

Geschichte...

Vor über 1000 Jahren fingen die Polynesier an, den Pazifischen Ozean zu besiedeln. Lange Strecken mussten in den Weiten des Ozeans zurückgelegt werden, um neuen Lebensraum zu finden. Kaivai - „Wasseresser“, so wurde der Mann an Bord genannt, der das Schiff sicher zum Ziel navigieren konnte. Sein geheimes Wissen beruhte auf der genauen Beobachtung der Natur - vom Sternenhimmel bis zur Form eines Wellenkammes - und wurde über Jahrhunderte angesammelt und mündlich überliefert. Die Kunst, den Ozean wie ein Buch zu lesen zu können, war aber nur angesehenen, ruhmreichen Sippen vorbehalten.

Neues Geldsystem...

In diesem Spiel kommt ein neues Geldsystem zum Einsatz, das in ähnlicher Form auch schon bei vielen Regional-Währungen erprobt wird: Geld mit Rückhaltegebühr. Bei Kaivai ist es Muschelgeld mit einer begrenzten Haltbarkeit: „Frisches“ Geld hat immer den vollen Wert. „Altes“ Geld verliert jedoch um so mehr an Wert, je länger es aufbewahrt wird. Geld hat bei Kaivai keinen anderen Zweck, als schellstmöglich in den Bau von neuen Hütten investiert zu werden.

Inhaltsverzeichnis...

Spielmaterial	2
Spielziel	3
Vorbereitung	3
• Starthütten setzen	4
Spielablauf	5
• 1.) Die Spielerreihenfolge festlegen (Gebot abgeben)	6
• 2.) Die Fischergott-Figur versetzen	8
• Der Segen des Fischergottes (Neue Einfluss-Marker)	9
• 3.) Aktionen ausführen	9
• Boote	11
• Bauen (Muschelgeld investieren)	11
• Hütten (Die Eigenschaften der verschiedenen Hütten)	14
• Fischen (frische Fische)	15
• Fischer Variante (Fischen ohne Würfel)	16
• Verkaufen (neues Muschelgeld für Fische)	17
• Bewegen	18
• Feiern (Fische in Ruhmespunkte umwandeln)	19
• Zugweite aufwerten	20
• Opfern (2 neue Einfluss-Marker)	21
• 4.) Wertverlust des Muschelgeldes und Verfall der Fische	21
Spielende und Wertung (Ruhmespunkte für Hütten und Mehrheiten)	22

Spielmaterial...

1 Spielplan

Vorratsfeld für Einfluss-Marker

Aktionsfelder

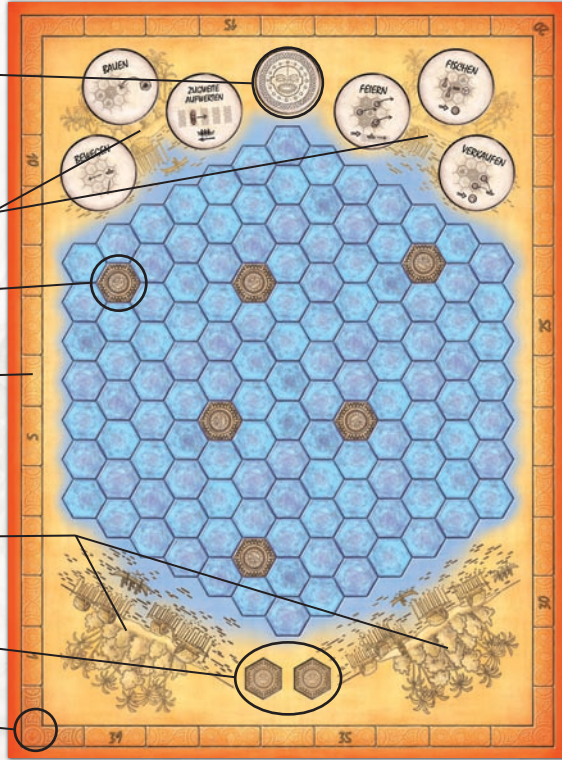
Inseldorf-Startplatz

Ruhmesleiste

Vorratsfelder für Fische/ Muscheln

Vorratsfelder für Kultplätze

Startfeld der Ruhmesleiste



4 x 1 Ablageplan

Gebotsleiste

Zugweite aufwerten

Zählleiste



12 Kultplätze



52 Fische/ Muscheln



Vorderseite / Rückseite

4 x 15 Hüttenplättchen



Vorderseite / Rückseite

24 Einfluss-Marker



4 x 6 Boote



1 Fischergott-Figur

4 x 6 Fischer-Figuren



4 Würfel

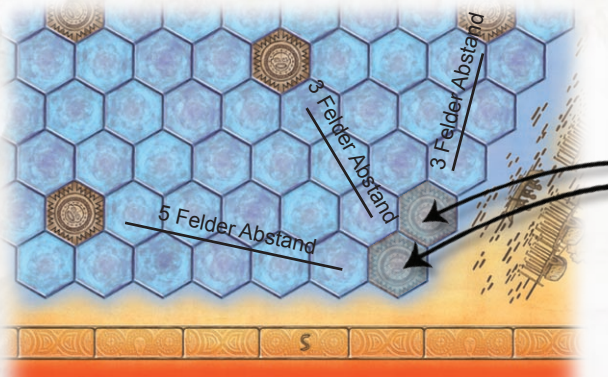


Hinweis: Muscheln sind die Währung im Spiel. Ein Muschelplättchen hat immer den Wert des Feldes der Zählleiste, auf dem es liegt. Mit dem Muschelgeld bezahlt man die Baukosten für die Hütten, die man baut. Muschelgeld erhält man, wenn man Fische verkauft. Nach jeder Runde werden alle Muschelplättchen auf der Zählleiste ein Feld nach links geschoben und verlieren damit an Wert.

Fische sind die Waren im Spiel. Fischplättchen erhält man mit der Aktion „Fischen“. Fische haben eine begrenzte Haltbarkeit: Nach jeder Runde werden die Fischplättchen auf der Zählleiste ein Feld nach links geschoben.

Einfluss-Marker braucht man, wenn man eine Aktion wählen möchte, die bereits von einem anderen Spieler ausgeführt wurde. Einfluss-Marker erhält man, wenn man eine Versammlungshütte auf der „Fischergott-Insel“ hat oder baut, oder wenn man eine ganze Aktionsphase lang aussetzt (→ Aktionen ausführen/ Opfern).

- Auf dem Spielplan sind sechs feste Inseldorf-Startplätze (jeweils ein Kultplatz).
- Nun werden noch **zwei variable Inseldorf-Startplätze** auf den Spielplan gelegt, jeweils aus zwei Kultplätzen bestehend.
- Zu jedem anderen Inseldorf-Startplatz muss dabei ein Abstand von mindestens drei Wasserfeldern gehalten werden.



