

Kanaloa

Ein taktisches Spiel für 3-4 Spieler ab 12 Jahren*



Inhalt:

Spielmaterial
Worum es geht
Spielvorbereitung

Startphase
Spielfigur bewegen
Den Göttern opfern

Götterkarten: Kanaloa - Ku - Pele - Lono
Spielende + Wertung

Regeln für drei Spieler
Regeln für zwei Spieler

Taktische Hinweise
Dank an...

*zusätzliche Regeln für 2 Spieler
Spieldauer: ca 90 Minuten

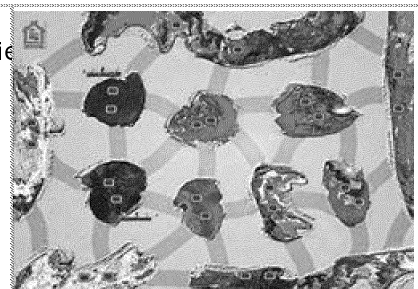
Autor: Günter Cornett - Grafik: Claudius Schönherr

Zum Spiel gehören:

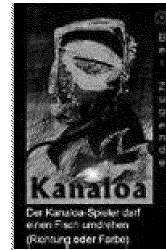
- **1 Spielplan:** Er zeigt 12 Inseln, die durch 28 Meeresströmungen miteinander verbunden sind, sowie einen Delfin.

Auf jeder Insel befinden sich zwei Plätze für Opfertgaben.

- **28 Fische**
(7 pro Spielerfarbe)
- **8 Spielfiguren**
(2 pro Spielerfarbe)



- 4 **Götterkarten:**
Kanaloa, Ku, Pele und Lono
- 4 **Götterschutzkarten:**
Kanaloa, Ku, Pele und Lono
- 2 **Übersichtskarten**



- 110 **Tempelsteine:**
(in den Farben der 5 Götter)



je 8 x im Wert 1 je 8 x im Wert 3 je 6 x im Wert 9

- 104 Holzplättchen:
 - 11 **Vulkan-Plättchen**
 - 93 **Opfergaben:**



- 24 sind auf einen Gott bezogen
(pro Gott 3x die Werte 4 und 5)
- 36 sind auf zwei Götter bezogen
(jeweils mit den Werten 2, 3 und 4)
- 33 universell einsetzbare Kane-Plättchen
(jeweils mit den Werten 2, 3, 4 und 5)

- 1 **Stoffbeutel** für die Opfergaben und Vulkan-Plättchen
- 1 **Vulkan**
- diese **Spielanleitung** in zweifacher Ausfertigung

Vor dem ersten Spiel ...

... sind die Aufkleber mit den Opfergaben und den Vulkanen auf die Holzplättchen zu kleben. Die Übersichtskarten, Götterkarten und Götterschutzkarten lassen sich einfach vom DIN A4-Bogen abziehen.






Regelbesonderheiten

Im Spiel zu zweit und zu dritt werden die Götterschutzkarten nicht benötigt und auf nur acht bzw. zehn Inseln gespielt. Im Spiel zu zweit verbleibt zudem ein Teil der Holzplättchen in der Schachtel.

Mehr dazu am Ende dieser Anleitung.

Worum es geht:

Ein Archipel von zwölf Inseln irgendwo südlich von Hawaii: die Spieler reisen von Insel zu Insel und sammeln Opfergaben, um sie den Göttern zu opfern. Als Gegenleistung erhalten sie deren Unterstützung und für den Spielsieg nötige Tempelsteine.

Die fünf bedeutendsten Hawaiianischen Götter	
	Kanaloa - Gott des Meeres und der Winde - hilft den Spielern von Insel zu Insel zu reisen.
	Ku - Gott des Krieges (und der Heilpflanzen) - hilft den Spielern beim Kampf um die Nahrung. Man nennt ihn auch den Inselräuber.
	Pele - Göttin des Feuers - ihr Zorn lässt einen Vulkan ausbrechen.
	Lono - Gott der Fruchtbarkeit (sowie des Friedens, der Spiele und des Wetters) - sorgt dafür, dass auf den zwölf Inseln immer genügend Nahrung vorhanden ist.
	Über allem steht Kane - Gott des Lebens und der Sonne.

