

Maori - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt. Jeder Spieler erhält 5 Muscheln.
Der Spieler links vom Einsetzer des Entdeckerschiffes beginnt.
Es gibt 97 Inselplättchen: 10 einzelne Inseln, 54 Endteile, 14 Mittelteile,
17 Wasserteile, 2 Vulkane.

Symbole: Palmen, Hütten, 7 halbe Blumenkränze, Boote, Muscheln

Muscheln liegen immer offen vor den Spielern.

Sie erhöhen die Zugweite oder ermöglichen das Überspringen (s.u.).

Ablauf eines Spielzuges in dieser Reihenfolge:

1) Entdeckerschiff bewegen (MUSS):

- Mind. 1 Schritt muss das Schiff im Uhrzeigersinn um die Auslage bewegt werden. Max. dürfen so viele Schritte gemacht werden, wie Boote auf dem eigenen Tableau sichtbar sind. 1 Schritt entspricht 1 Kantenlänge.
- Zusatzbewegung: Je Abgabe von 1 Muschel = 1 Schritt

2) Insel entdecken (KANN):

Der Spieler muss genau 1 Option aus den folgenden fünf auswählen.

● 1 Plättchen aus der Auslage nehmen und auf eigenes Tableau setzen: ENTWEDER

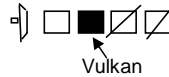
Kostenlos = 1 Randplättchen aus der Reihe nehmen, wo das Schiff steht.

ODER ein anderes Plättchen gg. Zahlung irgendwo aus der Reihe nehmen.

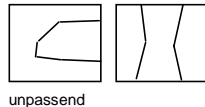
Je übersprungenem Plättchen = 1 Muschel zahlen.

- Genommenes Plättchen auf ein beliebiges freies Wasserfeld des eigenen Tableaus legen. Frei = nur Wasser, ohne sonstige Abbildung.
 - Dabei müssen Palmen immer mit der Krone weg vom Spieler zeigen und der Stamm hin zum Spieler.
 - Sind Muscheln auf dem Plättchen eingezeichnet, erhält man genau so viele aus dem Vorrat an Holzmuscheln, falls vorhanden.
- #### ● 1 Plättchen aus der Auslage nehmen und in eigenen Speicher legen:
- Neben seinem Tableau hat man genau 1 Speicherplatz für 1 Plättchen.
 - Bevor dieser wieder gefüllt werden kann, muss erst das evtl. vorhandene Plättchen per Aktion herausgenommen worden sein.
- #### ● 1 Plättchen aus eigenem Speicher auf eigenes Tableau bringen:
- #### ● 1 Plättchen vom eigenen Tableau entfernen:
- 1 beliebiges Plättchen vom eigenen Tableau aus dem Spiel nehmen.
- #### ● Nichts tun.

Vulkan-Plättchen kann man nicht nehmen. Ein Vulkan blockiert die Plättchen, die vom Entdeckerschiff aus dahinter liegen. Diese Plättchen können aus dieser Schiffsposition nicht genommen werden.



Man darf Plättchen **UNPASSEND** legen.



unpassend

Palmen müssen aber trotzdem zum Spieler zeigen.



3) Auslage auffüllen:

Am Ende der Aktion wird der freie Platz in der Auslage vom Vorrat aufgefüllt, falls vorhanden.

Spielende:

Sobald ein Spieler alle freien Wasserfelder auf seinem Tableau komplett befüllt hat, sind alle anderen Spieler noch 1x dran. Dann endet das Spiel.

Wertung:

Unfertige Inseln werden von den Tableaus entfernt.

Plättchen im Speicher werten nicht mit.

Es gibt folgende Punkte für jeden Spieler bei Auswertung seines Tableaus:

	Punkte
→ Jede Palme auf einer Insel <u>ohne</u> Hütte	1
→ Jede Palme auf einer Insel <u>mit mind.</u> 1 Hütte	2
→ Jeder komplette Blumenkranz	10
→ Der Spieler mit den meisten Booten auf seinem Tableau (inkl. eingezeichnete Boote)	Anzahl an Booten
Patt: Alle Beteiligten erhalten volle Punkte	
→ Der Spieler mit den meisten Holzmuscheln.	Anzahl an Muscheln
Abgebildete Muscheln auf Plättchen gelten <u>nicht</u> .	
Patt: Alle Beteiligten erhalten volle Punkte	
→ Jedes <u>leere</u> Wasserfeld auf eigenem Tableau	minus 1

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Patt: Unter den Beteiligten gewinnt, wer mehr Muscheln besitzt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.05.09

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de