Beispiel: Die beiden Kultplätze werden auf zwei benachbarte Felder gelegt.

Zu den anderen Inseldorf-Startplätzen muss ein Abstand von mindestens drei Feldern gehalten werden.

- Die restlichen 8 Kultplätze und die restlichen Fisch-/Muschelplättchen und Einflussmarker werden auf die vorgesehenen Vorratsfelder auf dem Spielplan gelegt.

Starthütten setzen...

- Wenn die Spielerreihenfolge der ersten Runde ermittelt ist (→ Die Spielerreihenfolge festlegen), darf jeder Spieler **zwei Starthütten** setzen.
- Zuerst darf der Startspieler seine beiden Hütten setzen und dann die anderen Spieler, immer der Spielerreihenfolge nach.

- Anfänger sollten zwei Bootsbauerhütten setzen, erfahrene Spieler haben freie Hüttenwahl. (→ *Aktionen ausführen/ Bauen/ Hütten*)
- Jede Starthütte wird auf ein freies Wasserfeld gelegt und muss an einen Kultplatz eines Inseldorfes angrenzen.
- Jede Starthütte darf an ein beliebiges Inseldorf gelegt werden.
- Es dürfen auch beide Starthütten an das gleiche Inseldorf gelegt werden.
- Es dürfen Starthütten verschiedener Spieler an gleiche Inseldörfer gelegt werden.
- Für Starthütten muss nichts bezahlt werden.



Beispiel: Spieler Gelb hat bereits seine beiden Starthütten gesetzt. Spieler Rot setzt beide Starthütten an das Inseldorf A. Jede Hütte muss an den Kultplatz angrenzen.

Die Starthütten sind Bootsbauerhütten: ein einfaches Hüttenplättchen (Vorderseite) + ein Boot (→ *Aktionen ausführen/ Bauen/ Hütten*).

Tip: es empfiehlt sich, die Starthütten zentral zu platzieren, so dass man mit den eigenen Booten kurze Wege hat und die eigenen Hütten sich als Verkaufsplätze für Fisch anbieten. (→ *Aktionen ausführen/ Verkaufen*)

Spielablauf...

- Kaivai wird acht Runden gespielt, dann endet das Spiel mit der Hüttenwertung (zwei Ruhmespunkte pro Hütte) und der Inseldorfwertung (ein Ruhmespunkt pro Kultplatz bei Mehrheit im Inseldorf).
- Jede Runde ist in vier Spielphasen unterteilt:

1.) Die Spielerreihenfolge festlegen / Gebot abgeben

Jeder Spieler setzt ein Gebot auf der Gebotsleiste seines Ablageplans. Damit bestimmt er seinen Platz in der Spielerreihenfolge, die Höhe seiner Basisbaukosten und die Zugweite (Reichweite) seiner Boote in dieser Runde.

2.) Die Fischergott-Figur versetzen

Der Spieler, der das niedrigste Gebot gesetzt hat, darf die Fischergott-Figur auf ein anderes Inseldorf setzen. Sogleich wird dieses Inseldorf um einen Kultplatz vergrößert und jeder Spieler erhält einen der begehrten Einfluss-Marker für jede seiner Versammlungshütten in diesem Inseldorf. Außerdem bringt die Fischergott-Figur große Vorteile beim Fischen.

3.) Aktionen ausführen (der Spielerreihenfolge nach)

Die dritte Spielphase ist die eigentliche Hauptphase jeder Runde. Die Spieler sind der Spielerreihenfolge nach am Zug, dürfen eine Aktion wählen und mit jedem eigenen Boot ausführen (gilt nur für Aktionen mit Boot). Zur Wahl stehen sechs verschiedene Aktionen: Bauen, Fischen, Verkaufen, Bewegen, Zugweite aufwerten und Feiern. Jede ausgeführte Aktion wird mit einem Einfluss-Marker aus dem allgemeinen Vorrat belegt. Möchte ein Spieler eine bereits ausgeführte Aktion wählen, muss er eigene Einfluss-Marker dafür einsetzen. Diese Spielphase geht so lange, bis kein Spieler mehr eine Aktion ausführen kann oder will.

4.) Wertverlust des Muschel-Geldes und Verfall der Fische

Zum Schluss einer jeden Runde werden alle Muschel- und Fischplättchen auf dem Ablageplan der Spieler ein Feld nach links geschoben. Das Muschel-Geld verliert damit an Wert und die Fische an „Frische“.

1.) Die Spielerreihenfolge festlegen (Gebot abgeben)...

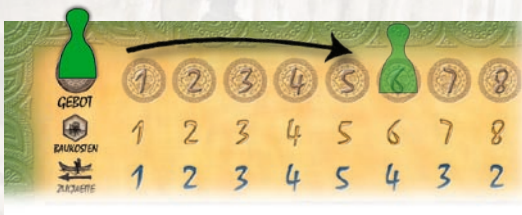
- **Zu Beginn einer jeden Runde setzt jeder Spieler ein Gebot zwischen 1 und 10.** Dazu nimmt man seine Spielfigur, die auf dem Startfeld „Gebot“ steht und stellt sie auf ein Feld der Gebotsleiste seines Ablageplans. **Dieses Gebot kostet nichts**, es legt aber die wichtigsten Bedingungen für diese Runde fest:

- **Die Spielerreihenfolge (höchstes Gebot: Startspieler).** Die Spielerreihenfolge hängt weitestgehend von den Geboten der anderen Spieler ab. Wer allerdings 10 bietet ist auf jeden Fall Startspieler und wer 1 bietet ist auf jeden Fall Letzter.

- **Die Höhe der Basisbaukosten, wenn man Hütten baut.** Die gelbe Zahl unter dem Gebot ist die Höhe der Basisbaukosten. Sie entspricht immer der Höhe des Gebotes.

- **Die Zugweite (Reichweite) der eigenen Boote.** Die blaue Zahl unter dem Gebot ist die Zugweite der eigenen Boote. Von Gebot 1 bis 5 entspricht sie der Höhe des Gebotes. Danach fällt sie wieder ab und wird weniger.

Beispiel: Spieler Grün setzt ein Gebot von 6. Er markiert das Gebot mit seiner Spielfigur, die auf dem Startfeld „Gebot“ steht. Die Höhe seiner Basisbaukosten ist damit 6 und die Zugweite seiner Boote ist 4. Seine Position in der Spielerreihenfolge hängt jedoch von den Geboten der anderen Spieler ab.



- In der ersten Runde darf der jüngste Spieler das erste Gebot setzen. Dann geht es

im Uhrzeigersinn weiter.

- Ab der zweiten Runde gilt: **der Spieler mit den wenigsten Ruhmespunkten darf das erste Gebot setzen**. Dann geht es den Ruhmespunkten nach.
- Bei einem Gleichstand an Ruhmespunkten darf der ärmere Spieler zuerst sein Gebot setzen. Ein Gleichstand wird nach folgender Regel aufgelöst: 1. Muschel-Geld, 2. Fische, 3. Boote, 4. Hütten, 5. Alter des Spielers.

