3 Kaufplätze



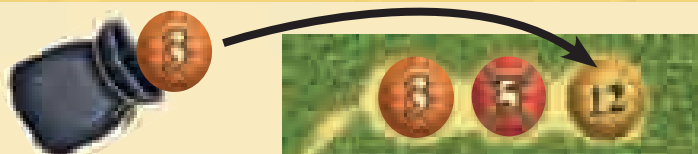
Die folgenden Schritte führt der Bankier für jeden Ort aus:

- Zuerst zieht er für jeden **unbeschrifteten** Kaufplatz 1 Preisplättchen aus dem Stoffbeutel und legt diese mit der Zahlenseite nach oben auf die unbeschrifteten Kaufplätze. (Beim Auslegen der Preisplättchen wird kein Unterschied zwischen den orangefarbenen und den roten Preisplättchen mit Speeren gemacht.) Orte mit nur 1 Kaufplatz haben keinen unbeschrifteten Kaufplatz, dort wird dieser Schritt übersprungen.



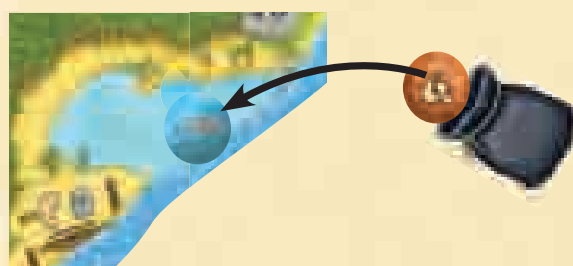
Beispiel für einen Ort mit 3 Kaufplätzen: Der Spieler zieht zunächst 2 Preisplättchen und legt diese mit der Zahlenseite nach oben auf die **unbeschrifteten** Kaufplätze. (Die Reihenfolge ist unerheblich.)

- Dann zieht er 1 weiteres Preisplättchen für den **beschrifteten** Kaufplatz aus dem Stoffbeutel. Bevor er es auf den beschrifteten Kaufplatz legt, zählt er alle Preisplättchen zusammen.
- Ist die Summe der Preisplättchen **gleich hoch oder niedriger** als die Zahl auf dem beschrifteten Kaufplatz, so legt er das **zuletzt gezogene** Preisplättchen darauf.



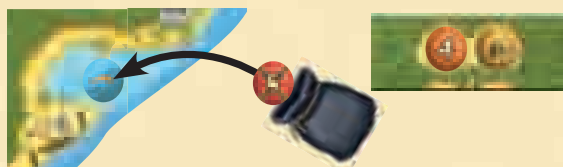
Beispiel: Die Summe der 3 Preisplättchen ($3+5+3=11$) ist **kleiner** als die Zahl auf dem beschrifteten Kaufplatz (12). Er legt das Preisplättchen darauf.

- Ist die Summe der Preisplättchen **höher** als die Zahl auf dem Kaufplatz, legt er das **zuletzt gezogene** Preisplättchen, mit der **Fischseite nach oben**, an den Strand. Der beschriftete Kaufplatz bleibt in dieser Runde frei.
- Selbst wenn die Zahl auf dem beschrifteten Kaufplatz durch die beiden ausliegenden Preisplättchen bereits erreicht ist, muss er ein weiteres Preisplättchen ziehen und mit der Fischseite nach oben an den Strand legen.



Beispiel: Die Summe der 3 Preisplättchen ($3+5+6=14$) ist größer als die Zahl auf dem beschrifteten Kaufplatz

(12). Das zuletzt gezogene Preisplättchen wird mit der Fischseite nach oben an den Strand gelegt. Der beschriftete Kaufplatz bleibt frei.



Beispiel für einen Ort mit 2 Kaufplätzen: Die Summe der beiden Preisplättchen ($4+5=9$) ist größer als die Zahl auf dem beschrifteten Kaufplatz (6). Das zuletzt gezogene Preisplättchen wird umgedreht und mit der Fischseite nach oben an den Strand gelegt.



Beispiel für einen Ort mit nur einem Kaufplatz: Diese Orte haben keinen unbeschrifteten Kaufplatz. Es wird also nur ein Preisplättchen gezogen. Ist die Zahl kleiner oder gleich 5, wird das Preisplättchen auf den beschrifteten Kaufplatz gelegt. Ist die Zahl auf dem Preisplättchen eine 6, wird es umgedreht an den Strand gelegt. In diesem Fall liegt auf dem Ort überhaupt kein Preisplättchen.

- Nachdem alle Orte auf diese Weise belegt wurden, zieht der Spieler weitere Preisplättchen aus dem Stoffbeutel, und zwar 1 weniger als Spieler am Spiel teilnehmen. Das Preisplättchen mit der niedrigsten Zahl legt er auf das Feld unter der 2 am Strand. Das nächsthöhere Preisplättchen legt er auf das Feld unter der 3 usw. Zeigen 2 Plättchen die gleiche Zahl, eines davon jedoch auch Speere, so ist das Speerplättchen das „höhere“. Danach liegt unter jedem Häuptling, ausser dem auf der 1, ein Preisplättchen.



