

Das Spiel läuft über 5 Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden 2 Phasen (I und II).

Vorbereitung einer neuen Runde:

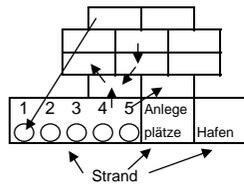
- ◇ Jeder der 10 Orte wird mit Preis-Plättchen bestückt, d.h., von oben links Reihe für Reihe.
- ◇ Für jeden unbeschrifteten Kaufplatz wird 1 Plättchen aus dem Stoffbeutel gezogen und mit der Zahlenseite nach oben auf dem Kaufplatz abgelegt. Zieht man 1 Plättchen für einen beschrifteten Kaufplatz darf das neue Plättchen nur dann darauf platziert werden, wenn die Summe aller Plättchen (inkl. dem neuen) <= der Zahl auf dem beschrifteten Kaufplatz ist.
- ◇ Sollte die Summe aber höher sein, als auf dem beschrifteten Kaufplatz angezeigt, kommt das neue Plättchen mit der Fischseite nach oben zum Fischerhafen. Es bleibt dann am betroffenen Ort ein Kaufplatz leer.

I. Der Zug der Häuptlinge:

Die Spieler beginnen mit Feld 1 der Reihenfolge, dann Feld 2 usw.. Es wird solange in dieser Reihenfolge je 1 Bewegung (0 - x Schritte) gezogen, bis niemand mehr etwas machen kann/will.

So zieht man:

Schritt für Schritt auf ein Nachbarfeld, vor oder zurück. Diagonal ist erlaubt.



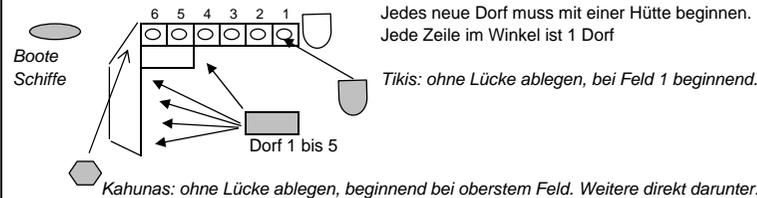
- ◆ Die Häuptlinge beginnen jede Runde am Strand. Es fallen Kosten an:
- ◇ 1 Schritt vom Strand auf Nachbarort oder von Ort zu Nachbarort = 1 Fuß.
- ◇ An einem Ort stehen bleiben = 1 Fuß. (wo man schon im Zug zuvor stand)
- ◇ Am Strand stehen bleiben = 0 Fuß.
- ◇ Zurückziehen auf den Strand = 0 Fuß.
- ◇ Umsetzen am Strand = 0 Fuß.

Beispiel: Ein Spieler zieht vom Strand auf das oberste linke Ortsfeld. Er benötigt 4 FüÙe.

- ◇ Ein Häuptling kann nur an einem Zeil-Ort bleiben, an dem noch mind. 1 Preis-Plättchen liegt. Ebenso kann er auf einem Ort aus seinem vorherigen Zug nur dann verbleiben, wenn dort noch mind. 1 Preis-Plättchen liegt.
- ◇ Häuptlinge von Mitspielern dürfen sich auf Feldern befinden, die man belegt bzw. durchquert.
- ◇ Im selben Zug darf man mehrere Orte durchqueren, bevor man stehen bleibt.

Kauf von Orts-Plättchen:

- ◇ Wer an einem Ort ist, muss genau eines der dort liegenden Orts-Plättchen auswählen. Bei Götter-Plättchen darf nur jeweils das oberste Plättchen eines Stapels genommen werden. In jedem Dorf darf max. 1 Gott vorkommen. Im Winkel eines Spielers darf kein Gott 2x sein.
- ◇ Das gewählte Plättchen baut man sofort in seinen Winkel ein.
- ◇ Es dürfen nie 2 gleiche Orts-Plättchen in einem Dorf liegen (egal, welche Seite).