D.H. haben zwei Spieler gleich viele Ruhmespunkte wird zuerst verglichen, wer von den beiden weniger Muschel-Geld hat. Dieser Spieler darf zuerst ein Gebot setzen. Wenn beide Spieler aber auch gleich viel Muschel-Geld haben, dann wird verglichen, wer von den beiden weniger Fische hat usw.

- Jedes Gebot darf nur von einem einzigen Spieler gesetzt werden. D.h., jeder Spieler muss ein anderes Gebot setzen als seine Mitspieler.
- **Wer das höchste Gebot setzt, ist Startspieler in der Aktionsphase.**
- **Wer das niedrigste Gebot setzt, darf die Fischergott-Figur versetzen.**

***Tip:** Das Gebot legt alle wichtigen Bedingungen einer Spielrunde fest: die Spielerreihenfolge, die Höhe der Basisbaukosten und die Zugweite der Boote. Beim Setzen des Gebotes gilt es verschiedene komplexe Faktoren abzuwägen, um die optimalen Bedingungen für die eigene momentane Situation herbeizuführen. Dabei ist es wichtig, die voraussichtlichen Pläne der Mitspieler in die eigenen Überlegungen mit einzubeziehen. Um das Gebot optimal zu setzen, braucht man zuerst Klarheit über die eigenen Pläne: Was will ich in dieser Runde tun? Da genügt ein Blick auf den eigenen Ablageplan:*

Hat man Muschel-Geld, dann sollte man bauen, denn am Ende der Runde wird das Muschel-Geld abgewertet und verliert an Wert. Das Gebot, das man nun setzt, darf nur so hoch sein, dass man die Baukosten (Basisbaukosten + Platzkosten!) auch bezahlen kann und mindestens so hoch, dass man in der Aktionsphase früh genug am Zug ist und die Aktion Bauen auch wählen kann.

Hat man kein Muschel-Geld, dann kann man Fisch verkaufen, um Muschel-Geld zu bekommen. Bei dem Gebot, das man nun setzt, muss man die Höhe der Baukosten eher nicht beachten, weil man wahrscheinlich in dieser Runde gar nicht zum Bauen kommt. Allerdings muss die Zugweite der Boote groß genug sein, um zu guten Verkaufsplätzen zu kommen.

Hat man kein Muschel-Geld und keine Fische, dann sollte man Fischen gehen. Bei dem Gebot, das man nun setzt, ist die Spielerreihenfolge sehr wichtig: man sollte möglichst Startspieler in der Aktionsrunde sein. Allerdings ist die Zugweite der Boote auch zu beachten, weil man nur bei Inseldörfern mit eigenen Fischerhütten oder bei dem Fischergott-Inseldorf fischen kann und die eigenen Boote dort anlegen müssen.

- In der ersten Runde werden nun die Starthütten gesetzt. (→ Starthütten setzen)

2.) Die Fischergott-Figur versetzen...

- Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot darf die Fischergott-Figur versetzen.

- Die Fischergott-Figur muss auf ein anderes Inseldorf versetzt werden. In der ersten Runde darf die Fischergott-Figur auf ein beliebiges Inseldorf gesetzt werden.

- Das Inseldorf, auf das der Fischergott gestellt wird, ist das Fischergott-Inseldorf.

- Im Fischergott-Inseldorf wird ein neuer Kultplatz zu ehren des Fischergottes errichtet. Diesen Kultplatz nimmt der Spieler vom Vorratsfeld und platziert ihn auf einem freien Wasserfeld, das an einer beliebigen stelle an das Fischergott-Inseldorf angrenzt.

- Auf diesen neuen Kultplatz stellt der Spieler die Fischergott-Figur.

Achtung: Inseldörfer dürfen nicht zusammenwachsen!

- Der neue Kultplatz darf nur an das Fischergott-Inseldorf angrenzen.
- Es darf kein Boot vom offenen Wasser abgeschnitten werden.

Hinweis: Die Kultplätze dienen auch als Rundenzähler: Wenn alle acht Kultplätze gesetzt wurden, endet das Spiel.

Beispiel: Spieler Rot hat das kleinste Gebot gesetzt und darf nun die Fischergott-Figur von A in ein anderes Inseldorf versetzen. Er wählt das Inseldorf B, weil er dort eine Versammlungshütte hat, die dann einen neuen Einfluss-Marker bringt.

1.) Spieler Rot nimmt einen Kultplatz aus dem Vorrat und platziert ihn auf einem freien Wasserfeld, das an das Inseldorf angrenzt. Zur Wahl stünden alle hellen Felder. Auf das mit dem roten Kreuz markierte Feld darf der Kultplatz nicht gelegt werden, weil sonst zwei Inseldörfer zusammenwachsen würden.

2.) Spieler Rot setzt die Fischergott-Figur auf den neuen Kultplatz.

1.) Den neuen Kultplatz setzen



2.) Die Fischergott-Figur versetzen



Die Fischergott-Figur versetzen/ Der Segen des Fischergottes...

Der Fischergott bringt dem Fischergott-Inseldorf einige Vorteile:

Neue Einfluss-Maker...

- Jeder Spieler erhält für jede eigene Versammlungshütte, die er im Fischergott-Inseldorf hat, einen Einfluss-Marker aus dem Vorrat.
- Einfluss-Marker braucht man, um in der Aktionsphase eine Aktion wählen zu können, die bereits belegt ist.

Beispiel: Die Fischergott-Figur wird auf das Inseldorf A versetzt. Grün hat 2 Versammlungshütten im Inseldorf A und erhält daher 2 Einfluss-Marker (E-M). Rot hat eine Versammlungshütte im Inseldorf A und erhält einen E-M. Versammlungshütten in anderen Inseldörfern (z.B. von Gelb in B) bringen keine E-M.



Ein neuer Kultplatz...

- Da die Fischergott-Insel um einen Kultplatz vergrößert wird, steigt ihr Wert für die Inseldorfwertung am Ende des Spiels. Bei der Inseldorfwertung am Ende des Spiels erhält der Spieler, der die Mehrheit in einem Inseldorf hat, einen Ruhmespunkt für jeden Kultplatz im Inseldorf.
- Außerdem limitieren Kultplätze die Aktion in einem Inseldorf: bei den Aktionen „Fischen“ und „Bauen“ muss ein Boot nämlich an einen Kultplatz des Inseldorfes angrenzen. (→ *Aktionen ausführen/ Fischen*, → *Aktionen ausführen/ Bauen*)

Frische Fische...

- Bei der Aktion „Fischen“ bringt der Fischergott pro eigenem Boot, das an dem Fischergott-Inseldorf steht, einen zusätzlichen Fisch. (→ *Aktionen ausführen/ Fischen*)

3.) Aktionen ausführen...