Die vier Götter **Kanaloa, Lono, Ku** und **Pele** unterstützen jeweils die Spieler, die ihnen am meisten opfern. Die Opfer für den höchsten Gott **Kane** sind besonders wichtig für die Punktwertung bei Spielende.

Spielvorbereitung:

Die **Tempelsteine** und die **Götterschutzkarten** werden neben dem **Spielplan** bereitgelegt.

Die **Opfergaben** kommen in den **Stoffbeutel**. Aus diesem werden 24 Opfergaben zufällig gezogen und offen auf die dafür vorgesehenen Felder der Inseln gelegt.

Nun werden sechs weitere Opfergaben und ein Vulkan-Plättchen gezogen. Diese werden verdeckt auf das Bambus-Logo des Spielplans gelegt. Sie werden erst kurz vor dem Ende des Spieles benötigt. Die übrigen zehn **Vulkan-Plättchen** kommen in den Stoffbeutel mit den Opfergaben.

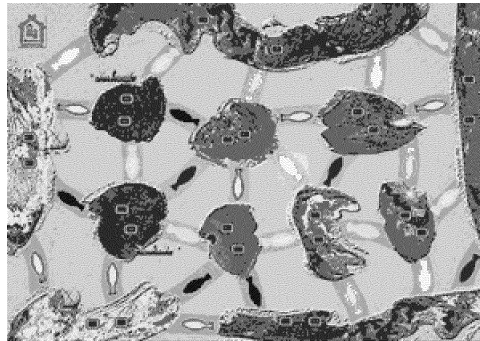
Jeder Spieler erhält die beiden **Spielfiguren** und sieben **Fische** einer Farbe, sowie eine zufällig gezogene **Götterkarte**. Der Spieler mit der Götterkarte **Pele** erhält außerdem den **Vulkan**.

Die beiden **Übersichtskarten** und die Rückseiten der **Spielanleitungen** mit den taktischen Hinweisen werden so bereit gelegt, dass jeder Spieler sich schnell einen Überblick über den Rundenablauf und die Möglichkeiten der Götter machen kann.

Wir empfehlen für das erste Spiel:

Ein Spieler erklärt das Spiel anhand der Spielanleitung, ein anderer nutzt das Zweitexemplar, um auftretende Fragen nachzuschlagen.

Außerdem empfehlen wir, die Phase "Einsetzen der Fische" zu überspringen und stattdessen die nebenstehende Startaufstellung zu verwenden:



Startphase:

Wenn die oben abgebildete Startaufstellung gewählt wurde, bitte unter **Einsetzen der Spielfigur** weiterlesen.

Einsetzen der Fische:

Beginnend mit dem Spieler, der die Götterkarte **Ku** hat, setzt (reihum im Uhrzeigersinn) jeder Spieler einen seiner Fische ein.

Der Fisch wird so auf die Meeresströmung zwischen zwei Inseln gesetzt, dass der Fischkopf zu einer der beiden Inseln zeigt. Im späteren Spielverlauf folgt die Bewegung einer Spielfigur von Insel zu Insel immer der Orientierung des Fisches: vom Schwanzende zum Kopfende.

Beim Setzen der Fische ist zu beachten, dass am Ende dieser Phase zu jeder Insel mindestens ein Fischkopf und ein Fischschwanz zeigen muss. Mehr noch: Jede Insel muss von jeder anderen prinzipiell immer erreicht und verlassen werden können.

Es besteht die theoretische Möglichkeit, dass während der Startphase durch Unaufmerksamkeit eine Situation entsteht, in der von zwei (oder mehr) benachbarten Inseln alle Fische wegführen (oder alle Fische zu diesen Inseln hinführen).

*Wenn dann die Verbindung zwischen den beiden Inseln mit einem Fisch belegt wird, muss zwangsläufig gegen die Regel verstoßen werden. In diesem Fall wird der Fisch vorerst regelwidrig abgelegt. Der Spieler, der die Götterkarte **Kanaloa** besitzt, stellt anschließend wieder einen*

regelkonformen Zustand her, in dem er die Richtung genau eines anderen Fisches der betroffenen Inseln umkehrt.

