

HAWAII

Die Ortsplättchen, wohin sie gelegt werden und was sie bringen.



Alle rechteckigen Ortsplättchen werden in den Winkel gelegt.



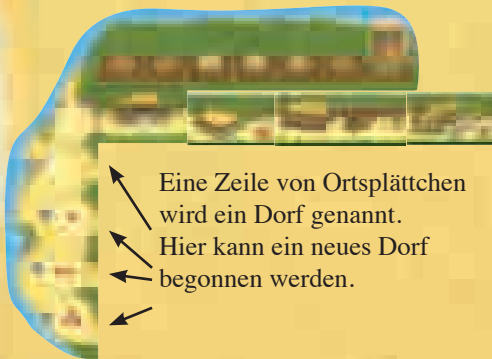
Fischerboote und Schiffe werden links neben den Winkel gelegt.



Kahunas werden auf die entsprechenden Felder 1-5 gelegt, beginnend bei der 1 und ohne Lücke.



Tikis werden oben auf den Winkel gelegt, beginnend mit der 1 und ohne Lücke.



→ Eine Zeile von Ortsplättchen wird ein Dorf genannt.
 → Hier kann ein neues Dorf begonnen werden.



Ausschließlich mit diesen 5 Ortsplättchen kann ein neues Dorf begonnen werden (man erkennt sie an einer Hütte). Sie können aber auch ein bestehendes Dorf weiterführen.

Es dürfen **nie 2 gleiche Ortsplättchen** im selben Dorf liegen, auch wenn eines davon die Seite I und das andere die Seite II zeigt. Wohl aber dürfen 4 verschiedene Früchte in einem Dorf liegen.

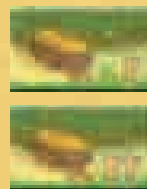
Was bringen die Ortsplättchen den Spielern und wann?

Muschelhütte (Rundenende):



Seite I: Der Spieler erhält +1 Muschel, wenn der Lagermeister am Rundenende die Muscheln verteilt.
 Seite II: +2 Muscheln.

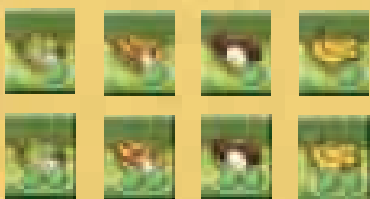
Fußhütte (Rundenende):



Seite I: Der Spieler erhält +1 Fuß, wenn der Lagermeister am Rundenende die Füße verteilt.
 Seite II: +2 Füße.

+1 Muschel heißt, dass der Spieler bei den Ressourcen 1 Muschel mehr als die Grundausrüstung bekommt. Gleiches gilt für die Füße. Alle Muschel- und Fußhütten addieren sich.

Frucht 1 – 4 (Rundenende):



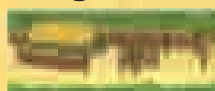
Seite I: Der Spieler erhält 1 Frucht, wenn der Lagermeister am Rundenende die Ressourcen verteilt.
 Seite II: 2 Früchte.

Da es keine Grundausrüstung an Früchten gibt, erhalten nur diejenigen Spieler Früchte, die Fruchtplättchen gekauft haben. Wozu benötigen die Spieler Früchte? Früchte sind die „3.Währung“ auf HAWAII. Und sie sind die beste Währung.

Denn Früchte ersetzen sowohl Muscheln als auch Füße. Wenn ein Spieler also z.B. ein Ortsplättchen kauft und das Preisplättchen, das er wählt, zeigt eine 4, kann er 4 Früchte abgeben anstatt 4 Muscheln. Zieht er seinen Häuptling z.B. 2 Orte weiter, kann er 2 Früchte abgeben, anstatt 2 Füße.

Er darf aber nicht mischen, und z.B. mit 2 Muscheln und 2 Füßen bezahlen. Eine (beschränkte) Ausnahme bietet die Tauschhütte (siehe dort).

Langhütte (Schlusswertung):

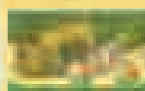


Seite I: Sie dient nur dazu, dieses Dorf näher an die Tikis zu bringen (siehe Tikis).

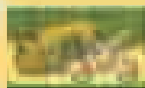


Seite II: Sie bringt zusätzlich 5 Punkte bei der Schlusswertung.

Tauschhütte (Zug der Häuptlinge):

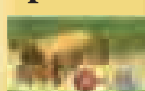


Seite I: Der Spieler kann jedesmal, wenn er mit Muscheln oder mit Füßen oder mit Früchten bezahlt, 1 Ressource durch eine beliebige andere ersetzen.