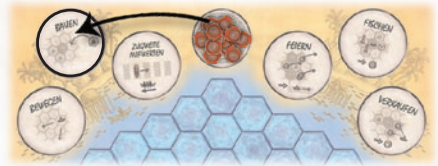
Nachdem nun die Spielerreihenfolge in der 1. Spielphase festgelegt worden ist und die Fischergott-Figur in der 2. Spielphase versetzt wurde, beginnt die Aktionsphase, die eigentliche Hauptphase des Spiels.

- Die Spieler sind der Spielerreihenfolge nach am Zug. D.h., der Spieler, der das höchste Gebot gesetzt hat, ist Startspieler. Nach ihm ist der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot am Zug usw. Nachdem der Spieler mit dem geringsten Gebot am Zug war, ist

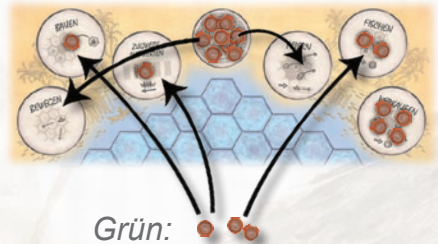
wieder der Startspieler am Zug usw. Dies wiederholt sich solange, bis kein Spieler mehr eine Aktion ausführen kann oder will.

- Wer am Zug ist, wählt eine beliebige der sechs möglichen Aktionen aus: „Bauen“, „Fischen“, „Verkaufen“, „Bewegen“, „Zugweite aufwerten“ oder „Feiern“.
- Wurde diese Aktion bisher noch nicht gewählt, so nimmt der Spieler einen Einfluss-Marker aus dem Vorrat und legt ihn auf das zugehörige Aktionsfeld.
- Ist das Aktionsfeld bereits mit einem oder mehreren Einfluss-Markern belegt, weil die Aktion in dieser Runde bereits ausgewählt und ausgeführt worden ist, dann muss der Spieler eigene Einfluss-Marker auf das Aktionsfeld dazu legen und zwar genau so viele, wie bereits auf dem Aktionsfeld liegen.

Beispiel: Spieler Rot ist Startspieler. Er hat freie Aktionswahl – alle Aktionsfelder sind leer. Spieler Rot wählt die Aktion „Bauen“, nimmt einen Einfluss-Marker aus dem Vorrat und legt ihn auf das Aktionsfeld „Bauen“.



Im Lauf der Aktionsphase werden immer mehr Aktionen belegt. Spieler Grün ist am Zug: wählt er die Aktion „Bewegen“ oder „Feiern“, dann nimmt er einen Einfluss-Marker (E-M) aus dem Vorrat und legt ihn auf das entsprechende Aktionsfeld. Alle anderen Aktionen wurden bereits schon ein oder mehr Male ausgeführt – auf den Aktionsfeldern liegen bereits entsprechend viele E-M – und können von Grün nur gewählt werden, wenn er eigene E-M dafür einsetzt. Für die Aktionen „Bauen“ oder „Zugweite Aufwerten“ müsste Grün einen eigenen E-M einsetzen. Für die Aktion „Fischen“ müsste Grün sogar 2 eigene E-M einsetzen. Die Aktion „Verkaufen“ kann Grün nicht wählen, weil er 4 E-M dafür einsetzen müsste, er aber nur 3 eigene E-M hat.



- Kann oder möchte man keine Aktion mehr wählen, weil...
 - ...man die freien Aktionen nicht ausführen kann oder will,
 - ...keine Aktion mehr frei ist und man keine eigenen Einfluss-Marker einsetzen will,
 - ...keine Aktion mehr frei ist und man keine eigenen Einfluss-Marker hat,dann passt man und der nächste Spieler ist am Zug.
- Hat man einmal gepasst, darf man in dieser Aktionsphase keine weiteren Aktionen wählen und ausführen.
- Erst wenn alle Spieler passen, endet die Aktionsphase.
- Wählt man in der Aktionsphase gar keine Aktion, erhält man als Entschädigung zwei Einfluss-Marker aus dem allgemeinen Vorrat (→ Aktion ausführen/ Opfern).

Aktionen ausführen/ Boote...

- Mit den eigenen Booten werden Aktionen ausgeführt.
- Es gibt zwei Arten von Aktionen: Aktionen mit Boot und Aktionen ohne Boot.

Für die Aktionen mit Boot (Bauen, Fischen, Verkaufen, Bewegen) gilt:

- Mit jedem eigenen Boot darf die gewählte Aktion je einmal ausgeführt werden.
- Jedes eigene Boot darf zuerst bis zur vollen Zugweite gezogen werden, dann wird die Aktion ausgeführt.
- Wenn ein Boot bereits gut steht, muss es natürlich nicht gezogen werden.
- Nach der Aktion darf das Boot nicht weitergezogen werden.
- Ein Boot, mit dem man die gewählte Aktion nicht ausführen kann, darf auch nicht gezogen werden.
- Boote dürfen nur auf Wasserfelder gezogen werden.
- Über Hütten und Kultplätze kann nicht gezogen werden, sie stellen Hindernisse für Boote dar. Über andere Boote darf hinweggezogen werden.
- Auf jedem Wasserfeld darf aber immer nur ein Boot stehen.
- Ein neues Boot erhält man, wenn man eine Bootsbauerhütte baut. Das neue Boot wird auf die Bootsbauerhütte gestellt und darf ab der nächsten Aktion eingesetzt werden. So lange ein Boot auf der Bootsbauerhütte steht, ist es inaktiv.
- Boote können versenkt werden (→ *Aktionen ausführen/ Bewegen*).

Für die Aktionen ohne Boot (Feiern und Zugweite aufwerten) gilt:

- Boote dürfen nicht gezogen werden, weil die Aktionen unabhängig von Booten sind.
- Die gewählte Aktion darf genau einmal ausgeführt werden.

Aktionen ausführen/ Bauen...

Mit der Aktion „Bauen“ kann man eine oder mehrere Hütten an Inseldörfern bauen. Zuerst wird ein eigenes Boot gezogen und muss an einem Kultplatz eines Inseldorfes anlegen. Dann werden die Baukosten ermittelt und bezahlt. Und schließlich wird die neue Hütte an das Inseldorf gelegt.

- Um zu bauen muss man ein eigenes Boot auf ein freies Wasserfeld ziehen, das an einen Kultplatz eines Inseldorfes angrenzt.
- Wenn das Boot bereits an einen Kultplatz angrenzt, muss es natürlich nicht gezogen werden.
- Ein Boot, das keinen Kultplatz erreichen kann oder mit dem keine Hütte gebaut wird, darf auch nicht gezogen werden.

- Kann man mit keinem seiner Boote einen Kultplatz erreichen oder kann man die Baukosten nicht bezahlen, darf man die Aktion „Bauen“ auch nicht wählen.

