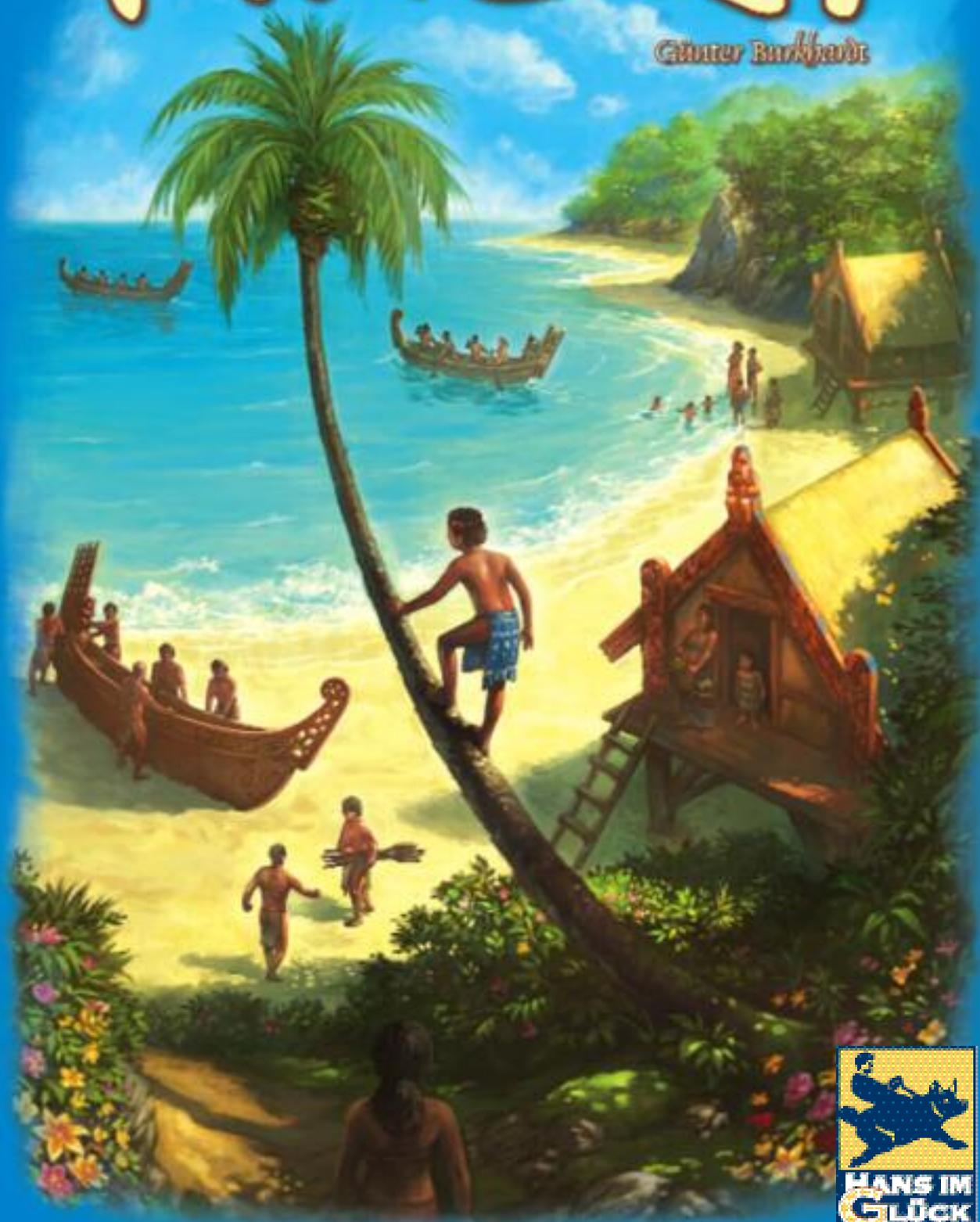


MĀORĪ

Günter Burkhardt



Spielidee

Wer träumt nicht manchmal davon - Polynesien, die Inselwelt der Südsee.