Dieses Verfahren ist aber nur als Notlösung zu verstehen. Sieht ein Spieler, dass der Zug eines Mitspielers zu einer regelwidrigen Situation führen würde, so macht er ihn darauf aufmerksam. Dieser Spieler führt dann einen anderen Zug aus.

Auch der Kanaloa-Spieler darf während des Spieles durch das Verdrehen eines Fisches keine regelwidrige Situation herbeiführen.

Es ist den Spielern freigestellt, den Fisch mit der weißen oder der farbigen Seite nach oben abzulegen. Schon in der Startphase sollte man beachten: Spielfiguren dürfen nur über weiße Fische oder über Fische der eigenen Farbe ziehen. Nach jedem Zug wird der Fisch, über den gezogen wurde, auf die andere Seite gedreht (weiß/farbig). Die Richtung behält er dabei bei.

Einsetzen der Spielfigur:

Nachdem alle Fische eingesetzt sind, setzen die Spieler - beginnend mit dem Spieler, der die Götterkarte Ku besitzt - reihum ihre erste Spielfigur ein. Während der Startphase darf sich auf jeder Insel nur eine Spielfigur befinden. Im weiteren Spielverlauf gilt diese Einschränkung nicht mehr.

Die zweite Spielfigur darf in der Startphase nicht eingesetzt werden. Sie kann nur durch ein Opfer für Lono, dem Gott der Fruchtbarkeit, ins Spiel kommen.

Aus taktischen Gründen ist es wichtig, die Fische nicht nur mit der eigenen Farbe nach oben abzulegen.

Beim Einsetzen der Spielfigur sollte man darauf achten, dass der räuberische Ku-Spieler nicht auf das Feld ziehen kann, auf dem man steht oder auf das man ziehen will.

(siehe auch taktische Hinweise am Ende der Regel)

Spielverlauf:

Wenn alle Fische platziert sind und jeder Spieler eine Spielfigur eingesetzt hat, macht der Ku-Spieler den ersten Spielzug.

Wer am Zug ist, hat die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten.

Entweder: Er **bewegt** eine seiner Spielfiguren.

Oder: Er **opfert** einem Gott beliebig viele Opfergaben.

Eine dieser beiden Aktionen **muss** ausgeführt werden. Zusätzlich kann man **eine** Eigenschaft der Götterkarte(n), die man besitzt, nutzen.

Bewegung der Spielfigur

Der Spieler zieht mit seiner Spielfigur (in Richtung vom Schwanz zum Kopf) über einen weißen Fisch oder einen Fisch seiner eigenen Farbe auf eine Nachbarinsel. Der Fisch wird anschließend umgedreht, so dass die andere Farbe nach oben zeigt, er aber die Richtung beibehält.

Kann ein Spieler nicht ziehen, weil kein weißer oder eigenfarbiger Fisch auf eine Nachbarinsel weist, so kann der Spieler einen der beiden Alternativzüge durchführen:

1. **Den Fisch eines Mitspielers umdrehen.** Ein Fisch dessen Schwanz zu der Insel zeigt, auf der der Spieler sich befindet, wird so umgedreht, dass die weiße Seite nach oben zeigt. Im nächsten Zug kann der Spieler dann diesen Fisch zum Verlassen der Insel benutzen.

Vorsicht:

Kommt ein anderer Spieler zu ihm auf die Insel, so ist es möglich, dass dieser seinerseits den umgedrehten Fisch zur Fortbewegung nutzt und ihn dabei wieder zurück auf die farbige Seite dreht.

2. **Den Delfin rufen:** Der Delfin bringt den Spieler auf eine beliebige Insel, das kostet jedoch mehr Zeit.

Der Spieler setzt seine Spielfigur auf den Delfin am oberen Spielfeldrand. Im nächsten Zug muss er die Spielfigur auf eine Insel seiner Wahl stellen. Ein dort liegendes Plättchen opfert er dem Delfin, d.h. er nimmt es aus dem Spiel und ersetzt es durch ein neues Plättchen aus dem Beutel. Er führt keine weitere Aktion aus (auch keine durch Götterkarten erlaubte Sonderaktion).