Beispiel 1: Spieler Gelb hat die Aktion „Bauen“ gewählt. Durch sein Gebot von 6 hat er eine Zugweite von 4 und Basisbaukosten von 6.

Boot 1 steht bereits an einem guten Platz: es grenzt an einen Kultplatz und kann eine Hütte auf H1 bauen. Boot 2 wird mit 4 Schritten auf Feld A gezogen und kann dann auf H2 eine Hütte bauen. Boot 3 darf nicht gezogen werden, weil es kein Feld erreichen kann, von dem aus eine Hütte gebaut werden kann.



Gebot 6: Basisbaukosten = 6, Zugweite = 4
Muschelgeld: $1 \times 3er + 2 \times 4er + 3 \times 5er = 26$



Warum darf Boot 3 nicht gezogen werden? Mit einer max. Zugweite von 4-, könnte das Boot 3 von Gelb nur die Felder A, B und C erreichen, die an einen Kultplatz angrenzen. An Keines dieser Felder grenzt jedoch ein zulässiger Bauplatz an (Inseldörfer dürfen nicht zusammenwachsen!) und so kann Gelb mit Boot 3 keine Hütte bauen. Ein Boot, das die gewählte Aktion nicht ausführen kann, darf auch nicht gezogen werden.

- Jetzt werden die Baukosten ermittelt und bezahlt. Die Gesamtbaukosten werden wie folgt berechnet:

$$\text{Gesamtbaukosten} = \text{Basisbaukosten} + \text{Platzkosten}$$

- Die Basisbaukosten sind abhängig von der Höhe des Gebotes (gelbe Zahl).
- Die Platzkosten sind gleich der Größe des Inseldorfes (Die Anzahl aller Hüttenplättchen und aller Kultplätze des Inseldorfes).
- Die Gesamtbaukosten bezahlt man mit dem Muschelgeld auf der Zählleiste des eigenen Ablageplans. Eine Muschel auf Feld 5 hat den Wert 5, eine Muschel auf Feld 4 den

Wert 4, eine Muschel auf Feld 3 hat den Wert 3 usw.

- Kann man nicht passend bezahlen, bekommt man natürlich Wechselgeld auf die entsprechenden Felder der Zählleiste.
- Es ist aber nicht erlaubt, „Kleingeld“ groß zu wechseln. D.h., drei 1er Muscheln können nicht in eine 3er Muschel umgetauscht werden.
- Mit einem Boot darf man nur eine Hütte bauen, auch wenn man zwei oder mehrere Hütten bezahlen könnte.
- Allerdings darf man mit jedem eigenen Boot eine Hütte bauen, wenn man die Baukosten bezahlen kann.

Beispiel 2: Mit Boot 1 baut Spieler Gelb eine Hütte (Fischerhütte) im Inseldorf A, mit Boot 2 baut Spieler Gelb eine Hütte (Versammlungshütte) im Inseldorf B. Gelb hat den Betrag nicht passend und zahlt 26 (3+4+4+5+5+5 → Beispiel 1) und bekommt dann Wechselgeld zurück: eine Muschel auf Feld 1.

Inseldorf B:

Basisbaukosten: 6

Platzkosten: 6

Gesamtbaukosten: 12

Inseldorf A:

Basisbaukosten: 6

Platzkosten: 7

Gesamtbaukosten: 13



- Sind die Baukosten bezahlt, dann wählt man eine Hütte (Bootsbauerhütte, Fischerhütte oder Versammlungshütte) und platziert sie auf einem freien Wasserfeld, das sowohl an das Boot angrenzt, als auch an beliebiger Stelle an das Inseldorf.

Achtung: Inseldorfer dürfen dabei nicht zusammenwachsen! Boote dürfen nicht vom offenen Wasser abgeschnitten werden.



Beispiel 3: Spieler Gelb kann sein Hüttenplättchen entweder auf Feld Ha oder auf Feld Hb legen. Beide Felder grenzen sowohl an das Boot, als auch an das Inseldorf.

Rot kann nicht bauen, weil Inseldorfer nicht zusammenwachsen dürfen.



Aktionen ausführen/ Bauen/ Hütten...

• Es gibt drei verschiedene Hütten: Die Bootsbauerhütte, die Fischerhütte und die Versammlungshütte.

1. Die Bootsbauerhütte:

• Boot + Einfaches Hüttenplättchen



- Die Bootsbauerhütte bringt eine neues Boot. Boote braucht man für die meisten Aktionen (→ *Boote*).
- Auf die Bootsbauerhütte kann Fisch geliefert werden, jedoch erst wenn das neue Boot nicht mehr auf dem Hüttenplättchen steht.
- Das neue Boot kann ab der nächsten Aktion eingesetzt werden.
- Solange das Boot noch auf der Hütte steht, ist es inaktiv (zählt nicht bei der Inseldorfwertung zur Mehrheit).

***Tip:** Boote sind wichtig für die Aktionen „Fischen“, „Bauen“ und „Verkaufen“. Wer zwei bis drei Boote hat kann genügend Fisch fangen, den Fisch gut verkaufen und mit dem Muschelgeld eventuell mehrere Hütten auf einmal bauen. Jedes Boot kann einmal die gewählte Aktion in der Aktionsphase ausführen (nur Aktionen mit Boot). Wer zu wenige Boote hat, der wird in seinen Möglichkeiten sehr eingeschränkt. Wer zu viele Boote hat, der wird oft nicht alle Boote verwenden können, weil es nicht genügend Kultplätze zum Anlegen gibt.*

2. Die Fischerhütte:

• Fischerfigur + Einfaches Hüttenplättchen



- Die Fischerhütte bringt mehr Fische beim Fischfang. Fische braucht man, um Muschelgeld (→ *Verkaufen*) oder Ruhmespunkte (→ *Feiern*) zu bekommen.
- **Auf die Fischerhütte kann kein Fisch geliefert werden.**
- Beim Fischen erhält man für jede eigene Fischerfigur im Inseldorf einen Würfel. Würfelt man Blau, dann erhält man einen Fisch (→ *Fischen*).

***Tip:** Fischerhütten sollte man möglichst in einem einzigen Inseldorf bauen. Die Anzahl der Würfel bei der Aktion „Fischen“ richtet sich nur nach den eigenen Fischerhütten des Inseldorfes, bei dem ein eigenes Boot anlegt.*

3. Die Versammlungshütte:

• Versammlungshüttenplättchen



- Die Versammlungshütte bringt neue Einfluss-Marker. Einfluss-Marker braucht man,

um in der Aktionsphase eine bereits belegte Aktion erneut wählen zu können.

- Auf die Versammlungshütte kann Fisch geliefert werden.
- Wird die Fischergott-Figur versetzt (→ *die Fischergott-Figur versetzen*), erhält jeder Spieler für jede eigene Versammlungshütte im Fischergott-Inseldorf einen Einfluss-Marker.
- Baut man eine Versammlungshütte im Fischergott-Inseldorf, erhält man sofort einen Einfluss-Marker.