Die Maori leben seit jeher auf diesen Inseln. Vor etwa 3000 Jahren besiedelten sie dann auch Neuseeland. Gehen Sie mit auf Abenteuerreise durch die Südsee. Spüren Sie mit dem Entdeckerschiff neue Inseln auf und schaffen Sie ihre eigene Inselwelt mit Palmen, Muscheln und geflochtenen Blumenkränzen.

Spielen Sie zunächst das Grundspiel und probieren Sie dann die Varianten, die zusätzlichen Einfluss, noch mehr Spannung und Spielspaß bieten.

Spielmaterial

- 97 Inselplättchen in folgenden Formen



10 einzelne Inseln

54 Endstücke

14 Mittelstücke

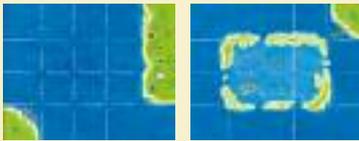
17 Wasserteile

2 Vulkane

Zusätzlich zeigen die Inselplättchen noch verschiedene Symbole: Palmen, Hütten, Blumenkränze, Boote und Muscheln.

Achtung: Es gibt keine „Kurvenplättchen“. Es können also nur waagrechte oder senkrechte Inseln gebaut werden.

- 5 Spieltableaus (beidseitig)



- 30 Muscheln



- 1 Entdeckerschiff



- 5 kleine Schiffe in den Spielerfarben (werden nur in den Varianten benötigt)



Spielvorbereitungen

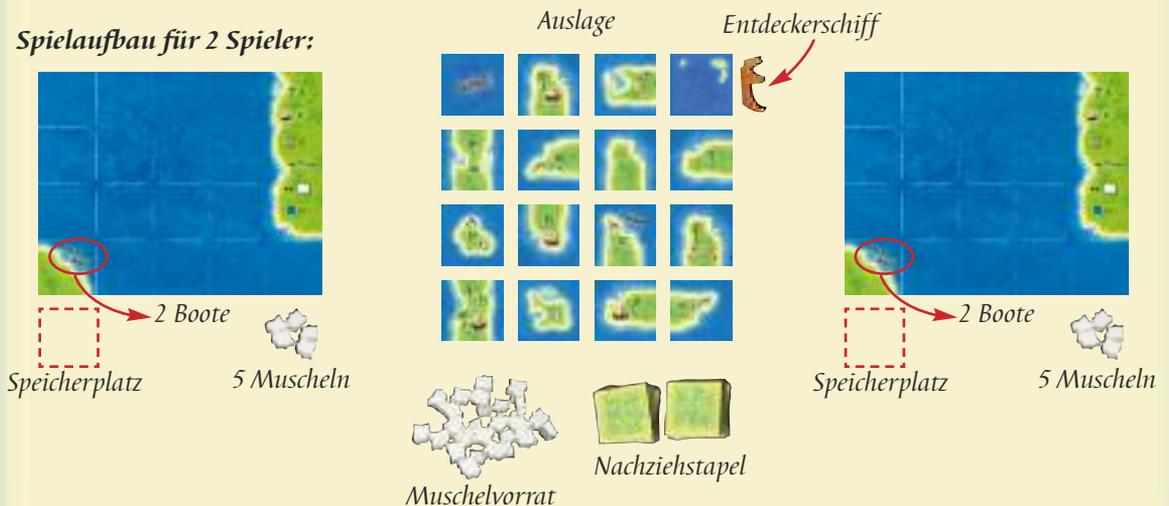
Die Inselplättchen (im weiteren Text nur: Plättchen) werden verdeckt gemischt. Dann werden 16 Plättchen gezogen und offen ausgelegt, wie unten abgebildet. Der Rest wird als Nachziehstapel neben die Auslage gelegt. Sollte ein Vulkan gezogen werden, wird dieser zunächst beiseite gelegt und ein anderes Inselplättchen gezogen. Die beiseite gelegten Vulkane werden wieder unter die Nachziehstapel gemischt.

Jeder Spieler erhält ein eigenes Tableau, das er mit der Vorderseite (mit Wertungsübersicht) nach oben vor sich ablegt. Dazu bekommt jeder noch 5 Muscheln als Startkapital.

Die übrigen Muscheln werden als Vorrat bereitgelegt.

Der älteste Spieler stellt das Entdeckerschiff an den Rand der Auslage neben ein Inselplättchen seiner Wahl.