*Beispiel für 4 Spieler
(Bei weniger als 5 Spielern
übrig gebliebene Preisplätt-
chen bleiben im Beutel.)*

Nun ist die Vorbereitung beendet und das eigentliche Spiel kann beginnen.

Spielziel

Die Spieler bauen im Laufe des Spiels ihre Gebiete (Winkel) aus. Dabei errichten sie bis zu 5 Dörfer, bauen Boote, um zu handeln, bilden Kahunas aus und ehren die Götter. Häufig bekommen die Spieler schon während des Spieles Punkte, entschieden wird das Spiel aber erst mit der Schlusswertung.

Das Spiel läuft über 5 Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden 2 Phasen:

I. Der Zug der Häuptlinge

II. Ende der Runde

Nach der 5. Runde findet die Schlusswertung statt.

I. Der Zug der Häuptlinge

Die Spieler ziehen ihre **großen Häuptlinge** von Ort zu Ort, um Ortsplättchen einzukaufen. Sie können ihre Häuptlinge auch auf den Strand ziehen, um dort zu fischen, Inseln zu besuchen oder ihre Runde zu beenden.

Der Spieler, dessen kleiner Häuptling auf dem Feld 1 der Reihenfolge steht, beginnt.

Dann folgt der Spieler, dessen Häuptling auf Feld 2 steht usw.

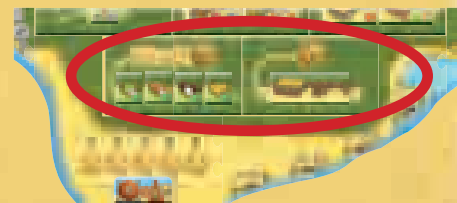
Es gilt also zu beachten, dass Hawaii nicht im Uhrzeigersinn gespielt wird.

Haben alle Spieler ihren Häuptling einmal gezogen, ist wieder der Spieler an der Reihe, dessen kleiner Häuptling auf Feld 1 steht. So geht das weiter, bis kein Spieler mehr etwas machen kann oder will. Dann endet der Zug der Häuptlinge und das Rundenende wird durchgeführt.

Wie ziehen die Häuptlinge?

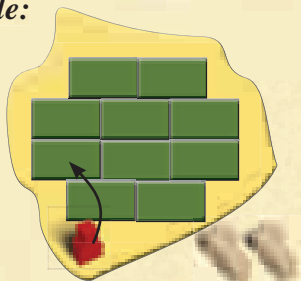
Der Spieler kann seinen Häuptling vom Strand zu einem Ort ziehen, von einem Ort zu einem anderen Ort oder von einem Ort zurück zum Strand oder er kann den Häuptling dort stehen lassen, wo er sich gerade befindet. Dazu muss der Spieler allerdings einige Regeln beachten:

- Die Häuptlinge beginnen jede Runde am Strand.
- 1 Schritt vom Strand zu einem benachbarten Ort kostet 1 Fuß.
- 1 Schritt von einem Ort zu einem benachbarten Ort kostet ebenfalls 1 Fuß. Der Häuptling kann in seinem Zug auch mehrere Orte durchqueren, ehe er stehen bleibt. Auch hier kostet jeder Schritt 1 Fuß. Zieht der Häuptling nicht, sondern bleibt an einem Ort stehen, kostet das ebenfalls 1 Fuß.
- Zieht der Häuptling von einem beliebigen Ort auf den Strand zurück, kostet das nichts! Ebenfalls nichts kostet es, den Häuptling von einem Platz auf dem Strand zu einem anderen zu versetzen.



*Nur die beiden unteren Orte sind
benachbart zum Strand.*

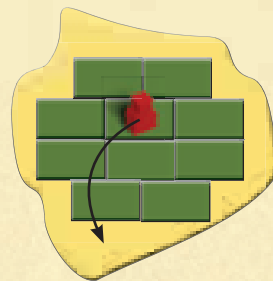
Beispiele:



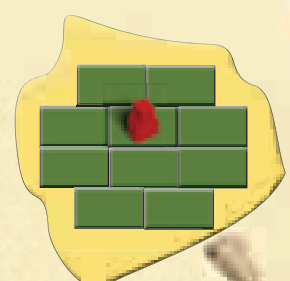
2 Schritte
kosten 2 Füße.



Diagonal ziehen
ist erlaubt.



Der Zug zurück auf den
Strand kostet nichts.



Stehen bleiben
kostet 1 Fuß.

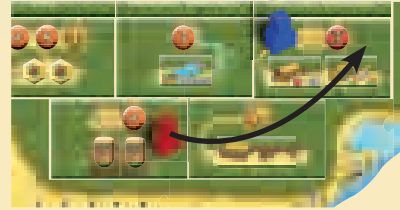
Die Orte, auf die ein Häuptling ziehen darf.