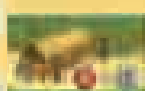


Seite II: Wie Seite I, aber er kann 2 Ressourcen ersetzen.

Speerhütte (Zug der Häuptlinge):



Seite I: Jedesmal, wenn der Spieler ein Preisplättchen mit gekreuzten Speeren nimmt, erhält er sofort 1 Punkt, den er mit seinem kleinen Häuptling auf der Zählleiste nach vorne zieht. Das gilt auch für Preisplättchen auf der Reihenfolgeleiste.

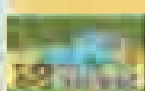


Seite II: Wie Seite I, aber mit 2 Punkten.

Bewässerung (Schlusswertung und Rundenende):



Seite I: Die Seite I zählt nur für die Schlusswertung. Der Spieler erhält für 1-4 Früchte in demselben Dorf 1-10 Punkte.



Seite II: Zusätzlich erhält der Spieler an jedem Rundenende vom Lagermeister entweder +1 Muschel, +1 Fuß oder +1 Frucht nach Wahl des Spielers.

Surfer (Rundenende):



Seite I: Am Ende jeder Runde, bei der Punktevergabe, kommt der Surfer ins Spiel. Er reduziert die große Zahl auf dem Rundenanzeiger, die erreicht werden muss, um Punkte zu bekommen um 2.



Seite II: Wie Seite I, aber er reduziert um 4.

Hula-Tänzerin (Schlusswertung):



Seite I: Bei der Schlusswertung bringt sie dem Spieler für jedes Ortsplättchen in dem Dorf, in dem sie sich befindet (und nur dort!) 1 Punkt. Sie selbst zählt auch 1 Punkt. Die abgedruckte Starthütte zählt ebenfalls mit.



Seite II: Wie Seite I, aber mit 2 Punkten.

Tiki (Schlusswertung):



Die Tikis (Schnitzereien) sind unmittelbar vor der Schlusswertung von Bedeutung. Nur solche Dörfer des Spielers, die von mindestens 1 Tiki überragt werden, kommen überhaupt in die Schlusswertung.

Die Ortsplättchen derjenigen Dörfer, die nicht in die Schlusswertung kommen, werden der Einfachheit halber abgeräumt und in die Schachtel zurück gelegt.

Kahuna (Schlusswertung):



Die Kahunas (Experten) bringen dem Spieler bei der Schlusswertung die dort abgebildeten Punkte (natürlich nur dann, wenn das Dorf in die Schlusswertung kommt, siehe Tikis).

Besonderheit bei den Tikis und Kahunas: Legt der Spieler 1 Tiki auf ein Feld, auf dem 1 oder mehrere Füße abgebildet sind, erhält er diese sofort und einmalig aus dem allgemeinen Vorrat.

Das Gleiche gilt entsprechend für Kahunas, nur gibt es dort Muscheln. Der Spieler muss den Kahuna zuerst vollständig bezahlen können, er kann die Muscheln nicht verrechnen.

Fischerboot (Zug der Häuptlinge):



Das Fischerboot gehört zur Startausrüstung. Es hat nur eine Seite I und kann 2 Füße aufnehmen.

Schiffe (Zug der Häuptlinge):



Seite I: Das Schiff hat Platz für 3 Füße



Seite II: Das Schiff hat Platz für 3 Füße, der aufgedruckte Fuß zählt wie ein Fuß aus dem Vorrat des Spielers.

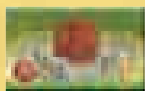
Zur Erinnerung: Geht ein Häuptling fischen, oder besucht er eine Insel, muss der Spieler das mit Füßen bezahlen (nicht für den Zug, sondern für das Fischen bzw. den Inselbesuch).

Die Füße, die der Spieler bezahlt, muss er (symbolisch) zuerst auf 1 oder mehreren seiner Schiffe unterbringen können. Er muss also dort genügend Platz haben. Um zu zeigen, dass die Schiffe „abgefahren“ sind, dreht sein(e) Schiff(e) zur Seite. Dann legt er die Füße in den allgemeinen Vorrat zurück.

Die Götter (auch sie sind Ortsplättchen):

In jedem Dorf darf nur 1 Gott liegen (insofern werden sie wie gleiche Plättchen behandelt).
Ein Spieler darf jeden Gott nur 1mal in seinem gesamten Winkel haben.

KU (Zug der Häuptlinge und Rundenende):



Seite I: Er gibt dem Spieler jedesmal 1 Punkt, wenn er ein Preisplättchen mit Speer nimmt (exakt wie die Speerhütte). Außerdem erhält der Spieler am Ende der Runde vom Lagermeister +1 Fuß.

