

Kanaloa (Tilsit-Version) - KSR

Regel für 3-4 Spieler und inkl. Variante. 2 Pers.-Spiel: Siehe Seite 5 der Spielregel

Übersicht:

4 kleine Inseln (je 3 Verbindungen)	1 Göttertafel an jeden Spieler geben, auf jede Insel 1 verdeckten Götterstein legen.
11 große Inseln (je 5 Verbindungen)	20 Brücken + 11 Markierungs-Steine einer Farbe an jeden Spieler, davon je 1 auf KANE, also Position "Null" der Zählleiste.
Insel ORO (7 Verbindungen)	
48 Inselkarten (3 je Insel)	

Inselkarten mischen, 4 davon verdeckt an jeden Spieler, Rest als verdeckter Nachziehstapel. Jeder Spieler legt 1 Karte verdeckt in die Auslage; die Auslage anschließend auf offen drehen. Bei <4 Spielern noch vom Nachziehstapel die offene Auslage auf 4 Karten auffüllen.

Ablauf eines Spielzuges:

1.) Anzahl der Karten auf der Hand prüfen:

Während des ganzen Spieles darf ein Spieler max. 5 Handkarten haben.

2.) Karten spielen:

- In seinem Zug darf man 0 - x Karten spielen.
- Ausgespielte Karten werden offen auf den Ablagestapel gelegt.
- Wer zu Beginn seines Zuges 5 Karten hält, muss mind. 1 Karte spielen.
- Wer keine Karte spielt, darf 1 Karte abwerfen, d.h., unter Ablagestapel schieben, ohne die Karte zu zeigen.

a) Brücke bauen:

1 Inselkarte spielen und auf eine freie Verbindung der genannten Insel 1 Stäbchen legen.

b) Eine gegner. Brücke austauschen:

2 passende Karten (2 Karten von einer der beteiligten Inseln oder je 1 Karte von jeder beteiligten Insel) spielen.
Fremde Brücke durch eigene ersetzen. Die abgerissene Brücke erhält der Besitzer zurück.

Auswirkungen:

- Hat ein Spieler auf einer Insel mehr als die Hälfte der möglichen Brückenplätze mit eigenen Brücken besetzt, legt er als Zeichen der Kontrolle 1 eigenen Markierungs-Stein auf die Insel. Er hat die **absolute Mehrheit**.
Alle gegnerischen Brücken kommen zum Vorrat der betroffenen Spieler zurück. Dadurch können Mehrheiten auf Nachbarinseln verloren gehen und zur Rückgabe von Markierungs-Steinen zwingen.
- Hat ein Spieler mit Besetzung des letzten freien Brückenplatzes einer Insel die meisten Brücken an dieser Insel (aber nicht die absolute Mehrheit), entfernt er genau eine gegnerische Brücke seiner Wahl. Er hat die **relative Mehrheit**.
Besitzen mehrere Spieler gemeinsam die relative Mehrheit, entfernt der aktive Spieler 1 Brücke bei einem anderen Spieler mit weniger Brücken.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.01.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

3.) Eine neue Karte aufnehmen (MUSS-Aktion):

- 1 Karte offen oder verdeckt nachziehen + offene Auslage ggf. auf 4 Karten auffüllen.

4.) Nächster Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Ende eines Durchganges:

- Ist der **Nachziehstapel aufgebraucht**, wird solange gespielt, bis alle offen ausliegenden Karten aufgenommen wurden. Mit der letzten aufgenommenen Karte endet der erste Durchgang. Es folgt die **1. Wertung**. Ablagestapel mischen und 4 Karten offen auslegen.
- Nach dem **2. Durchgang** ist jeder Spieler noch 1x am Zug. In dieser Schlussrunde darf man passen, wenn ein Mitspieler mit mehr Punkten auf der Wertungsleiste noch nicht an der Reihe war. Wer passt, muss trotzdem noch seinen Zug machen, wenn die Spieler vor ihm dran waren. Es folgt die **Schluss-Wertung**.

Wertungen je Insel mit Markierungsstein:

Anz. eigener Brücken	kleine Insel	große Insel	Insel ORO
2	1 (2)	---	---
3	0 (1)	2 (3)	---
4	---	1 (2)	3 (4)
5	---	0 (1)	2 (3)
6	---	---	1 (2)
7	---	---	0 (1)

Punkte mit Markierungs-Stein abtragen.

1. Wert = für 1. Wertung
() = Schluss-Wertung

Spiel-Ende:

- erfolgt nach Schluss-Wertung. Höchste Gesamt-Punktzahl siegt.
Patt: Wer eher seinen letzten Zug gemacht hat, siegt.
Vorzeitiges Ende: Erreicht ein Spieler die Kontrolle über 11 Inseln, gewinnt er sofort.

Göttersteine (zum einmaligen Einsatz während des eigenen Zuges, danach aus dem Spiel):

- Das Handkarten-Limit kann beim Einsatz von Göttersteinen kurzzeitig überschritten werden. Am Ende des Zuges muss durch Ausspielen/Abwerfen das Limit wieder eingehalten werden.
- Alle Spieler können die Göttersteine jeder Farbe nutzen.
- In der Schluss-Runde dürfen Göttersteine nicht eingesetzt werden.
- Wer zuerst die absolute Mehrheit an allen möglichen Verbindungen auf einer Insel hat, nimmt den Götterstein dort und legt ihn auf das entsprechende Feld seiner Göttertafel. 2 gleiche Steine = übereinander stapeln.

Einsatz der Steine (wirken erst nach 1. Wertung) ausser KANE = sofort.

- KANE**: Bringt sofort Punkte, d.h., 1 P. (kl. Insel), 2 Punkte (gr. Insel), 3 Punkte (ORO)
- KANALOA**: An beliebiger Stelle 1 Brücke legen bzw. Kanaloa wie 1 Karte zusammen mit anderer Karte spielen, um Brücke auszutauschen.
- KU**: Karten eines Mitspielers ansehen + 1 Karte behalten.
- PELE**: Von jedem Mitspieler 1 Karte blind ziehen und aufnehmen. Dann an jeden Spieler 1 Karte zurückgeben.
- LONO**: Im eigenen Zug 1 Extra-Karte ziehen und ausspielen oder auf Hand halten.
Ggf. offene Auslage auf 4 Karten auffüllen.