- Auf jedem der 10 Orte liegen zum Start jeder Runde mehrere Ortsplättchen und 1-3 Preisplättchen. (Ausnahme: Bei Orten mit nur 1 Kaufplatz kann es auch vorkommen, dass keines dort liegt.)
- Ein Häuptling kann nur zu einem Ort ziehen, an dem noch **mindestens 1 Preisplättchen** liegt. Liegt kein Preisplättchen an dem Ort, darf der Häuptling dort nicht hinziehen, wohl aber den Ort durchqueren.
- Er kann auf dem Ort, auf dem er sich von seinem vorherigen Zug noch befindet, nur dann stehenbleiben, wenn dort noch mindestens 1 Preisplättchen liegt.
- Der Sinn dieser Regeln besteht darin, dass der Häuptling an dem Ort, an den er hinzieht oder stehenbleibt, 1 Ortsplättchen kaufen muss.

Beispiele:



Der **rote Häuptling** darf nicht auf den Ort mit der Langhütte ziehen, da sich dort **kein Preisplättchen** mehr befindet.



Der **rote Häuptling** darf den Ort mit der Langhütte durchqueren und auf den Ort mit den Speer- und den Tauschhütten ziehen, da dort noch ein Preisplättchen  liegt.

- Ein Häuptling eines Mitspielers hindert den anderen nicht, diesen Ort zu durchqueren, dorthin zu ziehen oder dort stehen zu bleiben, solange dort noch mindestens 1 Preisplättchen liegt.

Der Kauf von Ortsplättchen.

- Der Spieler, dessen Häuptling sich an einem Ort befindet, muss zuerst eines der dort liegenden Ortsplättchen auswählen, das er kaufen möchte. Liegt nur 1 Sorte aus, kann er nur diese nehmen, liegen 2 Sorten aus, kann er frei wählen. Er darf pro Zug immer nur 1 Ortsplättchen kaufen.
- Hat er gewählt, nimmt er das Ortsplättchen und legt es vor sich hin. (Wohin er es regelgerecht legt, wird im Beiblatt beschrieben.)
- Dann muss er das gewählte Ortsplättchen bezahlen. Dazu wählt er eines der an dem Ort liegenden Preisplättchen und legt es ebenfalls offen vor sich hin. Den dort aufgedruckten Betrag muss er mit Muscheln bezahlen. Die Muscheln nimmt er aus seinem Vorrat und legt sie in den allgemeinen Vorrat zurück. (Das Preisplättchen, das er jetzt vor sich liegen hat, spielt am Ende der Runde noch eine Rolle).



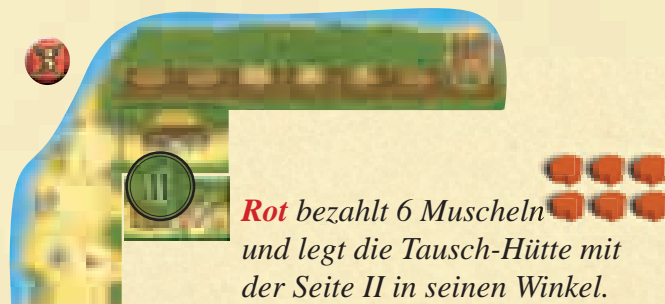
Beispiel:

Rot entscheidet sich, 1 Tausch-Hütte zu nehmen und legt sie (regelgerecht) in seinen Winkel. Dann nimmt er das letzte an diesem Ort liegende Preisplättchen, zahlt dafür 3 Muscheln und legt es neben seinen Winkel.



- Der Spieler kann den einfachen oder den doppelten Betrag auf dem Preisplättchen bezahlen. Zahlt er den einfachen Betrag, nimmt er das Ortsplättchen mit der Seite I zu sich. Zahlt er den doppelten Betrag, nimmt er es mit der Seite II zu sich. Bei den Kahuna und Tikis gibt es keine Seite I und Seite II. Zahlt der Spieler einfach, nimmt er 1 Plättchen, zahlt er doppelt, nimmt er 2 Plättchen zu sich.
- Das Preisplättchen, das er nimmt, bleibt so, wie es ist, auch wenn der Spieler den doppelten Betrag bezahlt.

Beispiele:



Was gibt es noch zu beachten?

- Der Spieler muss das gekaufte Ortsplättchen sofort regelgerecht in sein Gebiet einbauen können. Kann er das nicht, darf er es gar nicht erst nicht kaufen. (Welche Regeln da gelten, entnimmt man der Beschreibung im Beiblatt).
- Hat der Spieler das Ortsplättchen gelegt, darf er es später nicht mehr an eine andere Stelle verschieben oder auf die Seite II drehen.

Achtung: Sollten Sie beim Regellesen jetzt wissen wollen, welche Ortsplättchen es gibt, wohin sie gelegt werden und welche Bedeutung sie im Spiel haben, so fahren Sie jetzt einfach mit dem Beiblatt fort.

Der Strand und was ein Häuptling dort machen kann.

Der Strand besteht aus 3 Plätzen, von denen der Häuptling in seinem Zug einen besuchen kann:

1. Der **Fischerhafen**, an dem ein Häuptling fischen kann.
2. Die **Anlegeplätze** mit den 4 Inseln, die ein Häuptling besuchen kann.
3. Die 5 Plätze für die **Spielerreihenfolge** und der **Rundenanzeiger**.