- ◇ Legt man ein Tiki/Kahuna auf Symbole (FüÙe/Muscheln), erhält man diese Ressourcen nach der Bezahlung des Zuges.
- ◇ **Kosten** bezahlen: Man wählt eines der am Ort liegenden Preis-Plättchen und legt es vor sich ab. (Die Spielrunde möge entscheiden, ob man die Plättchen offen sichtbar hält.) Der am Ort angegebene Preis ist in Muscheln in den allg. Vorrat zu zahlen. Einfachen Preis bezahlen = Seite 1 des Orts-Plättchens liegt oben vor dem Spieler. Doppelten Preis bezahlen = Seite 2 des Orts-Plättchens liegt dann oben vor dem Spieler. JOKER: Man darf Früchte einsetzen, um Muscheln oder FüÙe zu zahlen. Es darf nicht gemischt werden. Wenn man also mit Früchten zahlt, dann muss der Gesamtbetrag komplett in Früchten gezahlt werden. Bei Kahunas / Tikis gilt: Einfacher Preis = 1 Plättchen nehmen, doppelter Preis = 2 Plättchen.
- ◇ **Einbau des Orts-Plättchens**: Sofort und unverrückbar, andernfalls darf man das Plättchen nicht kaufen.

Der Strand:

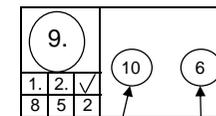
Der Strand besteht aus 3 Plätzen. Einen davon kann der Häuptling in seinem Zug besuchen.

- ➔ **Fischereihafen:** 1 oder mehrere Fisch-Plättchen nehmen (umgedrehte Preis-Plättchen) und mit der Fischseite nach oben vor sich ablegen. Kosten = je 1 Fuß/Plättchen. Jedes Fisch-Plättchen benötigt Platz auf einem eigenem Schiff. Danach wird das Boot um 90 Grad gedreht = restliche Runde blockiert.
- ➔ **Anlegeplätze:** (4 Inseln)
 - ◇ Will man eine Insel besuchen, stellt man seinen Häuptling zu ihrem Anlegefeld. Die dort angegebenen Siegpunkte werden sofort abgetragen.
 - ◇ Der Spieler erhält das, was auf der Insel angegeben ist (Orts-Plättchen / Punkte).
 - ◇ Kosten für Inselbesuch = am Anlegeplatz angegebene FüÙe.
 - ◇ Es werden auch Schiffe benötigt, um dort die FüÙe unterzubringen.* Die benutzten Schiffe werden um 90 Grad gedreht = restliche Runde blockiert
 - ◇ Besuchte Insel: mit Vorderseite (Segelboot) nach oben unter verdeckten Stapel legen.
 - ◇ Kann man das Orts-Plättchen der Insel nicht einbauen, erhält man nur Punkte des Anlegeplatzes.
- ➔ **Plätze für Spielerreihenfolge:**
 - ◇ Will / kann man nichts mehr kaufen, geht der Häuptling unter die Reihenfolge-Leiste auf ein beliebiges Feld. Das dort liegende Preis-Plättchen erhält man.
 - ◇ Damit beendet der Spieler für sich die Runde. Stehen alle Häuptlinge dort, siehe II.

II. Ende der Runde:

- ◇ Jeder Spieler addiert die Zahlen von allen seinen Preisplättchen + dazu die Fische auf seinen Fischplättchen. Diese Summe vergleicht er mit der großen Zahl auf dem Rundenanzeiger. Nur Summen größer oder gleich der großen Zahl auf dem Rundenanzeiger werten:

Höchste Summe = Punkte unter der 1.
Zweithöchste = Punkte unter der 2.
Restliche = Punkte unter dem ✓



Mehrere gleichhöchste erhalten Punkte unter "1.", alle anderen die Punkte unter dem Haken. Mehrere zweithöchste erhalten Punkte unter "2.", alle anderen die Punkte unter dem Haken.