***Tip:** Wer nicht für den Nachschub von Einfluss-Markern (E-M) sorgt, wird bald keine E-M mehr haben. Ohne Einflussmarker muss man ganz genau auf die Pläne der Mitspieler achten und kann sich keine Fehleinschätzung der anderen beim Gebot setzen erlauben. Es ist sowohl sinnvoll viele Versammlungshütten in einem Inseldorf zu bauen, als auch wenige in mehreren Inseldörfern: Denn nur der Spieler mit dem geringsten Gebot darf den Fischergott versetzen und damit bestimmen, wo Einfluss-Marker ausgeschüttet werden.*

***Tip zum Bauen:** Bauen ist die einzige Möglichkeit, das Muschelgeld auszugeben. Da das Muschelgeld jede Runde an Wert verliert, ist es sehr wichtig zu investieren, sobald es geht. Immer, wenn man die Möglichkeit zum Bauen hat, sollte man so viele Hütten bauen wie möglich.*

Aktionen ausführen/ **Fischen...**

Mit der Aktion „Fischen“ kann man in Inseldörfern auf Fischfang gehen und erhält Fische. Fische halten sich einige Runden und können für Muschelgeld verkauft werden.

- Um zu fischen, muss man ein eigenes Boot auf ein freies Wasserfeld ziehen, das an den Kultplatz eines Inseldorfes angrenzt.
- **Im jeweiligen Inseldorf muss sich entweder mindestens eine eigene Fischerhütte oder die Fischergott-Figur befinden, sonst kann nicht gefischt werden.**
- Grenzt das Boot bereits an einen Kultplatz eines solchen Inseldorfes an, muss natürlich nicht gezogen werden.
- Jedes Boot darf nur in einem Inseldorf fischen.
- Ein Boot, das einen Kultplatz eines solchen Inseldorfes nicht erreichen kann, darf auch nicht gezogen werden und kann nicht auf Fischfang gehen.
- Kann man mit keinem seiner Boote einen Kultplatz eines solchen Inseldorfes erreichen, darf man die Aktion Fischen auch nicht wählen.
- Für jedes eigene Boot darf man nun einmal würfeln.
- Für jeden blauen Punkt, den man würfelt, erhält man ein Fischplättchen aus dem Vorrat, das man auf das Feld 4 der Zählleiste auf dem eigenen Ablageplan legt.
- Für weiße Punkte, die man würfelt, erhält man nichts.
- Die Anzahl der Würfel (bis zu vier), die man pro Wurf erhält, hängt von den eigenen

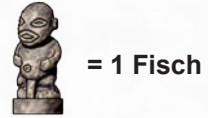
Fischer-Figuren im jeweiligen Inseldorf ab: pro Fischer-Figur erhält man einen Würfel.

1. Fischerfigur = größter Würfel (5 x Blau, 1 x Weiß)
2. Fischerfigur = zweitgrößter Würfel (4 x Blau, 2 x Weiß)
3. Fischerfigur = drittgrößter Würfel (3 x Blau, 3 x Weiß)
4. Fischerfigur = kleinster Würfel (2 x Blau, 4 x Weiß)



Die Vorteile der Fischergott-Figur beim Fischen:

- Man erhält für die Fischergott-Figur ohne zu würfeln ein Fischplättchen für jedes eigenes Boot im Fischergott-Inseldorf.



Beispiel: Blau hat eine Zugweite von 4. Damit Boot B2 einen Kultplatz des Inseldorfes A (Fischergott-Inseldorf) erreichen kann, zieht Blau das Boot B1 ein Feld weiter. Das Boot B1 grenzt weiterhin an einen Kultplatz von A an und Boot B2 kann mit 4 Schritten zum Kultplatz von A gezogen werden. Das Boot B3 darf nicht gezogen werden: es kann mit der Zugweite von 4 keinen Kultplatz eines Inseldorfes mit eigenen Fischer-Figuren bzw. mit der Fischergott-Figur erreichen.



Blau darf jetzt mit Boot B1 und Boot B2 je einmal beim Inseldorf A „Fischen“. Auf A hat Blau zwei eigene Fischer-Figuren und die Fischergott-Figur. Pro Boot (bei A) erhält Blau einen Fisch und zwei Würfel. Für jeden blauen Punkt beim Würfeln gibt es einen weiteren Fisch.

Boot B1 : = , = : + =

Boot B2 : = , = : + =

Blau erhält insgesamt 5 Fische aus dem Vorrat auf Feld 4 seiner Zählleiste.

Aktionen ausführen/ Fischen/ Fischer Variante...

- Wenn man gerne das Glück ganz ausschließen möchte, kann man auf die Würfel bei der Aktion „Fischen“ verzichten. Jede eigene Fischer-Figur bringt dann direkt einen Fisch pro eigenes Boot am Inseldorf.

Aktionen ausführen/ **Verkaufen...**

Mit der Aktion „Verkaufen“ kann man seine Fische von der Zählleiste des eigenen Ablageplans an fremde oder/und eigene Hütten liefern und Muschelgeld erhalten.

- Um Fische zu verkaufen, muss ein eigenes Boot auf ein freies Wasserfeld gezogen werden, das an eine oder mehrere Hüttenplättchen von einem oder mehreren Insel-dörfern angrenzt.
- Ein Boot, das bereits gut steht, muss natürlich nicht gezogen werden.
- Boote, die keine Hütten, auf welche Fisch geliefert werden kann erreichen können, dürfen auch nicht gezogen werden.
- Kann man mit keinem seiner Boote Hütten erreichen, auf welche Fisch geliefert werden kann oder hat man gar keine Fische, darf man die Aktion Verkaufen auch nicht wählen.
- Jedes eigene Boot kann auf alle angrenzenden Versammlungshütten und Bootsbau-erhütten (nur wenn das neue Boot nicht mehr auf der Hütte steht) Fische liefern.
- Auf Fischerhütten und auf Kultplätze kann man keine Fische liefern.

Achtung: stehen Spielfiguren auf einer Hütte, darf kein Fisch geliefert werden!

- Man nimmt nun beliebig viele Fischplättchen von der Zählleiste des eigenen Ablage-plans und verteilt sie beliebig auf die angrenzenden Hüttenplättchen.

Achtung: Auf jedem Hüttenplättchen dürfen max. 3 Fischplättchen liegen!

