

# KAIVAI PERLENTAUCHER UND KAVA - BRAUER

## Einleitung:

Neue Möglichkeiten tun sich auf in der pazifischen Inselwelt: Perlentaucher holen wertvolle Muscheln vom Meeresgrund, Kava wird gebraut und große Kava-Zeremonien lassen den eigenen Einfluss wachsen, Festhallen können gebaut werden und Häuptlinge belegen Gebote mit Tabus.

## Inhalt:

12 Kava-Brauhütten 

4 x 4 Häuptlings-Plättchen 

44 Kava-Plättchen 

4 x 4 Hütten-Plättchen  /   
(Festhalle / Perlentaucher)

8 Kava-Zeremoniefelder 

32 Fische / Muscheln 

4 Perlenfelder  (nur die 2er-Seite wird benötigt!)

48 Einfluss-Marker 

## Spielregeln:

Es gelten die Kaivai Grundregeln der neuen Version. Die neue Regel kann auf unserer Homepage: [www.pfifficus-spiele.com](http://www.pfifficus-spiele.com) heruntergeladen werden.

## Die Veränderungen auf einen Blick:

- Es wird jetzt nur noch 8 Runden gespielt. (Früher waren es 10 Runden).
- Einfluss-Marker, die bei der Inselwertung ausgespielt werden, sind aus dem Spiel, auch wenn die Mehrheit nicht erreicht worden ist.
- Die → Fischergott Variante

Alles andere bleibt wie es ist.

## Die Namensänderungen auf einen Blick:

-  = Fischerhütte (früher Götterschrein)
- Fischer Figur (früher Götterstatue) = 
-  = Bootsbauerhütte (früher Fischerhütte)
- Die Einfluss-Plättchen = Einfluss-Marker
- Die Dorfwertung = Inselwertung

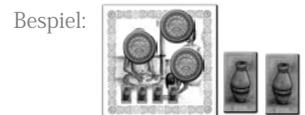
Für die Erweiterung gelten ALLE Regeln von Kaivai. In dieser Regel werden nur die Zusätze erklärt.

## Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält das zusätzliche Erweiterungs-Spielmaterial ( 4 Häuptlings-Plättchen und 4 Hütten-Plättchen ) seiner Spielerfarbe und ein 2er Perlenfeld. Das Perlenfeld wird neben das eigene Tableau gelegt.

Die 12 schwarzen Kava-Brauhütten werden bereitgestellt, aber nicht verteilt. (Es ist im Spiel möglich, dass manche Spieler sehr viele Kava-Brauhütten bauen, andere Spieler dagegen keine einzige).

Die geforderte Zahl von Kava-Plättchen setzt sich zusammen aus der Zahl auf dem Zeremoniefeld + allen Kava-Plättchen, die neben dem Zeremoniefeld liegen.



Hier müssen  $4 + 2 = 6$  Kava-Plättchen für die 3 Einfluss-Marker abgegeben werden.

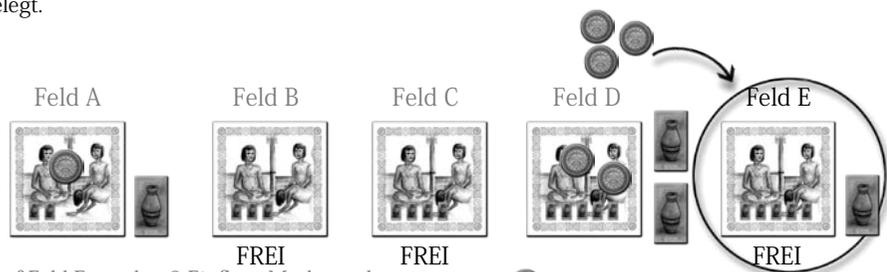
Wie kommen Kava-Plättchen neben die Zeremoniefelder? Der Spieler, der in der Spielphase 2 den Fischergott versetzt, nimmt ein Kava-Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat und legt es neben einem beliebigen Kava-Zeremoniefeld ab. Damit steigt die geforderte Kava zahl um eins bei diesem Feld. Die Kava-Plättchen neben den Zeremoniefeldern bleiben bis Spielende liegen.