Seite II: Wie Seite I, nur mit 2 Punkten.

KANE (Zug der Häuptlinge):



Seite I: Zum Rundenende erhält der Spieler vom Lagermeister +1 Muschel (exakt wie bei der Muschelhütte).

Seite II: Wie Seite I, aber mit 2 Muscheln.

Zusätzlich gilt für beide Seiten gleichermaßen: Direkt nach dem Kauf von KANE (und nur dann) kann der Spieler 2 beliebige Ressourcen (auch gemischt) in den allgemeinen Vorrat abgeben, 1 Tiki vom entsprechenden Ort nehmen und auf seinen Winkel legen.

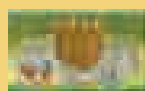
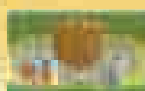
PELE (Zug der Häuptlinge):



Seite I: Der Spieler muss für jeden Zug seines Häuptling maximal 2 Füße zahlen. (Kostet ein Zug nur 1 Fuß, zahlt er natürlich nur den 1 Fuß).

Seite II: Wie Seite I, nur zahlt er maximal 1 Fuß.

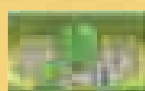
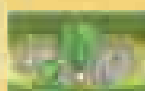
LONO (Rundenende):



Seite I: Erreicht der Spieler bei der Punktevergabe die erforderliche Zahl auf dem Rundenanzeiger, erhält er +2 Punkte, unabhängig davon, ob er Erster, Zweiter oder nur dabei ist.

Seite II: Wie Seite I, nur +4 Punkte.

LAKA (Schlusswertung):



Seite I: Bei der Schlusswertung erhält der Spieler für jede auf einem Früchteplättchen abgebildete Frucht 1 Punkt. Dabei zählen alle Früchte im Winkel des Spielers, nicht nur diejenigen in dem Dorf, in dem LAKA liegt.

Seite II: Wie Seite I, aber mit 2 Punkten.

KANAOLA (Schlusswertung):



Seite I: Bei der Schlusswertung erhält der Spieler für jedes Schiff und jeden Surfer 2 Punkte (unabhängig davon, ob sie auf Seite I oder II liegen). Schiffe sind für KANAOLA immer in der Schlusswertung, Surfer nur, wenn das Dorf, in dem sie liegen, in die Schlusswertung kommt.

Seite II: Wie Seite I, aber mit 4 Punkten.



Die 10 Inseln



Der Spieler erhält zu den Punkten am Anlegeplatz noch 5 Punkte. Diese Insel ist 2mal vorhanden



Der Spieler nimmt sich 2 Kahunas vom entsprechenden Ort und legt sie beide auf freie Plätze auf seinem Winkel. Er muss dafür keine Muscheln bezahlen und nimmt sich auch kein Preisplättchen.



Der Spieler nimmt sich eine Fußhütte vom entsprechenden Ort und legt sie mit Seite II in seinen Winkel. Er muss dafür keine Muscheln bezahlen und nimmt sich auch kein Preisplättchen.



Der Spieler nimmt sich eine Muschelhütte vom entsprechenden Ort und legt sie mit Seite II in seinen Winkel. Er muss dafür keine Muscheln bezahlen und nimmt sich auch kein Preisplättchen.



Der Spieler nimmt sich eine Hula-Tänzerin vom entsprechenden Ort und legt sie mit Seite II in seinen Winkel. Er muss dafür keine Muscheln bezahlen und nimmt sich auch kein Preisplättchen.



Der Spieler nimmt sich eine beliebige Frucht vom entsprechenden Ort und legt sie mit Seite II in seinen Winkel. Er muss dafür keine Muscheln bezahlen und nimmt sich auch kein Preisplättchen.



Der Spieler nimmt sich einen Surfer vom entsprechenden Ort und legt ihn mit Seite II in seinen Winkel. Er muss dafür keine Muscheln bezahlen und nimmt sich auch kein Preisplättchen.



Der Spieler nimmt sich 2 Tikis vom entsprechenden Ort und legt sie beide auf freie Plätze auf seinem Winkel. Er muss dafür keine Muscheln bezahlen und nimmt sich auch kein Preisplättchen.



Der Spieler erhält sofort 4 Früchte vom Lagermeister.



Kann ein Spieler ein Ortsplättchen nicht regelgerecht einbauen, erhält er nur die Punkte auf dem Anlegeplatz. Sollte ein Spieler nur noch 1 Tiki oder 1 Kahuna auf seinem Winkel unterbringen können, so baut er dieses ein und lässt das andere liegen.

Allgemein: Liegen an einem Ort keine Ortsplättchen mehr, kann ein Spieler keine nehmen.