Eine Grundausstattung an alle Spieler für die neue Runde wird vergeben:



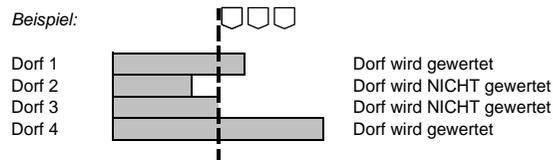
Weiteres zum Ende einer Runde:

- ◇ Spieler mit Orts-Plättchen erhalten ggf. Muscheln, Füße und Früchte am Ende jeder Runde.
- ◇ Der Lagermeister legt den obersten Rundenanzeiger in die Schachtel zurück.
- ◇ Ein Spieler sortiert die kleinen Häuptlinge oberhalb der Reihenfolgeleiste nach Position der großen Häuptlinge. Danach kommen die großen Häuptlinge zurück zum Strand.
- ◇ Der Bankier wirft alle Preis-/Fischplättchen in den Beutel zurück. Danach werden sie erneut ausgelegt. Siehe dazu die "Vorbereitung einer neuen Runde".
- ◇ Aus der Vorrunde verbliebene Inseln rücken nach links auf freie Anlegeplätze vor, rechts nachfüllen.
- ◇ Es geht weiter mit Phase I. mit dem Spieler, der seinen kleinen Häuptling über dem Feld 1 hat.
- ◇ Boote wieder in normale Lage drehen.

Spielende und Schlusswertung nach 5 Runden:

! Nur Dörfer, über denen mind. 1 Tiki steht, kommen in die Schlusswertung. Übrige Dörfer abräumen.

Beispiel:



- Kahunas: Punkte neben der Kahuna (5-5-10-10-15) - nur wenn Dorf daneben in Wertung ist wenn Seite 2 oben liegt: 5 Punkte.
- Langhütte: 1 bis 4 Früchte im selben Dorf bringen 1 - 10 Punkte.
- Bewässerung: 1 bis 4 Früchte im selben Dorf bringen 1 - 10 Punkte.
- Hula-Tänzerin: Seite 1: Jedes Orts-Plättchen in ihrem Dorf = 1 Punkt und je 1 Punkt für Tänzerin bzw. Starthütte
Seite 2: wie bei Seite 1, aber alles doppelt
- LAKA: Seite 1: 1 Punkt für jede auf einem Früchte-Plättchen abgebildete Frucht im eigenen Winkel.
Seite 2: wie Seite 1, aber alles doppelt
- KANALOA: Seite 1: Jedes Schiff und jeder Surfer (in einem Dorf mit Schlusswertung) = 2 P.
Seite 2: wie Seite 1, aber alles doppelt

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Patt teilen sich die Beteiligten den Platz.

*Auf Seite II beim Schiff gilt der ausgefüllte Fuß als bereits bezahlt.
Man kann zusätzlich bis zu 3 weitere Füße oder Früchte bezahlen und sein Schiff damit losschicken.

GÖTTER:

- KU (rot) Seite I: Jedesmal, wenn der Spieler ein Speer-Plättchen nimmt, bringt KU ihm 1 SP. Zum Rundenende gibt es 1 Fuß.
Seite II: Wie Seite I, aber mit 2 SP und 1 Fuß.
- KANE (gelb) Seite I: Zum Rundenende gibt es 1 Muschel.
Seite II: Zum Rundenende gibt es 2 Muscheln.
Zusätzlich gilt für beide Seiten: Nur direkt nach dem Kauf von KANE kann der Spieler 2 beliebige Ressourcen (Muscheln, Füße, Früchte) - auch gemischt - in den allg. Vorrat geben, dann 1 Tiki vom entsprechenden Ort holen und auf den eigenen Winkel setzen.
- PELE (schwarz) Seite I: Der Spieler muss für jeden Zug seines Häuptlings max. 2 Füße zahlen.
Seite II: Der Spieler muss für jeden Zug seines Häuptlings max. 1 Fuß zahlen.
- LONO (braun) Seite I: Erreicht der Spieler bei der Punktevergabe die erforderliche große Zahl auf dem Rundenanzeiger, erhält er 2 SP extra.
Seite II: Hier gibt es entsprechend 4 SP statt 2 SP.
- LAKA (grün) Seite I: Bei der Schlusswertung erhält der Spieler für jede auf einem seiner Früchte-Plättchen abgebildete Frucht 1 SP. Es zählen alle Früchte im Winkel des Spielers.
Seite II: Hier gibt es entsprechend 2 SP statt 1 SP.
- KANALOA (blau) Seite I: Bei der Schlusswertung erhält der Spieler für jedes eigene Schiff und jeden eigenen Surfer 2 SP.
Seite II: Hier gibt es entsprechend 4 SP statt 2 SP.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.07.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Der Begriff Punkte steht auch für Siegpunkte.