Spiel Aufbau für 2 Spieler:



Ziel des Spiels

Jeder Spieler hat sein eigenes Tableau, auf dem er versucht, eine möglichst wertvolle Inselwelt auszulegen. Dazu sammelt er die Plättchen aus der Auslage in der Mitte, die mit dem Entdeckerschiff erkundet wird. So entstehen Inseln mit Palmen, Häusern und Blumenkränzen, die Punkte bringen.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler sein Tableau gefüllt hat.

Zugablauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler links von dem Spieler, der das Entdeckerschiff gestellt hat, beginnt.

Er führt die folgenden Aktionen aus:

1. Er **muss** das Entdeckerschiff bewegen.
2. Er **kann** eine Insel entdecken.

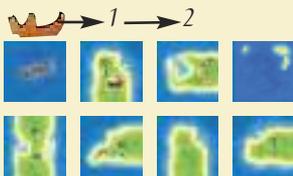
Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

1. Entdeckerschiff bewegen

Der Spieler am Zug **muss** zunächst das Entdeckerschiff im Uhrzeigersinn um die Auslage bewegen. Er **muss** das Entdeckerschiff **mindestens 1 Schritt** und kann es **maximal so viele Schritte** bewegen, wie er **Boote auf seinem Tableau** hat. Zu Beginn hat jeder Spieler 2 Boote (direkt auf dem Tableau aufgedruckt). Im Laufe des Spiels kann er weitere Boote erhalten.

Der Spieler kann das Entdeckerschiff gegen Abgabe von Muscheln um zusätzliche Schritte bewegen (1 Muschel = 1 Schritt).

Beispiele für die Bewegung des Entdeckerschiffes:



Der Spieler hat 2 Boote und kann das Entdeckerschiff bis zu 2 Schritte bewegen.



Der Spieler hat 2 Boote und bewegt das Entdeckerschiff unter Abgabe von 1 Muschel 3 Schritte weit.

2. Insel entdecken

Nachdem er das Entdeckerschiff bewegt hat, **muss** der Spieler **eine** der folgenden Möglichkeiten wählen:

- 1 Plättchen aus der Auslage nehmen und auf sein Tableau legen.
- 1 Plättchen aus der Auslage nehmen und in seinen Speicher legen.
- 1 Plättchen aus seinem Speicher nehmen und auf sein Tableau legen.
- 1 Plättchen von seinem Tableau entfernen.
- Nichts tun.

• 1 Plättchen aus der Auslage nehmen und auf sein Tableau legen.

Dies ist die normale Aktion und wird der weitaus häufigste Zug sein.

– Der Spieler kann das Randplättchen, neben dem das Schiff steht, kostenlos nehmen **oder**

ein anderes Plättchen aus der Reihe nehmen. Für jedes dabei übersprungene Plättchen muss er 1 seiner Muscheln in den Vorrat zurückgeben.



Der Spieler kann das Plättchen direkt neben dem Entdeckerschiff kostenlos nehmen. Das 2. Plättchen kostet 1 Muschel, das 3. Plättchen kostet 2 Muscheln und das 4. Plättchen kostet 3 Muscheln.

- Der Spieler legt das genommene Plättchen auf ein beliebiges freies Wasserfeld seines Tableaus. **Palmen müssen dabei immer so gelegt werden, dass sie zum Spieler zeigen.** Legt er ein Plättchen mit eingezeichneten Muscheln auf sein Tableau, erhält er sofort die entsprechende Anzahl Holzmuscheln, wenn noch welche im Vorrat sind.



Palme zeigt nicht zum Spieler.

- **1 Plättchen aus der Auslage nehmen und in seinen Speicher legen.**

Statt das genommene Plättchen direkt auf sein Tableau zu legen, kann es der Spieler auch zunächst in den Speicher neben seinem Tableau ablegen. Dieses Plättchen kann er dann später von dort nehmen und auf sein Tableau legen (siehe: 1 Plättchen aus seinem Speicher nehmen und auf sein Tableau legen). **Wichtig:** Jeder Spieler hat nur einen Speicherplatz. Erst wenn dieser geleert ist, kann er ein neues Plättchen dort ablegen.

