

Hawaii: Kamapua'as Gunst

Material

12 neue Preisplättchen; 2 Götterplättchen (Kamapua'a); 2 neue Inseln; 1 Marker.

Spielvorbereitung

Die beiden Götterplättchen werden unter die bestehenden Götterplättchen gemischt.

Ebenso werden die beiden neuen Inseln unter die bestehenden Inseln gemischt.

Alle 5er- und alle 6er-Preisplättchen des Grundspiels werden aus dem Säckchen entfernt und neben das aufgebauete Spielfeld gelegt. Anschliessend kommen die neuen 5er- und 6er-Preisplättchen in das Säckchen.

Spielablauf

Alle Regeln des Grundspiels gelten weiterhin.

Liegt der neue Gott Kamapua'a in einem Dorf eines Spielers, erhält dieser beim Nachschub 1 Frucht, in der verbesserten Version 2 Früchte. Zusätzlich erhält der Spieler bei der Schlusswertung 2 Punkte für jedes neue Preisplättchen, das

er vor sich liegen hat, in der verbesserten Version 4 Punkte.

Besucht ein Spieler eine der neuen Inseln, so erhält er 1 Punkt, 1 Muschel, 1 Fuß und 1 Frucht.

Die 12 neuen Preisplättchen werden wie normale Preisplättchen behandelt. Auf der Rückseite der neuen Preisplättchen befinden

sich 2 Fische. Geht



ein Spieler fischen und fischt dabei eines oder mehrere der neuen Preisplättchen, so muss er umgehend die entsprechenden alten Preisplättchen in das Säckchen geben.



Beispiel: Grün fischt einen 3er-Fisch und ein neues Plättchen mit 2 Fischen. Dies zeigt auf der Rückseite ein 5er-Preisplättchen mit Speeren. Grün nimmt sich die beiden Fischplättchen, legt diese vor sich ab und wirft ein 5er-Preisplättchen mit

Speeren aus dem neben dem Spielplan bereitgelegten Vorrat in das Säckchen.

Die neuen Fischplättchen bringen dem Spieler an jedem Rundende 2 Fische. Diese Plättchen bleiben bis zum Spielende vor dem Spieler liegen. Der Spieler darf mehrere dieser Fischplättchen vor sich liegen haben.

In der letzten Runde wird auf den ersten Platz der Spielerreihenfolge der neue Marker gelegt, er bringt dem Spieler, der sich für diesen Platz entscheidet, sofort 2 Punkte sowie evtl. weitere Punkte, da es sich um ein Speerplättchen handelt.