Auf dem Delfinfeld dürfen mehrere Spielfiguren gleichzeitig stehen, jede aber nur eine Runde lang. Ein Delfin ist nicht vom Vulkanausbruch betroffen.

Hat ein Spieler zwei Figuren auf dem Brett (siehe Lono) und kann davon nur eine bewegen, so hat er die Wahl, ob er diese Figur bewegt oder mit der blockierten Figur den Alternativzug durchführt. Natürlich darf er auch opfern anstelle eine Spielfigur zu bewegen.

Auf der Insel angekommen, nimmt der Spieler sich eine der beiden Opfergaben. Anschließend zieht er ein neues Plättchen aus dem Beutel. Handelt es sich hierbei, um ein Vulkan-Plättchen, so legt er dieses am Spielplanrand ab und zieht ein weiteres Plättchen nach, solange bis er eine Opfergabe zieht. Diese platziert er auf der Insel.



Hinweis: Beim 2., 4., 6., 8. und 10. am Spielplanrand abgelegten Vulkan-Plättchen kommt es zu einem Vulkanausbruch. Das Zugrecht geht damit sofort an den Pele-Spieler. Es wird aber erst noch das neue Opferplättchen nachgezogen und auf der Insel platziert.















Gibt es keinen Vulkanausbruch, ist danach der im Uhrzeigersinn folgende Spieler am Zug.

Opfern

Ein Spieler opfert **einem** Gott beliebig viele seiner Opfergaben. Man darf niemals mehreren Göttern gleichzeitig opfern. Dabei gilt:

Dem Gott Kane dürfen nur Plättchen geopfert werden, auf denen sich eine Sonne befindet. Jedem anderen Gott muss ein Plättchen geopfert werden, auf dem sich sein Symbol befindet. Es dürfen beliebig viele weitere Plättchen mit seinem Symbol geopfert werden sowie beliebig viele Kane-Plättchen.

Opfergaben, die zwei Symbole enthalten, dürfen einem der beiden Götter geopfert werden, dessen Symbol sie tragen.

5  2 	Opfer für Kane (7 Punkte)
2 	Opfer für Pele oder für Lono (2 Punkte)
2  5 	Opfer für Pele oder für Lono (7 Punkte)
2  4  2 	Opfer für Pele (8 Punkte)
5  4  2 	Opfer für Pele (11 Punkte)
4  2  2 	Nicht erlaubt, weil es keinen Gott gibt, der alle drei Opfer annimmt.

Die Punktwerte der geopferten Plättchen werden addiert. Der Spieler nimmt sich dafür Tempelsteine in der Farbe des betreffenden Gottes und stapelt sie vor sich zu einem Turm. Die großen Steine zählen jeweils neun Punkte, die mittleren drei und die kleinen einen Punkt. Der besseren Übersicht wegen sollte man kleinere Tempelsteine sobald als möglich gegen größere eintauschen (drei Einer gegen einen Dreier, drei Dreier gegen einen Neuner). So lässt sich leichter überblicken, wer den wertvollsten Tempel des jeweiligen Gottes hat.

Die Opfergaben kommen aus dem Spiel.

Die Götterkarten

Hat ein Spieler einem Gott mehr geopfert als jeder seiner Mitspieler (Tempelwert vergleichen), so erhält er sofort die Götterkarte des betreffenden Gottes. Der Spieler, der bis dahin die Götterkarte hatte, erhält nun die Götterschutzkarte.

Die Götterschutzkarte erhält auch, wer einem Gott mehr geopfert hat als der bisherige Besitzer der Götterschutzkarte (aber nicht mehr als der Besitzer der Götterkarte).

Bedingung für den Erhalt einer Götter- oder Götterschutzkarte ist in jedem Fall, dass man diesem Gott mindestens soviel geopfert hat wie dem Kane.