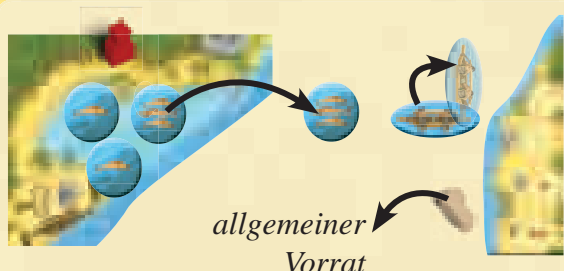


Achtung: Alles, was ein Häuptling am **Fischerhafen** oder an den **Anlegeplätzen** machen kann, muss der Spieler mit **Füßen** bezahlen, **nicht** mit **Muscheln** ❌.

Allgemein: Die **Ortsplättchen** werden mit **Muscheln** bezahlt.
 Die **Züge der Häuptlinge** werden mit **Füße** bezahlt.
Fischen und **Inselbesuche** werden mit **Füßen** bezahlt.
 Wozu die **Früchte** dienen, wird im Beiblatt erklärt.

1. Der Fischerhafen

- Will der Spieler fischen, stellt er seinen Häuptling an den Fischerhafen und nimmt sich 1 oder mehrere Fischplättchen, die dort liegen (zur Erinnerung: Das sind umgedrehte Preisplättchen). Die Fischplättchen legt er mit der Fischseite nach oben vor sich ab. (Sie spielen, wie die Preisplättchen, am Ende der Runde eine Rolle).
- Für jedes Fischplättchen, das er nimmt, muss er 1 Fuß bezahlen, unabhängig davon, wieviele Fische auf dem Plättchen abgebildet sind. Außerdem muss er für jedes Fischplättchen 1 Platz auf einem oder mehreren seiner Schiffe haben. Danach dreht er das oder die benutzten Schiffe auf die Seite. Er kann sie in dieser Runde nicht mehr benutzen.



Beispiel: *Rot* hat seinen Häuptling zum Fischerhafen gezogen. Er nimmt das Plättchen mit den 3 Fischen, legt es neben seinen Winkel, gibt 1 Fuß in den allgemeinen Vorrat zurück und dreht sein Fischerboot zur Seite. Er kann es in dieser Runde nicht mehr benutzen. (Auf seinem Boot hat er eigentlich 2 Plätze frei. Er hätte auch noch 1 Plättchen mit 1 Fisch nehmen können. Dazu hätte er einen weiteren Fuß abgeben müssen.)

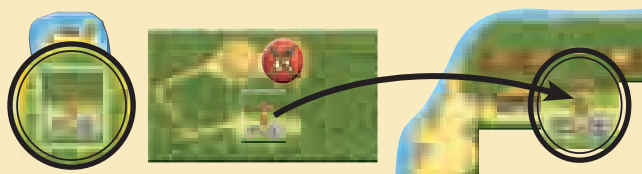
2. Die Anlegeplätze mit den 4 Inseln (Inselbesuch)

- Will der Spieler eine Insel besuchen, stellt er seinen Häuptling zu einer Insel seiner Wahl. Er rückt sofort seinen kleinen Häuptling auf der Zählleiste um die angegebene Punktzahl nach vorne.



Beispiel: *Rot* hat seinen Häuptling zum 2. Anlegeplatz gezogen. Er erhält sofort 3 Punkte, die sein kleiner Häuptling auf der Zählleiste vorrückt.

- Dann nimmt sich der Spieler das, was auf der Insel angegeben ist (Ortsplättchen oder zusätzliche Punkte).



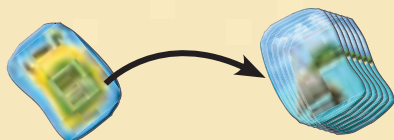
Auf der Insel ist eine Hula-Tänzerin abgebildet. *Rot* nimmt sich eine Hula-Tänzerin vom entsprechenden Ort und legt sie mit der Seite II in seinen Winkel.

- Als nächstes muss der Spieler den Inselbesuch bezahlen. Und zwar mit Füßen. Wieviele Füße er bezahlen muss, ist auf dem jeweiligen Anlegeplatz abgebildet. Außerdem benötigt er 1 oder mehrere Schiffe, um dort die Füße unterzubringen. Hat ein Spieler zuwenig Füße oder zuwenig Platz auf seinen Schiffen, kann er seinen Häuptling nicht auf diesen Anlegeplatz ziehen!



Rot bezahlt 4 Füße aus seinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat. Dann dreht er seine 2 Schiffe zur Seite. Sie bieten eigentlich Platz für 5 Füße, dennoch „fahren sie ab“. Der Spieler kann die Schiffe in dieser Runde nicht mehr benutzen.

- Die besuchte Insel legt er mit der Vorderseite nach oben unter den verdeckten Inselstapel zurück.