Fische für fremde Hütten:

- Legt man Fischplättchen auf fremde Hüttenplättchen, dann bekommt man Muschel-geld aus dem Vorrat dafür.
- Die Höhe des Muschelgeldes, die man für ein Fischplättchen erhält, hängt nicht von der Haltbarkeit des Fisches ab (Für Fische gilt: Zählleiste = Haltbarkeit), sondern von der Nachfrage. Die Nachfrage hängt davon ab, wie viele Fischplättchen bereits auf einem Hüttenplättchen liegen:

1. **Fisch** (es liegt noch kein Fischplättchen auf der Hütte) = **5 Muschelgeld (1 5er)**
2. **Fisch** (es liegt bereits ein Fischplättchen auf der Hütte) = **4 Muschelgeld (1 4er)**
3. **Fisch** (es liegen bereits 2 Fischplättchen auf der Hütte) = **3 Muschelgeld (1 3er)**

Beispiel: Ein Spieler verkauft einen Fisch an eine Hütte, auf der...

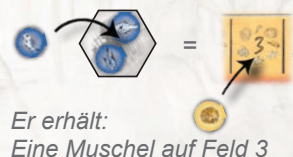
...noch kein Fisch liegt:



...bereits ein Fisch liegt:



...bereits zwei Fische liegen:



Beispiel: Rot kann an alle angrenzenden fremden Hütten Fisch verkaufen. An die gelbe Fischerhütte kann Rot keinen Fisch verkaufen (Hütten mit Figuren können nicht mit Fischplättchen beliefert werden). Rot bekommt für den 1. Fisch auf die blaue Hütte, für den 1. und 2. Fisch auf die grüne Hütte und für den 2. Fisch auf die gelbe Hütte 18 (2x 5er, 2x 4er) Muschelgeld. Die Muschelplättchen nimmt sich Spieler Rot aus dem Vorrat und legt sie auf die entsprechenden Felder seiner Zählleiste.



- Liegen bereits 3 Fischplättchen auf einer Hütte, kann auf diese Hütte kein Fisch mehr verkauft/ geliefert werden.

Fische für eigene Hütten:

- Legt man Fischplättchen auf eigene Hüttenplättchen, dann bekommt man kein Muschelgeld dafür.
- Auch auf eigenen Hüttenplättchen dürfen max. 3 Fischplättchen liegen.



- Mit der Aktion Feiern werden Fischplättchen, die auf Hüttenplättchen liegen, in Ruhmespunkte umgewandelt (→ Feiern).

Hinweis: Wenn man Fische verkauft, kommt man stets in den Zwiespalt: Geld oder Ruhmespunkte. Einerseits bekommt man Muschelgeld, wenn man an Hütten anderer Spieler Fisch liefert, andererseits bekommt der andere Spieler dann Ruhmespunkte, wenn gefeiert wird (→ Feiern). Liefert man Fisch jedoch auf eigene Hütten, dann bekommt man zwar die Ruhmespunkte aber kein Muschelgeld.

Aktionen ausführen/ Bewegen...

Mit der Aktion „Bewegen“ kann man eigene Boote ziehen. Z.B. um große Entfernungen zu überwinden, die eigenen Boote für die nächste Runde in Position zu bringen oder um Boote anderer Spieler zu versenken.

- Jedes eigene Boot darf bis zur vollen Zugweite gezogen werden.

Achtung: Bei allen Aktionen mit Boot („Bauen“, „Fischen“, „Verkaufen“ und „Bewegen“) dürfen Boote gezogen werden.

- Um ein gegnerische Boot zu versenken, muss man ein eigenes Boot auf das gleiche Feld ziehen.
- Das gegnerische Boot wird vom Spielplan genommen und seinem Besitzer zurück in den Vorrat gegeben.
- Allerdings ist diese Tat sehr unrühmlich und führt zum Verlust von Ruhmespunkten.
- Die Höhe des Verlustes hängt von der Zahl der Boote des Gegners ab:

1 Boot: Achtung: Es darf kein Boot versenkt werden.

2 Boote: - 6 Ruhmespunkte, wenn man ein Boot versenkt.

3 Boote: - 4 Ruhmespunkte, wenn man ein Boot versenkt.

4 Boote: - 2 Ruhmespunkte, wenn man ein Boot versenkt.

- Wer nicht genug Ruhmespunkte hat, darf auch kein Boot versenken.

Achtung: bei den anderen Aktionen mit Boot („Bauen“, „Fischen“, „Verkaufen“) darf man nicht auf besetzte Felder ziehen und Boote nicht versenken.

Aktionen ausführen/ Feiern...

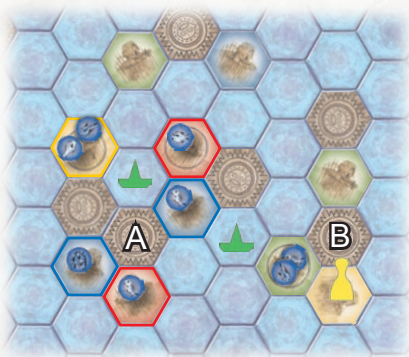
Mit der Aktion „Feiern“ kann man für ein Inseldorf eine Wertung durchführen: Fische, die auf den Hüttenplättchen des Inseldorfes liegen, werden dabei in Ruhmespunkte umgewandelt.

- „Feiern“ ist eine Aktion ohne Boot. D.h. Boote dürfen nicht gezogen werden.
- Um zu feiern, bestimmt man **ein** beliebiges Inseldorf, in dem mindestens ein Fischplättchen auf einem beliebigen Hüttenplättchen liegt.
- **Jeder Spieler erhält für jedes Fischplättchen, das auf einer seiner Hüttenplättchen liegt, einen Ruhmespunkt.**
- Zusätzlich erhält der Spieler, der die Aktion Feiern gewählt hat und die Wertung durchführt, Bonus-Ruhmespunkte, je nachdem, wie viele Fischplättchen im gesamten Inseldorf liegen:

Anzahl der Fischplättchen	0 - 2	3 - 5	6 - 8	9 - 11	12-14	15-17	18-20	usw.
Bonus-Ruhmespunkte	0	1	2	3	4	5	6	usw.

- Die Ruhmespunkte werden auf der Ruhmesleiste auf dem Spielplan festgehalten.
- Erhält man bei einer Wertung Ruhmespunkte, so zieht man sein Markierungsboot auf der Ruhmesleiste die entsprechende Zahl Felder nach vorne.

- Die Fischplättchen werden von den Hütten des gewerteten Inseldorfes entfernt und wieder zurück in den Vorrat gelegt.



Beispiel: Spieler Gelb feiert auf dem Inseldorf A. Jeder Spieler erhält nun für jedes Fischplättchen, das auf einer eigenen Hütte liegt, einen Ruhmespunkt: Rot erhält zwei Ruhmespunkte, Blau erhält zwei Ruhmespunkte und Gelb erhält zwei Ruhmespunkte. Zusätzlich bekommt Gelb 2 Bonus-Ruhmespunkte für insgesamt 6 Fische auf dem Inseldorf. Fische auf Hütten anderer Inseldörfer (B) werden nicht gewertet. Dann entfernt Spieler Gelb alle Fischplättchen vom Inseldorf A und legt sie zurück in den Vorrat.