Sobald der Besitzer einer Götterkarte dem Gott Kane mehr opfert als dem auf der Götterkarte genannten Gott, muss er diese Götterkarte an den Besitzer der Götterschutzkarte abgeben. Die Götterschutzkarte wird nun an den Spieler gegeben, der dem Gott andrittmeisten geopfert hat. Ist das nicht eindeutig, so wird sie neben dem Spielplan abgelegt. Ebenso wird verfahren, wenn der Besitzer einer Götterschutzkarte Kane mehr geopfert hat als dem dort genannten Gott.

Beim Opfern sollte man unbedingt die Möglichkeiten und Konsequenzen beachten, die

sich aus den speziellen Eigenschaften der Götter ergeben!

Der Besitz einer Götterkarte bringt dem Spieler eine starke Unterstützung des betreffenden Gottes. Der Besitz der Götterschutzkarte bringt eine schwächere Form der Unterstützung. Zumeist schützt sie vor den Auswirkungen der Götterkarte.

Jeder Spieler darf mehrere Götterkarten und Götterschutzkarten besitzen. Pro Spielzug darf man jedoch nur eine Aktion einer Götterkarte ausführen. Für Götterschutzkarten gilt diese Beschränkung nicht. __



Götterkarte Kanaloa: Der Kanaloa-Spieler darf nach seinem Spielzug zusätzlich einen beliebigen Fisch umdrehen. Dabei darf er entweder die Richtung eines Fisches oder dessen Farbe ändern, nicht aber beides zugleich. Er darf keinen Fisch so legen, dass alle Fische an einer Insel zu dieser hinführen oder dass alle Fische von der Insel wegführen.

Auch darf er niemals einem Spieler die letzte Möglichkeit nehmen, die Insel zu verlassen, auf der dieser sich gerade befindet. Er darf aber versuchen, dies auf einer Insel zu tun, die der Spieler voraussichtlich betreten wird.

Götterschutzkarte Kanaloa: Der Besitzer der Götterschutzkarte Kanaloa darf dem Kanaloa-Spieler das Umdrehens eines Fisches seiner Farbe verbieten.

Der Kanaloa-Spieler darf stattdessen einen anderen Fisch umdrehen.

—



Götterkarte Ku: Der Ku-Spieler beraubt einen Mitspieler beim Zusammentreffen auf einer Insel, d.h. er nimmt ihm ein Opferplättchen seiner Wahl weg. Dabei ist es egal, ob der Ku-Spieler oder der andere Spieler gerade am Zug ist. Zieht der Ku-Spieler auf eine Insel, auf der sich bereits mehrere Spielfiguren befinden, sucht er sich einen dieser Spieler aus, den er beraubt.

Zieht ein Spieler auf die Insel, auf der sich Ku befindet, so geschieht der Raub bevor der Spieler sein Plättchen von der Insel aufnimmt. Ein Spieler, der zu Beginn seines Zuges keine Opfergaben besitzt, kann also während dieses Zuges nicht beraubt werden.

Befindet sich der Ku-Spieler bei Zugbeginn zusammen mit einem anderen Mitspieler auf einer Insel, kann dieser nicht beraubt werden, da nur zum Zeitpunkt des Zusammentreffens geraubt wird.

Götterschutzkarte Ku: Der Besitzer der Götterschutzkarte Ku kann von dem Ku-Spieler nicht beraubt werden. __



Alle gezogenen Vulkan-Plättchen werden gesammelt, auch über mehrere Runden. Jedes zweite gezogene Vulkan-Plättchen verursacht einen Vulkanausbruch, also beim 2., 4., 6., 8. und 10. Vulkan-Plättchen. Werden in einer Runde sehr viele Vulkan-Plättchen gezogen, z.B. das 6., 7. Und 8., so gibt es in dieser Runde trotzdem nur einen einzigen Vulkanausbruch.

Götterkarte Pele: Kommt es zu einem Vulkanausbruch, ist der Pele-Spieler sofort am Zug (der Spieler, der das Vulkan-Plättchen gezogen hat, darf keine Sonderaktion wie *Pfeil umdrehen* oder *Figur einsetzen* mehr ausführen; weitere Spieler die vor dem Pele-Spieler am Zug wären, werden übergangen). Der Pele-Spieler stellt den Vulkan auf eine unbesetzte Insel seiner Wahl. Solange sich der Vulkan auf der Insel befindet, darf diese von **niemanden** betreten werden.