- **1 Plättchen aus seinem Speicher nehmen und auf sein Tableau legen.**

Statt ein Plättchen aus der Auslage zu nehmen, kann der Spieler auch das Plättchen aus seinem Speicher auf sein Tableau legen (wenn ein Plättchen im Speicher liegt).

- **1 Plättchen von seinem Tableau entfernen.**

Ein Spieler darf auch ein Plättchen von seinem Tableau entfernen. Er nimmt einfach ein beliebiges Plättchen von seinem Tableau und legt es zurück in die Schachtel. Das ist natürlich keine gute Aktion, denn sie kostet einen Zug. Das wird ein Spieler nur machen, wenn ihn ein Plättchen beim weiteren Ausbau seiner Inseln behindert.

- **Nichts tun.**

Dies ergibt natürlich nur einen Sinn, wenn man überhaupt kein passendes Plättchen erreichen kann.

Achtung wichtige Hinweise:

- *Unabhängig davon, welche der 5 Möglichkeiten der Spieler wählt, muss er zu Beginn seines Zuges immer das Entdeckerschiff bewegen.*
- *Ein Vulkanplättchen kann nicht genommen werden. Der Vulkan stellt eine Blockade dar. Plättchen, die vom Entdeckerschiff aus dahinter liegen, können nicht genommen werden.*



Können nicht genommen werden!

- *Ein Plättchen darf auch „unpassend“ gelegt werden. Das kann sinnvoll sein, wenn der ursprüngliche „Bauplan“ nicht verwirklicht werden kann. Auf jeden Fall müssen aber auch dann die Palmen zum Spieler zeigen.*



Am Ende der Aktion wird der freie Platz in der Auslage wieder mit einem Plättchen aus dem verdeckten Vorrat aufgefüllt. Sollte der Vorrat aufgebraucht sein, bleibt der Platz in der Auslage leer.

Die Muscheln

Die Muscheln müssen immer offen vor den Spielern ausliegen und können folgendermaßen eingesetzt werden:

- Zur Erhöhung der Zugweite des Entdeckerschiffes.
- Um 1 Plättchen zu nehmen, das nicht direkt neben dem Entdeckerschiff liegt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein Tableau komplett gefüllt hat.
Alle anderen Spieler sind dann noch einmal am Zug.

Wertung

Vor der Wertung müssen die Spieler alle unfertigen Inseln von ihren Tableaus entfernen.
Jeder Spieler ermittelt nun sein Ergebnis.

Punkte erhält man für:

- Jede Palme auf einer Insel ohne Hütte zählt 1 Punkt.
- Jede Palme auf einer Insel mit mindestens einer Hütte zählt 2 Punkte.
(Mehrere Hütten sind bedeutungslos, sie bringen nicht mehr Punkte.)
- Jeder komplette Blumenkranz zählt 10 Punkte.
- Der Spieler mit den meisten Booten auf seinem Spielertableau (inkl. der auf dem Tableau eingezeichneten) erhält so viele Punkte, wie er Boote hat. Bei Gleichstand bekommen alle daran Beteiligten die Punkte.
- Der Spieler mit den meisten Holzmuscheln vor sich erhält so viele Punkte, wie er Holzmuscheln hat (Gleichstand wie oben). Die auf den Plättchen eingezeichneten Muscheln werden nicht beachtet.
- Jedes leere Wasserfeld auf seinem Tableau bringt 1 Minuspunkt.
- Plättchen im Speicher werden nicht gewertet.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger des Spiels. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Muscheln besitzt.

Wertungsbeispiel:



10 Palmen ohne Hütte	= 10 Punkte
6 Palmen mit Hütte	= 12 Punkte
1 kompletter Blumenkranz	= 10 Punkte
7 Boote (Mehrheit)	= 7 Punkte
3 Holzmuscheln (keine Mehrheit)	= 0 Punkte
2 leere Wasserfelder	= -2 Punkte
insgesamt	37 Punkte

Die unfertige Insel wird
vor der Wertung entfernt.

Holzmuscheln

Die Varianten (Fortgeschrittenen- und Profispiel)

Für das Fortgeschrittenen- und das Profispiel werden die kleinen Schiffe benötigt. Bei Spielbeginn erhält jeder Spieler ein Schiff in seiner Farbe und stellt dieses neben sein Tableau.

