

## Aloha - KSR

### Ablauf eines Zuges:

#### 1.) Startposition auswählen:

- **Eigene Figur auf ein Landstück setzen, das über Land erreicht werden kann.**
- Bewegung kann beliebig weit erfolgen, mind. 1 Feld, wenn möglich.
- Man darf nur auf der Hauptstadt stehen bleiben, also nur dort null Felder ziehen.  
Der 1. Spieler im Spiel kann nur auf der Hauptstadt stehen.
- Auf dem Zielfeld dürfen beliebig viele Figuren stehen.
- Das Zielfeld muss noch mind. 1 offene Seite haben, d.h., es darf noch nicht komplett von Plättchen und/oder Wasser umschlossen sein.

#### 2.) Ein Plättchen anlegen (MUSS):

- **1 Plättchen vom Vorrat aufdecken.**

Das neue Landstück wird mit dem Landstück verbunden, wo die Spielfigur steht.

**Regel: Die Figur muss das neue Plättchen direkt betreten können, ohne andere Landplättchen zu überqueren.**

- a) Kann **nicht regelkonform** verbunden werden, wird eine Stelle gesucht, wo das Plättchen mit der größten möglichen Anzahl Plättchen verbunden werden kann, unabhängig vom Standort der Spielfigur.
  - Bei mehreren Möglichkeiten besteht freie Wahl. **Der Zug endet damit.**
  - Im Extremfall wird das Plättchen aus dem Spiel genommen, wenn nirgendwo ein Anlegen möglich ist. Der Spieler zieht dann 1 neues Plättchen.
- b) Kann **regelkonform** verbunden werden, wird das Plättchen am Standort der Spielerfigur angelegt. Gibt es aber mehrere Möglichkeiten zum Anlegen, muss eine Stelle gewählt werden, wo so viele Plättchen wie möglich verbunden werden.
  - Die Spielfigur muss auf das neue Plättchen gezogen werden, nie über Wasser.
  - 1 Liegestuhl der eigenen Farbe (MUSS) wird auf der Seite liegend dort auf einen Strandabschnitt gesetzt, ausser man betritt ein Plättchen ohne Strand/Meer. Es darf auch statt Neueinsatz ersatzweise 1 eigener Liegestuhl von einem anderen Strand auf das neue Plättchen versetzt werden.

#### 3.) Weitergehen oder Anhalten:

**Ist Landstück komplett** von Wasser/Landplättchen **umgeben**: Bewegung endet.

**Wer anhält:** Alle Liegestühle des Spielzuges richtig aufstellen. **Zug endet.**

**Wer weitergeht:** Phase 2 wiederholen.

Falls kein Erfolg: Alle eingesetzten Liegestühle dieses Zuges ==> Vorrat.

#### Liegestühle gruppieren:

Eine zusammenhängende Kette von Liegestühlen eines Spielers an einem Strand wird so aufgestellt, dass alle Liegestühle nebeneinander liegen.

#### Tiere und Häfen:

2 Fische an einem Strandstück = Strandlänge (siehe Wertung) erhöht sich um 2.

Hafen = Jeder Liegestuhl dort zählt doppelt.

1 Fisch oder 1 Vogel = Regelvariante

#### Brücken:

Falls in Phase 1 nur Startplättchen gewählt werden können, von denen aus ein neues Plättchen mit 4 oder mehr Plättchen verbunden werden muss, darf irgendwo eine Brücke angelegt werden, die die aktuelle Insel mit einer anderen Insel verbindet.

#### Ende und Wertung:

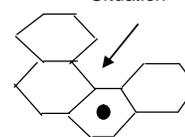
- Wenn alle Plättchen aus dem Vorrat verbraucht sind, endet das Spiel.
- Nun werden Punkte-Chips gesetzt.
- Strandabschnitte (je Plättchen = 1) je Strand mit mind. insg. 1 Liegestuhl zählen.
- Längster Strand (Fische dazuzählen) ist der wichtigste und erhält Chip 10.  
So werden die 10 längsten Strände mit Chips von 10 bis 1 abgearbeitet.  
Patt: Es geht der Strand vor, der weniger Abstand zu einer Spielfigur hat, d.h., auf Plättchen auf dem Landweg. Erneutes Patt: Zweitnächste Figur usw..

#### Punkte:

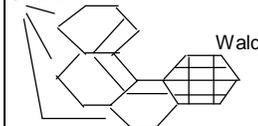
- Der Spieler mit den meisten Liegestühlen an einem Strand erhält die Punkte dieses Strandes. Patt: Es geht vor, wessen Spielfigur näher am Strand steht.
- Erneutes Patt: Es gewinnt der Spieler, dessen Zug am längsten her ist.

Gesamt-Punktzahl: Punkte-Chips + Anzahl Liegestühle im Vorrat

Situation



Strand



1 Strand mit 3 Abschnitten  
= Länge 3

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine*

*SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 24.01.08*

*Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)*