Dann führt der Pele-Spieler seinen Spielzug aus. Auch wenn er mehrere Götterkarten besitzt, darf er während dieses einen Spielzuges keine weitere Sonderaktion durchführen.

Spielfiguren auf den Inseln, die der Vulkaninsel benachbart sind, setzen nun eine Runde aus (auch wenn sie in dieser Runde bereits einmal übergangen wurden). Sie dürfen sich weder bewegen, noch opfern, noch eine Sonderaktion durchführen. Der Pele-Spieler selbst setzt nicht aus, es sei denn er hat der Göttin Pele noch gar nichts geopfert (sondern die Karte bei Spielbeginn erhalten).

Hat der Pele-Spieler seinen **nächsten** Zug beendet, nimmt er den Vulkan von der Insel.

Kommt es zu einem Vulkanausbruch und kein Spieler besitzt die Pele-Karte, so führt der Spieler, der das Vulkan-Plättchen gezogen hat, diese Aktionen aus.

Götterschutzkarte Pele: Der Besitzer der Götterschutzkarte Pele setzt nicht aus.

Hinweis: Wer zwei Figuren auf dem Spielplan hat, darf einen Spielzug mit derjenigen seiner Figuren durchführen, die sich nicht auf einer Nachbarinsel befindet.



Götterkarte Lono: Der Lono-Spieler darf zwei beliebige Opferplättchen zweier benachbarter Inseln miteinander vertauschen. Anschließend führt er seinen normalen Zug aus (bewegen/opfern). Hat der Lono-Spieler auf das Vertauschen verzichtet und seine zweite Figur noch nicht eingesetzt, so darf er dieses am Ende seines Zuges tun.

Ausnahme: Der Lono-Spieler darf bei Spielbeginn keine zweite Figur einsetzen, solange er Lono noch nichts geopfert hat.

Götterschutzkarte Lono: Hat der Besitzer der Götterschutzkarte Lono seine zweite Figur noch nicht eingesetzt, so darf er dieses am Ende seines Zuges tun.

Die zweite Figur: Die zweite Figur wird immer auf einer unbesetzten Insel eingesetzt. Möchte ein Spieler seine zweite Figur noch nicht einsetzen, darf er es am Ende eines späteren Zuges tun, sofern er eine Götterkarte Lono oder Götterschutzkarte Lono besitzt.

Befinden sich beide Spielfiguren eines Spielers auf dem Spielfeld und er besitzt keine der beiden Karten, so entfernt der Spieler zu Beginn seines Zuges eine seiner beiden Spielfiguren vom Spielplan. Das heißt: der völlige Verlust der Unterstützung durch Lono ist die einzige Möglichkeit, die zweite Figur wieder vom Spielplan zu entfernen.

Gezogen wird immer nur eine der beiden Figuren. Wer opfert, zieht keine Figur. Ist eine Figur

durch den Vulkanausbruch blockiert, darf mit der anderen Figur gezogen oder geopfert werden.
Sind beide Figuren durch den Vulkanausbruch blockiert, darf nicht geopfert werden. Die Sonderfunktionen können dann ebenfalls nicht genutzt werden (Fisch umdrehen, Opfertgabe rauben,...)

Kane hat keine Sonderfunktion während des Spieles.
Er sorgt dafür, dass Spieler die Unterstützung eines Gottes verlieren, wenn sie Kane mehr opfern als diesem anderen Gott. Die Opfer für Kane sind jedoch sehr wichtig für die Wertung bei Spielende.

Spielende

Nachdem alle Plättchen aus dem Stoffbeutel aufgebraucht sind, werden die letzten sieben Plättchen, die seit Spielbeginn auf dem Bambus-Logo des Spielplans liegen, in den Stoffbeutel getan und es wird normal weitergespielt.

Wenn nun das 11. Vulkan-Plättchen gezogen wird, endet das Spiel sofort und es wird kein Spielzug mehr ausgeführt.