Wie kommt neuer Einfluss auf die Zeremoniefelder? In der Spielphase 2 werden die Kava-Zeremoniefelder mit neuen Einfluss-Markern bestückt.

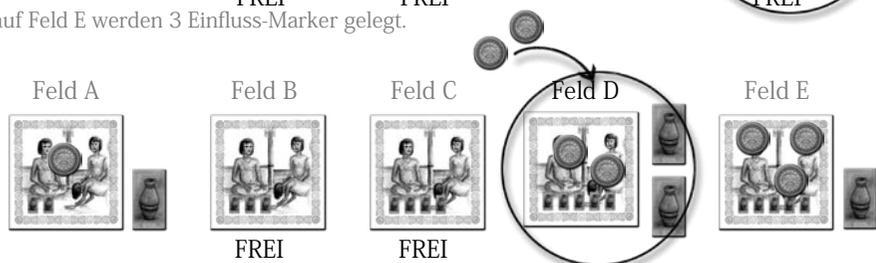
Es wird bei dem letzten Zeremoniefeld (im Beispiel Feld E) begonnen. Für jedes freie Zeremoniefeld (Feld ohne Einfluss-Marker) wird ein Einfluss-Marker auf dieses Feld gelegt.

So wird in absteigender Reihenfolge jedes Feld behandelt. Gibt es keine freien Zeremoniefelder wird auch kein Einfluss dazu gelegt.

Beispiel:



3 Freie Felder: auf Feld E werden 3 Einfluss-Marker gelegt.



Jetzt gibt es nur noch 2 freie Felder: Auf Feld D werden also 2 Einfluss-Marker dazu gelegt. Nach diesem Prinzip werden alle Zeremonie Felder aufgefüllt. Auf Feld C kommen 2 Einfluss-Marker, auf Feld B ein und auf Feld A kein Einfluss-Marker.

## Die Fischergott Variante:

Für den Fischergott erhält man beim Fischen immer einen Fisch pro Boot (ohne zu würfeln!). Gewürfelt wird nur bei eigenen Fischerfiguren (früher Götterstatuen).

Fischt man z.B auf der Fischergottinsel mit zwei Booten und hat einen eigenen Fischer auf der Insel bekommt man jetzt auf jeden Fall 2 Fische (Fischergott) und würfelt pro Boot einmal mit dem Größten Würfel (ein eigener Fischer).

Die Fischergottinsel wird so um um einiges aufgewertet, ebenso die Aktion Fischen.

## Noch Fragen?

Wir beantworten Ihnen gerne alle Fragen. [briefe@pfifficus.eu](mailto:briefe@pfifficus.eu)

© 2006 by Pfifficus Spiele verlag

[www.pfifficus.eu](http://www.pfifficus.eu)



 Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet!  
Enthält verschluckbare Kleinteile.



Spielidee: Anselm und Helge Ostertag

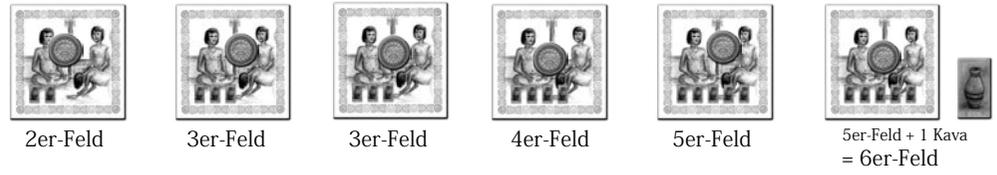
Grafik und Layout: Anselm Ostertag

Die Kava-Zeremoniefelder werden neben dem Spielplan bei den Aktionsfeldern aufgebaut, und je mit einem Einfluss-Marker bestückt:

Bei 3 Spielern:



Bei 4 Spielern:



Die Kava-Plättchen werden bereit gelegt.