Zum Zugablauf kommt ein weiterer Punkt hinzu:

1. Der Spieler **muss** das Entdeckerschiff bewegen.
2. Der Spieler **kann** eine Insel entdecken.
3. Der Spieler **kann** bzw. **muss** sein Schiff versetzen (dieser Punkt kommt neu hinzu).

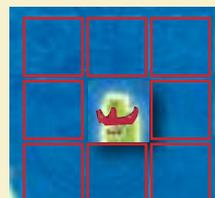
Das Fortgeschrittenenspiel (der Spieler **kann** sein Schiff versetzen)

Nachdem der Spieler das erste Plättchen auf sein Tableau gelegt hat, muss er sein Schiff auf dieses Plättchen stellen.

In den folgenden Zügen muss er ein Plättchen, das er auf sein Tableau legt, waagrecht, senkrecht oder diagonal angrenzend an sein Schiff legen. Er kann jedoch wie im Grundspiel ein Plättchen in seinen Speicher legen (wenn dieser noch nicht belegt ist), ein beliebiges Plättchen von seinem Tableau entfernen oder nichts tun.

Das Plättchen, auf dem sein Schiff steht, darf er nicht vom Tableau entfernen.

Nach der Aktion „Insel entdecken“ **kann** der Spieler sein Schiff auf ein beliebiges Plättchen auf seinem Tableau versetzen. Er kann sein Schiff jedoch auch stehen lassen. Er darf es aber nie auf ein leeres Wasserfeld stellen. Der Spieler darf sein Schiff auch versetzen, wenn er ein Plättchen in den Speicher legt, ein Plättchen von seinem Tableau entfernt oder nichts tut.

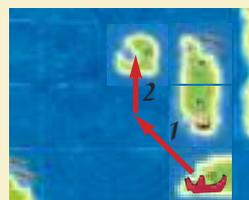


Das Profispiel (der Spieler **muss** sein Schiff versetzen)

Das Profispiel ist eine Verschärfung des Fortgeschrittenenspiels. Der Spieler **muss** hier das eigene Schiff immer auf das gerade gelegte Plättchen stellen. Er darf das Schiff nicht versetzen, wenn er ein Plättchen in seinen Speicher legt, ein Plättchen von seinem Tableau entfernt oder nichts tut. Das Plättchen, auf dem sein Schiff steht, darf er nicht vom Tableau entfernen.

Zusätzliche Verwendung von Holzmuscheln im Fortgeschrittenenspiel und im Profispiel

Bevor der Spieler ein Plättchen von der Auslage oder von seinem Speicher auf sein Tableau legt, darf er sein Schiff bewegen. Jeder Schritt kostet eine Holzmuschel. Die Bewegung in der Abbildung kostet also 2 Holzmuscheln.



Das Atoll (Rückseite des Spielertableaus)

Die Rückseite des Spielertableaus zeigt in der Mitte ein Atoll. Das Grund-, das Fortgeschrittenen- und das Profispiel können auch auf dieser Seite gespielt werden.

Dabei ändert sich die Wertung folgendermaßen: Alle Inseln, die komplett innerhalb des Atolls liegen, verdoppeln ihre Palmenwerte nochmals. D.h. Inseln mit Hütte bringen 4 Punkte je Palme. Blumenkränze werden nicht verdoppelt. Das Feld mit dem aufgedruckten Boot innerhalb des Atolls gilt als leeres Wasserfeld, d.h. es kann mit einem Plättchen überdeckt werden. Wird das Feld nicht überdeckt, zählt es bei der Wertung als Minuspunkt.

Hinweis: Wegen der größeren Anzahl der benötigten Plättchen, kann das Atoll maximal mit 4 Spielern gespielt werden.



Für zahlreiche gemeinsame Entdeckungsfahrten in der Südsee bedanken sich Autor und Verlag bei Christian Paukner, Steffen Krotz, Steffen Palmer, Armin Ott, Norman Kurock, Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel und Hannes Wildner. Für große Geduld und viele Anregungen gilt der Dank auch Elisabeth, Lena und Benjamin. Ein besonderer Dank geht wie immer an Dieter Hornung.

Regellektorat: Hanna & Alex Weiß



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?

Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de

oder informieren Sie sich unter: www.hans-im-glueck.de