Wertung

Der Kane-Tempel eines Spielers entscheidet darüber, wie seine anderen Tempel gewertet werden:

Tempel, deren Werte kleiner sind als der des Kane-Tempels, werden nicht gewertet. Tempel, deren Werte größer sind als der des Kane-Tempels, werden auf den Wert des Kane-Tempels reduziert. Hierzu werden die überzähligen Tempelsteine abgebaut, ggf. durch kleinere ersetzt.

Nun addiert jeder Spieler die Werte seines Kane-Tempels und seiner anderen Tempel mit gleicher Höhe wie der Kane-Tempel. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt das Spiel.

Im Falle eines Punktegleichstandes entscheidet die höhere Punktesumme aus den nicht gewerteten Tempelsteinen (abgebaute Tempelsteine und nicht gewertete Tempel).

Ein **Beispiel**: Ein Spieler hat bei Spielende Tempel folgender Werte:

Kane: 16	Ku: 9	Kanaloa: 16	Pele: 15	Lono: 22
-----------------	-------	-------------	----------	----------

Die Tempel von Ku und Pele werden nicht gewertet, da ihre Werte kleiner sind als der Tempel Kanes.

Der Lono-Tempel wird auf 16 reduziert. Gewertet werden somit die Tempel von Kane, Kanaloa und Lono mit jeweils 16 Punkten (= 48 Punkte).

Hätte der Spieler Kane nur Opfertgaben im Wert von 15 Punkten geopfert, so würde der Pele-Tempel in die Wertung einbezogen und Kane, Kanaloa, Pele und Lono würden mit je 15 Punkten (= 60 Punkte) gewertet.

Hinweis: Es lohnt sich also weder ausschließlich Kane zu opfern (da dann andere Götter aus der Wertung fallen) noch bestimmte Götter extrem zu fördern und dabei Kane zu vernachlässigen.

Regeln für drei Spieler:

Die Götterschutzkarten werden nicht benötigt; kein Spieler ist geschützt. Auch der Pele-Spieler ist von den Folgen des Vulkanausbruches betroffen.

Es wird nur auf 10 Inseln gespielt. Auf die beiden hellen Inseln mit den Schiffswracks werden keine Opferplättchen gelegt und an diese Inseln werden keine Fische gelegt. Sie können also auch nicht betreten werden. Natürlich kann hier auch kein Vulkan ausbrechen.

Bei Spielbeginn werden die Götterkarten Pele, Lono und Ku unter den Spielern verteilt. Die Götterkarte Kanaloa kommt erst ins Spiel, wenn ein Spieler Kanaloa opfert. __

Regeln für zwei Spieler:

Kanaloa zu zweit sollte man erst versuchen, wenn man es schon häufiger zu viert gespielt hat.

Die Götterschutzkarten werden nicht benötigt; kein Spieler ist geschützt. Auch der Pele-Spieler ist von den Folgen des Vulkanausbruches betroffen. Bricht der Vulkan aus, so geschieht dies nicht auf einer Insel sondern in einem Meeresfeld. Der Pele-Spieler stellt den Vulkan auf ein hellblaues Feld zwischen Inseln und Meeresströmungen. Betroffen sind nun die drei (bzw. zwei) benachbarten Inseln. Solange der Vulkan sich in dem Meeresfeld befindet, dürfen die benachbarten Inseln nicht betreten werden. Auch darf hier keine Sonderaktion ausgeführt werden (keine Pfeile an diesen Inseln umdrehen, keine Figur einsetzen).

Jeder Spieler erhält zwei Götterkarten. Die stärksten Götter, Lono und Kanaloa, sollten verschiedenen Spielern gehören. Wir empfehlen: Lono und Ku gegen Kanaloa und Pele.

Es wird nur auf 8 Inseln gespielt. Auf die beiden hellen Inseln mit den Schiffswracks und auf die beiden dunklen Inseln neben den Kanus werden keine Opfergaben gelegt. Sie dürfen auch nicht betreten werden. Zwei Fische einer Farbe, die nicht mitspielt, werden mit der farbigen Seite nach oben auf zwei Meeresströmungen gelegt. Am besten so, dass jede Insel an drei oder vier weiteren Meeresströmungen liegt. Die Fische können während des Spiels wie alle anderen nach einer Bewegung oder vom Kanaloa-Spieler umgedreht werden.