Tauchen offene Inseln wieder oben auf, wird der Inselstapel gemischt und verdeckt bereit gelegt. (Siehe auch Seite 10)

- Kann der Spieler das Ortsplättchen, das auf der Insel abgebildet ist, nicht bei sich einbauen, erhält er für den Inselbesuch nur die Punkte auf dem Anlegeplatz.

3. Die 5 Plätze für die Spielerreihenfolge und der Rundenanzeiger.

- Will oder kann der Spieler nichts mehr kaufen, stellt er seinen Häuptling **unter** die Leiste der Spielerreihenfolge und dort auf ein Feld seiner Wahl. Er nimmt das dort liegende Preisplättchen (außer bei Feld 1, dort liegt keines) und legt es zu den übrigen Preisplättchen, die er in dieser Runde gesammelt hat. Damit hat er seine Runde beendet, d.h., er kann seinen Häuptling nicht mehr wegziehen. Alle Mitspieler, deren Häuptling noch nicht auf dieser Leiste steht, können noch weiter handeln. Erst wenn alle Häuptlinge dort stehen, ist die I. Phase dieser Runde beendet.
- Der Rundenanzeiger wird in der sogleich folgenden II. Phase benötigt.



Beispiel: **Rot** stellt sich auf Platz 2 der Spielerreihenfolge. Er nimmt sich das dort liegende Preisplättchen und legt es zu seinen übrigen Preisplättchen. In der nächsten Runde ist er als Zweiter an der Reihe.

III. Ende der Runde

Am Ende jeder Runde werden zunächst Punkte vergeben. Dann erhalten alle Spieler neue Muscheln, Füße und evtl. Früchte.

- Zur Punktevergabe zählt jeder Spieler die Zahlen von allen seinen Preis- und Fischplättchen zusammen. Diese Summe vergleicht jeder mit der großen Zahl auf dem Rundenanzeiger. Ist die Summe kleiner als die große Zahl, erhält der Spieler keine Punkte. Ist sie gleich oder größer, erhält er Punkte. Wieviele Punkte erhält ein Spieler?
- Der Spieler mit der **höchsten Summe** erhält die Punkte unter der **1**. Der Spieler mit der **zweithöchsten Summe** erhält die Punkte unter der **2**. Alle Spieler, die nicht die höchste oder zweithöchste Summe haben, aber die große Zahl mindestens erreicht haben, bekommen die Punkte unter dem . (Gleichstandsregelung: Haben mehrere Spieler die **gleichhöchste Summe**, erhalten alle daran Beteiligten die Punkte unter der 1. Alle anderen, die in der Wertung sind, erhalten die Punkte unter dem . Haben mehrere die zweithöchste Summe, erhalten sie die Punkte unter der 2 und alle, die in der Wertung sind, die Punkte unter dem .)

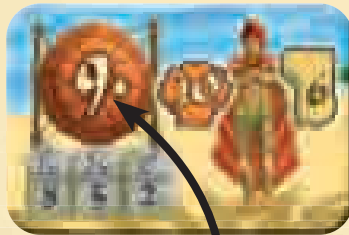
Beispiele für die Punktevergabe am Ende der 1. Runde:

= 14

= 11

= 9

= 8



= 11

= 11

= 10

= 9

Rot, Grün und **Blau** erreichen mit ihren gesammelten Preis- und Fischplättchen die in der 1. Runde erforderliche große Zahl von **9**. Diese Spieler erhalten Punkte.

Rot hat mit 14 die höchste Summe und ist somit Erster. Er erhält 8 Punkte.

Grün ist Zweiter und erhält 5 Punkte.

Blau erhält 2 Punkte.

Gelb hat die erforderliche Zahl von 9 nicht erreicht und erhält keine Punkte.

Alle Spieler erreichen mit ihren gesammelten Preis- und Fischplättchen die in der 1. Runde erforderliche große Zahl von **9**. Alle Spieler erhalten Punkte.

Rot und **Grün** teilen sich mit 11 den ersten Platz. Beide Spieler erhalten 8 Punkte.

Der 2. Platz entfällt, da bereits 2 Spieler auf dem 1. Platz sind.

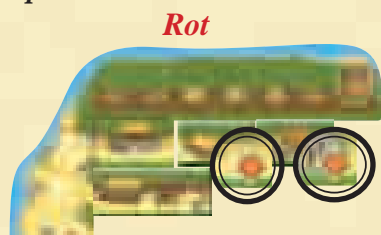
Blau und **Gelb** erreichen beide die große Zahl von 9 und erhalten je 2 Punkte. Dabei ist unerheblich, dass **Blau** eine höhere Summe als **Gelb** erreicht hat.

- Nach der Punktevergabe verteilt der Lagermeister jedem Spieler neue Muscheln, Füße und evtl. Früchte. Wieviele erhält jeder?

Auf dem Rundenanzeiger sieht man einen Mann, der eine Muschel und einen Fuß mit jeweils einer Zahl darin trägt. Das ist die Grundausrüstung an Muscheln und Füße, die jeder Spieler am Ende der Runde erhält. Zusätzliche Muscheln und/oder Füße erhalten nur diejenigen Spieler, die entsprechende Ortsplättchen gekauft haben.

