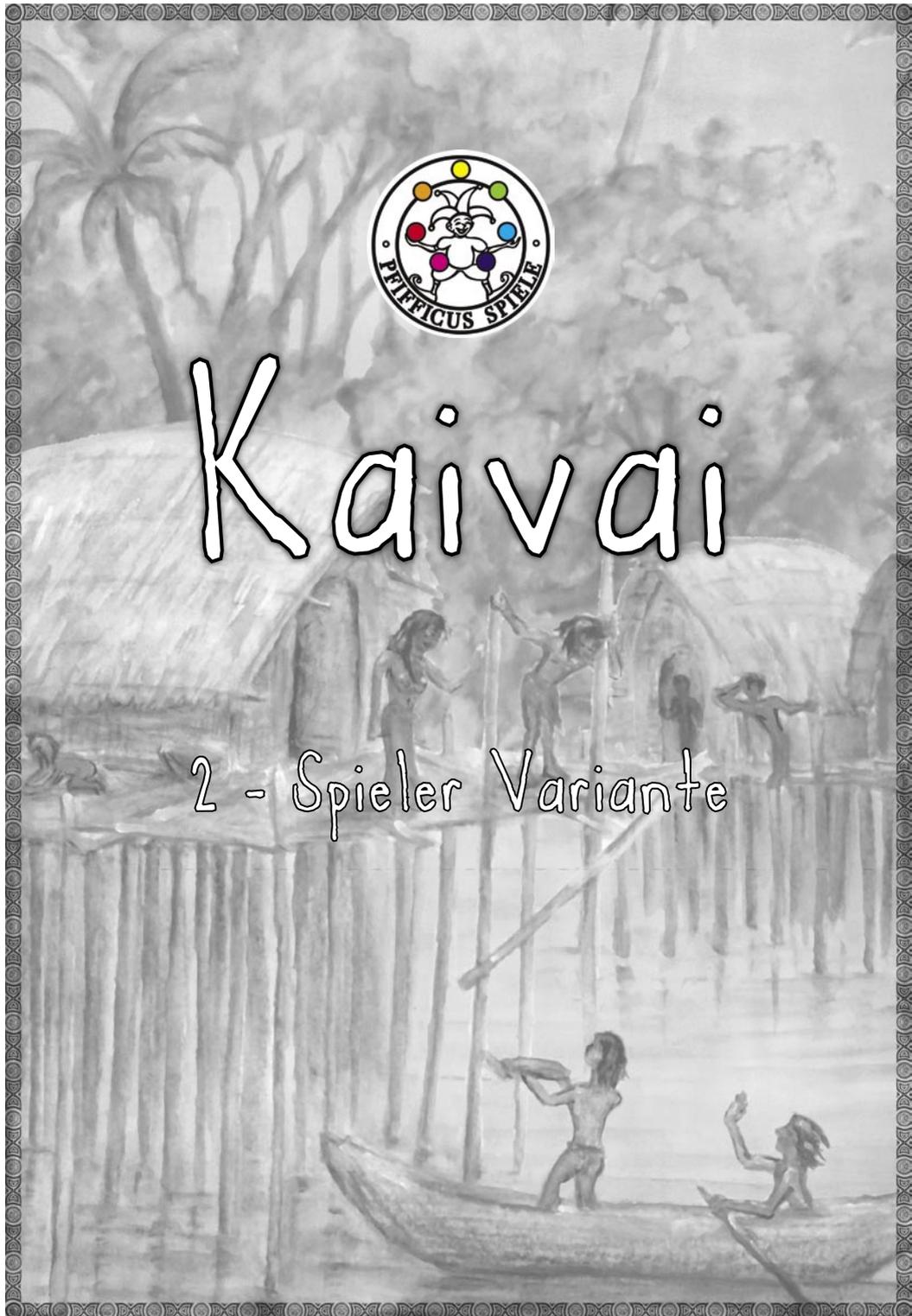




Kaiivai

2 - Spieler Variante



Die Regeln bei 2 Spielern sind grundsätzlich die gleichen wie im normalen Spiel. Hier werden nur die Besonderheiten beschrieben.

Vorbereitung...