Vier Vulkan-Plättchen und ein Drittel der Opfergaben werden nicht benötigt. Da jede der 31 verschiedenen Opfergaben genau dreimal vorhanden ist, kann man die entsprechenden Teile herausuchen. Die Opfergaben kann man natürlich auch zufällig auswählen, wobei sich aber extreme Spielverläufe ergeben können.

Das Spiel endet, nachdem das siebte Vulkan-Plättchen gezogen worden ist.

Taktische Hinweise:

Bei **Spielbeginn** sollten sich insbesondere die Spieler, die nicht das Wohlwollen des Gottes Ku genießen, davor hüten, alle Fische mit ihrer eigenen Farbe nach oben zu legen. Denn ziehen sie über ihre Fische, werden diese mit der weißen Seite nach oben gedreht - ein idealer Weg für den Ku-Spieler, seinem Opfer zu folgen und es Runde für Runde zu berauben.

Grundsätzlich ist es sinnvoll, zunächst ein paar Opfergaben zu sammeln, bevor man mehrere auf einmal einem Gott opfert. Häufiges Opfern bedeutet Tempoverlust. Wichtig ist aber auch, zu bedenken, dass man einem anderen Mitspieler durch Opfern die Unterstützung eines Gottes entziehen kann. Wer opfert, sollte berücksichtigen, ob ein anderer Spieler dem gleichen Gott eine größere Punktesumme opfern kann.

Bei Spielbeginn ist **Kanaloa** sehr stark. Die Unterstützung dieses Gottes erlaubt es, andere

Spieler relativ stark zu behindern und sich selbst einen Vorteil zu verschaffen. Unter fortgeschrittenen Spielern wird es um diesen Gott schon bei Spielbeginn einen starken Kampf geben.

Die Unterstützung durch **Pele** wird dann besonders interessant, wenn bereits ein Pele-Plättchen ausliegt und es wahrscheinlicher wird, dass ein zweites erscheint. Spätestens jetzt sollte man sich zumindest um den passiven Schutz Peles Gedanken machen. Auch die **Zugreihenfolge** ist interessant: Sitzt der Pele-Spieler unmittelbar links von mir, ist es wahrscheinlicher dass ich aussetzen muss, als wenn er rechts von mir sitzt.

Die Unterstützung durch **Lono** ist gegen Spielende besonders wichtig, da die Spieler dann ganz bestimmte Plättchen benötigen, um in der Wertung nach vorn zu kommen. Das Einsetzen einer zweiten Figur ist oft sinnvoll, erleichtert es aber auch dem Ku-Spieler anzugreifen.

Ku ist, insbesondere im Spiel zu viert, der schwächste Gott. Ständig als Drohung präsent, kommt er häufig nicht wirklich zum Zuge. Sehr stark wird er aber im Zusammenspiel mit Kanaloa, der (auch nur passiven) Unterstützung durch Lono (2 Figuren) oder Pele (aussetzende Mitspieler können nicht fliehen).

Besonderen Dank an...

...Steffi, Holger, Mirko, Antje, Uwe, Martin, Faxe, Achim, Gabi, Monika, Matthias, Jochen, Michael, Brigitte, Wolfgang, Robert, Ulf, Benni, Michael, Alexandra, Christian & Kagi, Gela, Annaberg-Team, Hippodice-Spieleclub und alle anderen SpieletesterInnen, die ich vergessen habe, hier zu erwähnen...

... Rick Heli, <http://heli.best.vwh.net/>, für die englische und Frank Wils, <http://www.spel-info.nl/>, für die holländische Übersetzung

Der Autor

Günter Cornett: 1960 in Flensburg geboren, lebe, spiele und arbeite ich in Berlin; ich erstelle Webseiten und rezensiere Spiele; besonders gern spiele ich Tichu, Siedler-Grundspiel, 1830 ...

Der Grafiker

Claudius Schönherr, Architekt, lebt in Berlin, ist Autor von La Bandera.