Eine Grundausrüstung an Früchten gibt es nicht. Früchte erhalten nur diejenigen Spieler, die sich entsprechende Ortsplättchen gekauft haben.

Beispiel



Beide Spieler erhalten die Grundausrüstung von 10 Muscheln und 6 Füßen.



Blau erhält zusätzlich 2 Früchte da er eine Frucht mit Seite II besitzt.

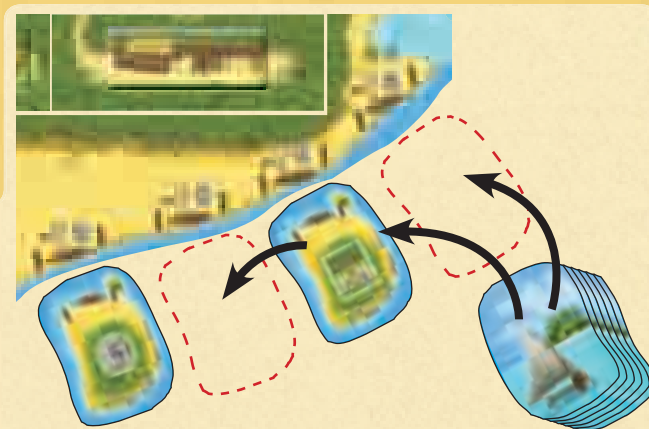
Zusätzlich erhält Rot 2 Muscheln, da er eine Muschelhütte und den Gott Kane besitzt.

Spieler mit Ortsplättchen, die Muscheln, Füße oder Früchte zeigen, erhalten diese zum Ende jeder Runde (Ausnahme: 5. Runde) zusätzlich zur Grundausrüstung von Ressourcen.

Man beachte, dass die Grundausrüstung von Runde zu Runde abnimmt!

- Danach legt der Lagermeister den obersten Rundenanzeiger in die Schachtel zurück.
- Ein Spieler sortiert die kleinen Häuptlinge oberhalb der Reihenfolgeleiste genau nach der Reihenfolge der darunter stehenden großen Häuptlinge. Sie zeigen die Reihenfolge für die nächste Runde. Dann stellt jeder Spieler seinen großen Häuptling wieder zurück an den Strand.
- Der Bankier wirft alle Preis- und Fischplättchen in den Beutel zurück. Dann legt er sie erneut aus, in der gleichen Art und Weise wie bei Spielbeginn (Seite 4).
- Zuletzt werden die aus der Vorrunde verbliebenen Inseln nach links auf freie Anlegeplätze gerückt und die nun freien Plätze mit Inseln vom verdeckten Stapel aufgefüllt. (Tauchen hier wieder offene Inseln auf, werden sie umgedreht und gemischt.)

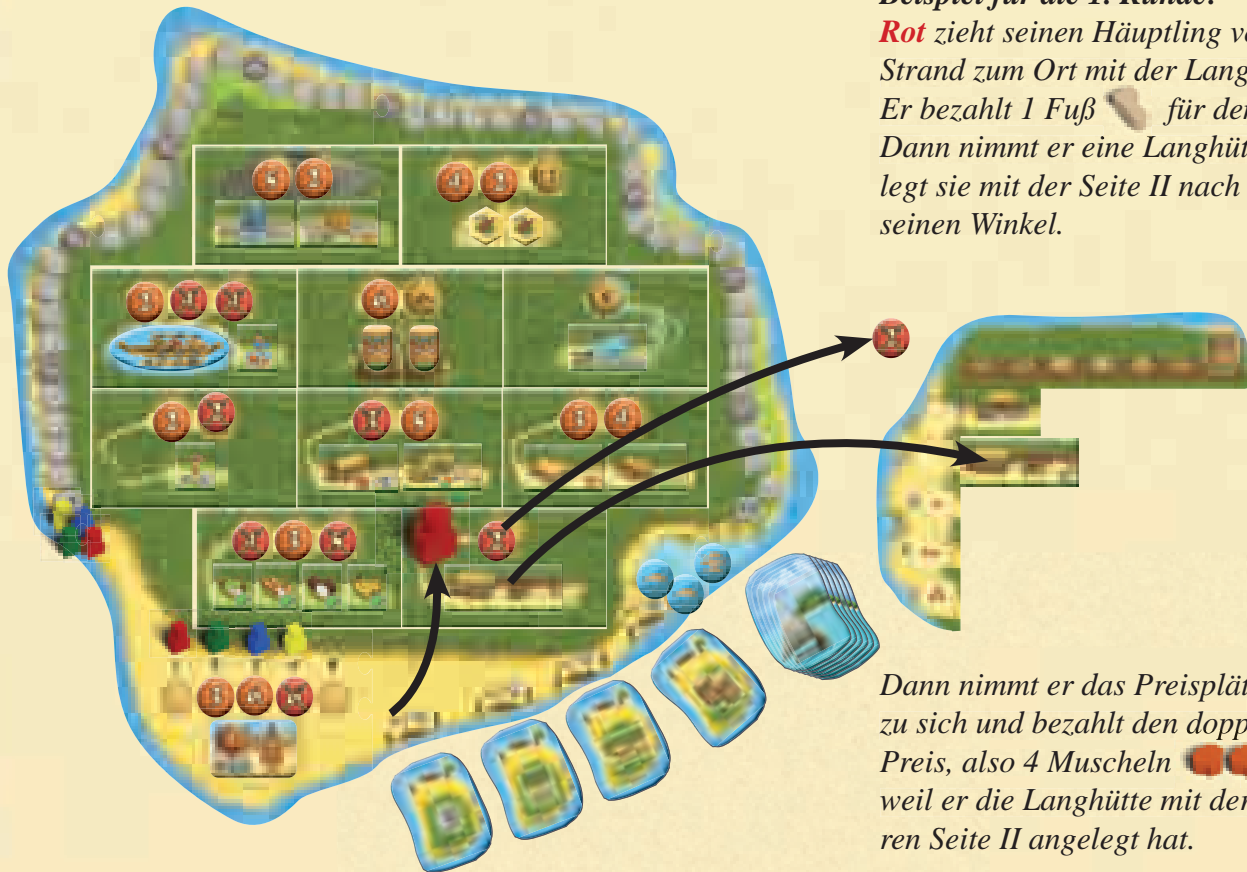
Beispiel: Die Insel am 3. Anlegeplatz wird auf den 2. Anlegeplatz geschoben. Die nun freien Anlegeplätze 3 und 4 werden vom verdeckten Stapel aufgefüllt.