Muscheln/Fische und Einfluss-Marker werden auf die Vorratsfelder auf dem Spielplan gelegt. Die Startaufstellung, das Startkapital und das Setzen der Starthütten und der Spielablauf sind wie gewohnt nach der Kaivai Regel.

Beim Setzen der Starthütten dürfen jetzt auch die neuen Hütten gewählt werden.

Es empfiehlt sich als Startaufstellung:  
 2 Bootsbauerhütten oder  
 1 Bootsbauerhütte und 1 Kava-Brauhütte.  
 Erfahrene Spieler können auch andere Kombination von Starthütten bevorzugen.

### Die neuen Hütten:

Es gibt vier neue Hütten in dieser Erweiterung: Die Perlentaucherhütte, die Festhalle, die Häuptlingshütte und die Kava-Brauhütte. Zur Erinnerung: Hütten, auf denen Spielfiguren (z.B. Fischer, Schiffe, Häuser) stehen können nicht mit Fisch beliefert werden!

### Die Perlentaucherhütte:



Die Perlentaucherhütte bringt Muschelgeld direkt beim Fischfang. Auf die Perlentaucherhütte kann Fisch geliefert werden.

Würfelt man Weiß bei der Aktion FISCHEN, bekommt man für JEDE eigene Perlentaucherhütte eine Muschel auf sein Perlenfeld. Im Gegensatz zu den Fischerhütten (früher Götterschrein), werden bei der Aktion Fischen nicht nur die Perlentaucherhütten von einer Insel berücksichtigt, sondern alle eigenen Perlentaucherhütten von allen Inseln.

Die Perlentaucherhütte hat keinen Einfluss auf die Zahl der Würfel. Diese richtet sich wie bisher nach den eigenen Fischerfiguren (früher Götterstatuen) auf der Insel, an der gefischt wird.

Beispiel:  
 Tonga hat insgesamt 3 Perlentaucherhütten auf dem Spielplan. Wenn Tonga jetzt beim Fischen 1 mal Weiß würfelt, bekommt er 3 Muscheln auf sein Perlenfeld. Wenn er 2 mal Weiß würfelt bekommt er 6 Muscheln

auf sein Perlenfeld usw. Würfelt er Blau, bekommt er dafür wie gewohnt Fisch.

Muscheln, die auf dem Perlenfeld liegen, haben den Wert 2. Sie verlieren NICHT an Wert in der Spielphase 4. Sobald Muscheln vom Perlenfeld zum Bezahlen verwendet werden, müssen sie wie normales Muschelgeld behandelt werden. (Wechselgeld kommt auf das Tableau).

*Tipp:*  
 Damit die Perlentaucherhütte ihre volle Stärke entfalten kann, muss man 2 bis 3 Perlentaucherhütten bauen und 2 - 4 Fischerfiguren auf einer Insel haben

### Die Festhalle:



Die Festhalle löst einmalig beim Bau ein Feier aus. Auf die Festhalle kann Fisch geliefert werden

Baut man eine Festhalle auf eine Insel, wird auf dieser Insel sofort ein Fest gefeiert (→Feiern, Kaivai Grundregel). Der Spieler wertet die Insel nach der Kaivai-Regel (Ruhmespunkte für Fische).

Auf das Aktionsfeld Feiern wird dabei natürlich kein Einflussmarker gelegt.

*Tipp:*  
 Die Festhalle lohnt sich vor allem in den letzten Runden.

### Die Häuptlingshütte:



Die Häuptlingshütte bringt ein Häuptlings-Plättchen, mit dem man ein Gebotsfeld mit einem Tabu belegen darf. Außerdem können Häuptlings-Plättchen bei der Inselwertung (früher Dorfwertung) zur Bildung der Mehrheit eingesetzt werden. Das Hütten-Plättchen ist eine einfache Hütte aus dem Kaivai Grundspiel. Auf die Häuptlingshütte kann Fisch geliefert werden.