- eine dritte Farbe kommt als neutraler Gegenpart dazu.
- Von dieser neutralen Farbe wird je eine Fischerfigur auf folgende vier Aktionsfelder gestellt: „Bauen“, „Fischen“, „Verkaufen“ und „Bewegen“.
- Ein Hüttenplättchen der neutralen Farbe wird als siebtes Aktionsfeld neben die anderen Aktionsfelder gelegt; es stellt die Aktion „Gebot versetzen“ dar. (→ *Aktionsphase*)
- Das Gebot der „neutralen“ Farbe wird vor Spielbeginn auf 5 gesetzt.

Starthütten setzen...

- Jeder Spieler muss zusätzlich ein einfaches Hüttenplättchen der neutralen Farbe setzen (ohne Figur oder Boot).

Spielablauf:

1.) Die Spielerreihenfolge festlegen (Gebot abgeben)

- Das Gebot der neutralen Farbe ist zu Spielbeginn 5 und bleibt auf diesem Gebot, bis es versetzt wird.
- das Gebot der neutralen Farbe wird immer als erstes versetzt, entsprechend der Markierung (wenn ein Spieler in der letzten Runde die siebte Aktion „Gebot versetzen“ ausgeführt hat).

2.) Die Fischergott-Figur versetzen

- Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot versetzt die Fischergott-Figur. Ist das Gebot der neutralen noch niedriger, muss der Spieler die Fischergott-Figur auf ein Inseldorf setzen, in dem die neutrale Farbe eine Hütte hat.

3.) Aktionen ausführen

- Jedes Mal, wenn die neutrale Farbe am Zug ist, wird genau ein Einfluss-Marker auf eine der zu Spielbeginn markierten Aktionsfelder („Bauen“, „Fischen“, „Verkaufen“ und „Bewegen“) gelegt.

- Die Reihenfolge, nach der diese Aktionsfelder belegt werden, richtet sich nach der Position der neutralen Farbe in der Spielerreihenfolge:

Neutral ist erster: Bauen - Fischen - Verkaufen - Bewegen - Bauen - usw.

Neutral ist zweiter: Fischen - Verkaufen - Bewegen - Bauen - Fischen - usw.

Neutral ist letzter: Verkaufen - Bewegen - Bauen - Fischen - Verkaufen - usw.

- Diese vier Aktionen werden also im Uhrzeigersinn durchlaufen.
- Für die neutrale Farbe wird allerdings keine Aktion ausgeführt. Es werden nur die Aktionsfelder um einen Einfluss-Marker „verteuert“.

Neu: Aktionen ausführen/ Gebot versetzen...

Mit der Aktion „Gebot versetzen“ kann man das Gebot der neutralen Farbe für die nächste Runde markieren. In der nächsten Runde wird das Gebot dann entsprechend der Markierung versetzt.

- Die Aktion „Gebot versetzen“ kann wie jede andere Aktion in der Aktionsphase gewählt und ausgeführt werden.
- Das Aktionsfeld ist ein Hüttenplättchen der neutralen Farbe.
- Um „Gebot versetzen“ auszuführen, nimmt man einen Einflussmarker aus dem Vorrat und legt ihn auf ein beliebiges Gebot auf der Gebotsleiste der neutralen Farbe und markiert damit das Gebot für die nächste Runde.
- Wird die Aktion in der gleichen Runde nochmals ausgeführt, wird der Einflussmarker auf der Gebotsleiste der neutralen Farbe entsprechend umgesetzt.

Aktionen ausführen/ Verkaufen...

- Beim Verkaufen von Fisch gibt es Muschelgeld, wenn man an fremde Hütten liefert. Natürlich sind die Hütten der neutralen Farbe fremde Hütten.

Aktionen ausführen/ Feiern...

- Beim Feiern erhält man Ruhmespunkte für den Fisch auf eigenen und neutralen Hütten.
- Bekommt man Ruhmespunkte durch neutrale Hütten, muss man an einer beliebigen Insel ein neutrales Hüttenplättchen anlegen.

Spielende und Wertung:

- Bei der Inseldorfwertung muss die neutrale Farbe übertroffen werden, wenn man die Mehrheit erreichen will.

Noch Fragen? Wir helfen gerne weiter: briefe@pffificus.eu

Spielidee: Anselm und Helge Ostertag **Copyright:** 2010 Pffificus Spieler Verlag