Die nächste Runde beginnt mit Phase I, indem der Spieler, dessen kleiner Häuptling auf der Leiste der Reihenfolge über dem Feld 1 steht, seinen großen Häuptling zieht. Dann folgt der Spieler mit dem Häuptling auf der 2 usw.

Am Ende der 5. Runde wird nur mehr die Punktevergabe gemacht, wie oben beschrieben. Dann folgt die Schlusswertung.

Ehe wir aber zur Schlusswertung kommen, folgt jetzt ein Beispiel für eine komplette 1. Runde anhand des roten Spielers. (Wir empfehlen, zuerst das Beiblatt zu beachten.)



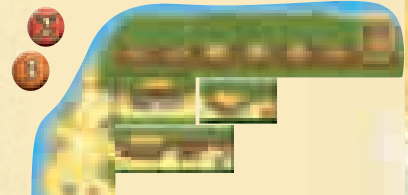
Beispiel für die 1. Runde:
Rot zieht seinen Häuptling vom Strand zum Ort mit der Langhütte. Er bezahlt 1 Fuß für den Zug. Dann nimmt er eine Langhütte und legt sie mit der Seite II nach oben in seinen Winkel.

Dann nimmt er das Preisplättchen zu sich und bezahlt den doppelten Preis, also 4 Muscheln, weil er die Langhütte mit der besseren Seite II angelegt hat.

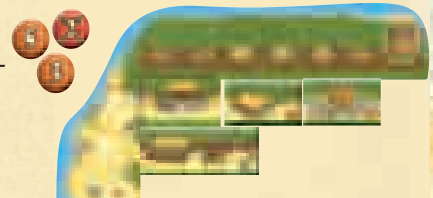
Grün, Blau und **Gelb** machen nun in der Reihenfolge, wie sie auf der Leiste für die Spielerreihenfolge stehen ihre Züge. Dann ist **Rot** wieder an der Reihe.

(Wir beschreiben in diesem Beispiel nur die Züge des roten Spielers.)

Rot zieht von den Langhütten zu den Muschel- und Fuß-Hütten. Der Zug kostet 1 Fuß. Er entscheidet sich, eine Muschelhütte zu nehmen und legt sie in seinen Winkel. Dann nimmt er sich das Preisplättchen mit der 3 und bezahlt 3 Muscheln.



Von dort zieht **Rot** auf den Ort mit den Göttern. Der Zug kostet 2 Füße. Er entscheidet sich, den Gott KANE zu nehmen und legt ihn in seinen Winkel. Dann nimmt er sich das Preisplättchen mit der 5 und bezahlt 5 Muscheln.



Rot zieht zurück an den Strand. Er stellt sich dort auf der Reihenfolgeleiste auf den Platz unter der 2. Der Zug kostet nichts. Er nimmt das dort liegende Preisplättchen mit der 3. Er muss dafür keine Muscheln bezahlen. Er beendet damit die Runde für sich. In der nächsten Runde ist **Rot** als zweiter Spieler an der Reihe.



II. Phase: **Rot** hat Preisplättchen in der Summe von 13 gesammelt. Er erhält also Punkte am Rundenende. Seine übrigen Muscheln und Füße behält er für die nächsten Runden hinter seinem Sichtschirm.



Die Schlusswertung (nach der 5. Runde):

Was wird überhaupt gewertet? (Spätestens jetzt sollten Sie das Beiblatt zur Hand nehmen.)

Folgende Ortsplättchen können gewertet werden:

Die Kahunas, die Götter KANAOLA und LAKA, die Bewässerungen, die Hula-Tänzerinnen, und die Langhütte II.

