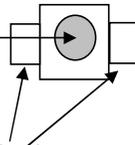


Jede Runde besteht aus 3 Phasen in immer gleicher Reihenfolge.

1 - Schalen platzieren und Aktionen wählen:

- ◆ Der Startspieler beginnt, danach folgen die Mitspieler reihum.
- ◆ Wer am Zug ist, setzt eine eigene Schale auf eine unbesetzte Kultstätte des Archipels.
- ◆ Die Symbole auf den 12 Anlegestellen zeigen an, welche Aktion(en) man dort machen darf, sobald das Boot die eigene Schale erreicht.
- ◆ Haben alle Spieler ihre Schale eingesetzt, geht es weiter mit Phase 2.



2 - Boot bewegen und Aktion ausführen:

- ◆ Das Boot steuert nacheinander die Anlegestellen 1 - 12 an.
- ◆ Steht auf der zugehörigen Kultstätte eine Schale, führt der Besitzer der Schale die Aktion der Anlegestelle aus, sobald das Boot dort vorbei kommt.
- ◆ Man darf auf die Aktion ganz/teilweise verzichten.

➡ 1 Hütte errichten:

- ◆ Hüttenbau darf nur auf unbesetzten Landschaftsfeldern erfolgen.
- ◆ Einer der beiden Paradiesvögel muss die erlaubte Landschaft markieren.
- ◆ Bezahlt wird passgenau der auf der Landschaft verlangte Betrag, d.h., exakt und ohne Überzahlung.
Die Zahlung erfolgt entweder in Kostbarkeiten (Karten) oder in Amuletten.
Zusätzlich ist 1 passende Landschaftskarte abzugeben.
Genutzte Startkarten wandern aus dem Spiel.
- ◆ Sind Häuptlingspunkte auf der Landschaft (gelbe Kreise), rückt die eigene Häuptlingssäule entsprechend viele Felder auf dem Häuptlingssteg vor.
- ◆ Nach Hüttenbau auf dem Pfahlplatz (3x3 Felder mit Pfahl in Mitte) legt man das oberste Pfahl-Plättchen vom Stapel unter diese Hütte.
Man zieht um den Wert des Pfahl-Plättchens auf dem Häuptlingssteg vor.

➡ 2 Hütten errichten:

- ◆ Diese Aktion ist nur an Anlegestelle 10 möglich.
- ◆ Man baut nacheinander 2 Hütten auf 2 unterschiedlichen Spielfeldern.
- ◆ Jede einzelne Hütte muss passend bezahlt werden.

➡ Eine Doppelhütte errichten:

- ◆ Diese Aktion ist nur an Anlegestelle 9 möglich.
- ◆ Man stellt 2 Hütten auf das selbe Feld.
- ◆ Es ist der doppelte Betrag zu zahlen und 2 Landschaftskarten.
- ◆ Evtl. Häuptlingspunkte zählen doppelt.
- ◆ Doppelhütten kann man nicht bauen auf dem gesamten Steinplatz und Pfahlplatz sowie auf Amulettfeldern.
Amulettfelder sind mit einem roten Ring umgeben.
Nachträglicher Ausbau einer Hütte zur Doppelhütte ist nicht möglich.

➡ Doppellandschaftsfelder (es gibt nur 2 davon):

- ◆ Man hat die Wahl, für welche der beiden Landschaften man die Karte bezahlt. Die Landschaft muss von einem Paradiesvogel markiert sein.
- ◆ Bei Bau einer Doppelhütte kann man Landschaft ggf. gemischt zahlen.

Nach dem Bau:

- ◆ Gezahlte Kostbarkeiten/Landschaftskarten auf getrennten Ablagestapeln sammeln. Startkarten gehen sofort in die Schachtel zurück.
- ◆ Ggf. leerer Nachziehstapel wird durch gemischten Ablagestapel ersetzt.
- ◆ Amulette, die zum Hüttenbau gezahlt wurden, legt man beiseite. Sollte das Säckchen leer sein, kommen diese Amulette in dieses Säckchen.

3 - Nächste Spielrunde vorbereiten:

- ◆ Wer die Kultstätte zwischen Anlegestelle 1 und 12 besetzt hat, wird der Startspieler der Folgerunde. Dazu den Talisman nehmen.
Ist die Kultstätte unbesetzt, geht der Talisman an rechten Sitznachbarn des bisherigen Startspielers.
- ◆ Alle Schalen kommen zu den Spielern zurück, das Boot auf das Bootsfeld.
- ◆ Auslage der Landschaftskarten auf 3 Karten auffüllen.
- ◆ Auslage der Kostbarkeiten auf 4 Karten auffüllen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.02.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

ENDWERTUNG:

Hat ein Spieler seine letzte Hütte errichtet, wird noch die laufende Runde zu Ende gespielt. Danach gibt es weitere Hauptlingspunkte:

a) Die 8 Götterpfade:

Je Pfad wird ermittelt, wer darauf die meisten Hütten errichtet hat.

Doppelhütten zählen wie 2 Hütten.

Die Pfade erstrecken sich über alle Felder in ihrer jeweiligen Ausrichtung.

Auf Seite 1 der Spielregel kann man deren Ausdehnung sehen.

Die Zahlen am Sockel der Statuen geben die Punkte für 1. und 2. Platz an.

Patt: Der Beteiligte mit Hütte näher an der Statue ist im Vorteil.

b) Der Steinplatz:

Multipliziere Anzahl Deiner Hütten dort mit Gesamtzahl aller Hütten dort.

c) Der Pfahlplatz:

Meiste Hütten dort: 12 Punkte, 6 Punkte für den Zweiten.

Patt: Der Beteiligte, der dort früher (s. Pfahlplättchen) baute, ist im Vorteil.

d) Amulette:

Jedes Amulett bringt Punkte in Höhe des Amulettwertes.

Wer die meisten Hauptlingspunkte erzielt, gewinnt das Spiel.

Patt: Der Beteiligte mit höherem Gesamtwert seiner Amulette siegt.

Hinweise zum Ziehen der Karten:

Die Reihenfolge ist einzuhalten, in der Karten gezogen werden müssen. Bei jeder Karte entscheidet man, ob man Kostbarkeiten/Landschaft wählt. Verdeckt gezogene Karten darf man ansehen, bevor man weitere zieht.

Sammeln von Amuletten:

Einige Anlegestellen erlauben diese Aktion.

Die Anzahl eigener Hütten auf rot eingekreisten Amulettfeldern zeigt man mit der eigenen Amulettsäule auf der Amulettleiste an.

Dort wird auch das persönliche Limit für Amulette angezeigt.

Hütten im eigenen Besitz:

0 Nimm (falls möglich) ein Amulett im Wert 1 vom Spielplan.

1 Ziehe 1 Amulett aus dem Säckchen und behalte es.

ab 2 Ziehe die entsprechende Anzahl Amulette aus dem Säckchen. Wirf ein beliebiges Amulett davon wieder ins Säckchen zurück.

Gezahlte Amulette werden zur Seite gelegt, bis das Säckchen leer ist. Erst dann werden sie wieder ins Säckchen geworfen.