Baut man eine Häuptlingshütte, bekommt man ein Häuptlings-Plättchen der eigenen Spielerfarbe. Dieses wird sofort auf ein Gebotsfeld auf dem EIGENEN Tableau gelegt. Dieses Gebot ist nun mit einem Tabu versehen.

- Jedes Gebotsfeld darf nur von einem einzigen Spieler belegt werden.
- Ein Spieler darf mehrere Gebotsfelder mit Tabus belegen.
- Ein Spieler darf ein Gebotsfeld mit mehreren Tabus belegen.

Beispiel:



Takaiha hat auf dem Gebot 1 zwei Tabus liegen und auf Gebot 5 eines.

### Was bewirkt ein Tabu?

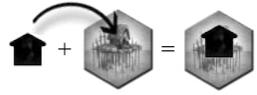
Wenn in Phase 1 ein Spieler ein Gebot setzt und dieses Gebot mit einem oder mehreren Tabus eines anderen Spielers belegt ist, dann muss er pro Tabu Muschelgeld im Wert von 3 an den anderen Spieler bezahlen. Kann er nicht bezahlen, darf er dieses Gebot nicht wählen. Wählt ein Spieler ein Gebot, auf das er selbst ein Tabu gesetzt hat, muss er nichts bezahlen.

Beispiel:  
 Tonga setzt auf das Gebot 1. Takaiha hat zwei Häuptlings-Plättchen auf dem Gebot 1 liegen. Tonga muss Muschelgeld im Wert von 6 an Takaiha bezahlen (3 pro Tabu bzw. Häuptling).

Bei Spielende, vor der Inselwertung, werden die Häuptlings-Plättchen auf die Hand genommen. Sie können jetzt wie Einfluss-Marker zur Bildung von Mehrheiten eingesetzt werden (→Wertung Kaivai Grundregel). Jeder Häuptling zählt dabei eins.

*Tipp:*  
 Es lohnt sich die Häuptlingshütte frühzeitig zu bauen, um die besten Gebote zu belegen. Denn jedes Gebotsfeld darf nur von einem Spieler mit Tabus versehen werden.

### Die Kava-Brauhütte:



Die Kava-Brauhütte bringt Kava, das über die neue Aktion Kava-Zeremonie gegen Einfluss getauscht werden kann. Auf die Kava-Brauhütte kann kein Fisch geliefert werden. Das Hütten-Plättchen ist eine einfache Hütte aus dem Kaivai Grundspiel.

JEDE eigene Kava-Brauhütte produziert jede Runde in Phase 2 zwei Kava-Plättchen, unabhängig von der Platzierung des Fischergottes.  
 -Kava darf geheim gehalten werden.  
 -Mit der neuen Aktion KAVA-ZEREMONIE kann Kava gegen Einfluss-Marker eingetauscht werden.

*Tipp:*  
 Wird diese Hütte frühzeitig gebaut, produziert sie über das ganze Spiel Kava. Kava ist eine gute Quelle für neue Einfluss-Marker.

### Die Kava-Zeremonie:

Die Kava Zeremonie ist eine neue Aktion, mit der Kava-Plättchen gegen Einfluss-Marker eingetauscht werden können.

Es gibt kein Aktionsfeld für die Kava-Zeremonie, sondern Zeremoniefelder. Wählt eine Spieler die Aktion Kava-Zeremonie, muss er niemals Einfluss-Marker dafür einsetzen. Er wählt EINES der Zeremoniefelder, gibt die dort geforderte Zahl von Kava-Plättchen zurück in den Kava-Vorrat und bekommt dafür alle Einfluss-Marker, die auf diesem Zeremoniefeld liegen. Damit ist die Aktion beendet und der nächste Spieler ist am Zug.

Beispiel:



Tonga gibt 3 Kava ab und nimmt sich die beiden Einfluss-Marker vom Zeremoniefeld.