Ein Kahuna, eine Bewässerung, eine Hula-Tänzerin und die Langhütte II geben nur Punkte in dem Dorf, in dem sie liegen. Die beiden Götter geben die entsprechenden Punkte unabhängig davon, in welchem Dorf sie liegen.

Zur Erinnerung aus dem Beiblatt: Damit ein Dorf und die in dem Dorf liegenden Ortsplättchen bzw. das daneben liegende Kahuna überhaupt gewertet werden können, muss das Dorf von mindestens 1 Tiki überragt werden. Sonst fällt es komplett aus der Wertung!

Beispiel 1:

Vor der Schlusswertung: Die Fußhütte im 4. Dorf wird abgeräumt, das Dorf ist nicht von mindestens 1 Tiki überragt. Die 10 Kahuna-Punkte verfallen. Auch das oberste Dorf ist nicht in der Wertung, die 5 Kahuna-Punkte verfallen.

In die Wertung kommen: Die Kahunas des 2. und 3. Dorfes, die Götter LAKA und KANAOLA, die Hula-Tänzerin und die Bewässerung. Es gibt folgende Punkte:

Kahunas für das 2. und das 3. Dorf: **15 Punkte**

KANAOLA I: Er gibt für jedes Schiff und für jeden Surfer 2 Punkte. Das ergibt **8 Punkte**.

LAKA II: Er gibt für jede Frucht auf den Fruchtplättchen (nicht für die übriggebliebenen Früchte aus Holz!) 2 Punkte. Das ergibt **8 Punkte**. **Hula-Tänzerin I:** 7 Ortsplättchen in ihrem Dorf ergeben **7 Punkte**.

Bewässerung: Im Dorf sind 3 Früchteplättchen, das ergibt **6 Punkte**.

Der Spieler hat insgesamt **44 Punkte**, die er zu seinen im Spiel erreichten Punkten dazuzählt.



Beispiel 2:

Vor der Schlusswertung wird das 3. Dorf abgeräumt, es ist nicht von mindestens 1 Tiki überragt. Damit entfallen die 10 Kahuna-Punkte und KANAOLA wertet nicht, da er abgeräumt wird.

Kahunas: Für das 1. und das 2. Dorf gibt es insgesamt **10 Punkte**.

LAKA I: Für 4 Früchteplättchen gibt er **4 Punkte**.

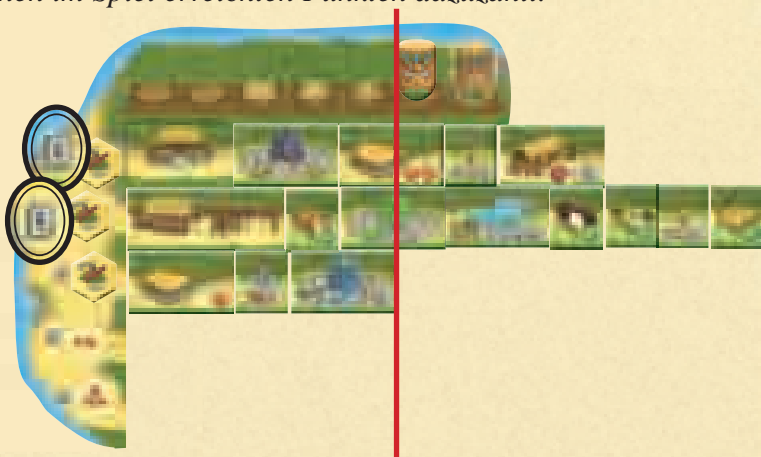
Hula Tänzerin II im 1. Dorf: **10 Punkte**.

Hula-Tänzerin I im 2. Dorf: **8 Punkte**.

Bewässerung im 2. Dorf: **10 Punkte**.

Der Spieler hat insgesamt **42 Punkte**, die er zu seinen im Spiel erreichten Punkten dazuzählt.

Sollte er die 50 auf der Zählleiste überschreiten, nimmt er sich das 50/100er-Plättchen in seiner Farbe.



HANS IM GLÜCK

Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag bei Gregor Abraham, Matt Anderson, Dave Andrews, Clark Barthel,

Beau Beckett, Stefan Brück, Dominic Crapuchettes, Bradley Daigle, Jim Daigle, Margie Daigle, Brian Farrelly, Mark Goadrich,

Matthew Hammond, Terri Hammond, Tom Hilgert, Dieter Hornung, Joe Huber, Andrew Juell, Bill Kull, James Kyle,

Sandra Lamartine, Martin Leathwood, Larry Levy, Justin Love, Tim Moore, Brett Myers, Joe Rushanan, Hamdi Saether,

Jared Scarborough, Karl-Heinz Schmiel, Piet Skjaeveland, Scott Slomiany, Jeph Stahl, Jason Stone, Dwight Sullivan, Mik Svellov,

Michael Tsuk, Hannes Wildner, den Mitgliedern des Board Game Design Workshop und den Roundhouse Gamers.

© 2011 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?

Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:

info@hans-im-glueck.de oder an

Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München

www.hans-im-glueck.de