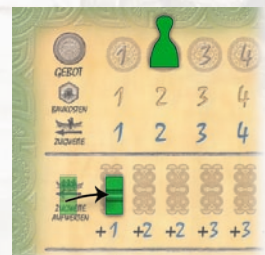
Typ: Durch die Bonus-Ruhmespunkte lohnt es sich, auf Inseldörfern mit vielen Fischen zu feiern, auch wenn man dort keine Fische auf eigenen Hütten liegen hat.

Aktionen ausführen / Zugweite aufwerten...

Mit der Aktion „Zugweite aufwerten“ kann man die Zugweite der eigenen Boote dauerhaft verbessern und bekommt einen größeren Aktionsradius für die eigenen Boote.

- „Zugweite aufwerten“ ist eine Aktion ohne Boot. D.h. Boote dürfen nicht gezogen werden.
- Um die Zugweite aufzuwerten, setzt man das Markierungsboot von „Zugweite aufwerten“ auf dem eigenen Ablageplan um ein Feld nach rechts.
- **Gesamtzugweite = Zugweite** (variiert je nach Gebot) + **Aufwertung** (die Zahl unter dem Markierungsboot von „Zugweite aufwerten“)

Beispiel: Grün hat die Aktion „Zugweite aufwerten“ gewählt. Grün setzt sein Aufwertungsboot ein Feld nach rechts. Jetzt hat Grün eine dauerhafte Aufwertung von +1 auf die Zugweite seiner Boote. In dieser Runde ist Grüns Zugweite: $2 + 1 = 3$.



Aktionen ausführen/ Opfern...

Mit „Opfern“ kann man die gesamte Aktionsphase aussetzen und statt dessen zwei neue Einfluss-Marker aus dem Vorrat nehmen.

- Wenn man in der Aktionsphase zum ersten Mal am Zug ist, kann man sich entscheiden zu „Opfern“.
- Um zu „Opfern“ muss man die gesamte Aktionsphase aussetzen und darf keine Aktion wählen und ausführen.
- Als Entschädigung erhält man zwei Einfluss-Marker aus dem Vorrat.

Typ: Wenn man die anderen Spieler falsch eingeschätzt hat oder gar die eigenen Ressourcen beim Gebot zu Beginn einer Runde nicht beachtet hat, kann es sein, dass man am Zug ist und keine sinnvolle Aktion mehr frei ist und man außerdem keine Einfluss-Marker mehr hat. Dann ist ein Opfer angebracht: Mit den zwei Einfluss-Markern lässt es sich wesentlich besser in die nächste Runde starten.

4. Wertverlust des Muschel-Geldes und Verfall der Fische...

Wenn die Aktionsphase beendet ist, weil kein Spieler mehr eine Aktion ausführen kann oder will, verliert das Muschelgeld an Wert und die Fische an Haltbarkeit.

- Jeder Spieler schiebt die Muschelplättchen und die Fischplättchen auf der Zählleiste seines Ablageplans ein Feld nach links.
- Fisch- und Muschelplättchen, die auf Feld 1 der Zählleiste liegen kommen zurück in den allgemeinen Vorrat auf dem Spielplan.

Beispiel: Vor der Abwertung hat Rot:
13 Muschelgeld (5+5+2+1) und 3 Fische

Nach der Abwertung hat Rot:
9 Muschelgeld (4+4+1) und 3 Fische



- Dann werden die Aktionsfelder auf dem Spielplan für die nächste Runde freigeräumt: Die Einfluss-Marker werden von den Aktionsfeldern zurück auf das Vorratsfeld gelegt.
- Nun setzt jeder Spieler sein Gebot auf Null (Startfeld der Gebotsleiste) und die nächste Runde beginnt.
- Nach der achten Runde endet das Spiel. Die 8 Kultplätze, von welchen jede Runde einer in das Fischergott-Inseldorf gelegt wird, dienen als Rundenzähler: Sind sie aufgebraucht, dann endet das Spiel.

Spielende und Wertung...

Nach der achten Runde endet das Spiel. Nun erfolgt die Schlusswertung, die in **Hüttenwertung** und **Inseldorfwertung** unterteilt ist.

Die Hüttenwertung: jede eigene Hütte bringt 2 Ruhmespunkte

- Jeder Spieler erhält für jede eigene Hütte auf dem Spielplan 2 Ruhmespunkte und rückt die entsprechende Anzahl Felder mit seinem Markierungsboot auf der Ruhmesleiste nach vorne.

Beispiel: Grün hat 10 Hüttenplättchen auf dem Spielplan und erhält dafür 20 Ruhmespunkte. Grün zieht nun sein Markierungsboot auf der Ruhmesleiste um 20 Felder nach vorne.

Die Inseldorfwertung: jede Mehrheit bringt 1 Ruhmespunkt pro Kultplatz

- Ruhmespunkte für die Kultplätze eines Inseldorfes bekommt nur der Spieler, der die Mehrheit im Inseldorf hat.
- Die Mehrheit setzt sich wie folgt zusammen:

- Jede eigene Hütte im Inseldorf: 1

- Jedes eigene Boot, das an einen Kultplatz des Inseldorfes angrenzt: 1

- Jeder eigene ausgespielte Einfluss-Marker: 2

- Die Inseldörfer werden einzeln gewertet.
- Immer der Spieler, der aktuell die wenigsten Ruhmespunkte hat, bestimmt, welches Inseldorf als nächstes gewertet wird.
- Ist das Inseldorf bestimmt, dürfen alle Spieler heimlich eigene Einfluss-Marker in die Hand nehmen und gemeinsam ausspielen.
- Hat man keine eigenen Einfluss-Marker mehr, kann man auch keine Einfluss-Marker ausspielen.
- Nun wird gezählt, wer die Mehrheit im Inseldorf hat (jede eigene Hütte + jedes eigene Boot + eigene ausgespielte Einfluss-Marker x 2)
- Wer die Mehrheit im Inseldorf hat, bekommt einen Ruhmespunkt für jeden Kultplatz des Inseldorfes.
- Bei Gleichstand bekommt jeder die Hälfte (aufgerundet) der Ruhmespunkte.
- Ein gewertetes Inseldorf wird mit einem Einfluss-Marker aus dem Vorrat als gewertet markiert.

Beispiel: Grün hat am wenigsten Ruhmespunkte und darf ein Inseldorf für die Inseldorf-Wertung bestimmen. Grün wählt das Inseldorf A. Wer jetzt Chancen hat, die Mehrheit im Inseldorf zu bekommen und noch eigene Einfluss-Marker (E-M) hat, nimmt heimlich beliebig viele eigene E-M in die Hand, Grün zählt auf drei und alle Spieler öffnen die Hand und zeigen ihrer E-M. Nur Rot hat einen E-M ausgespielt. Spieler Gelb konnte keine E-M ausspielen, weil er keine eigenen E-M mehr hat.

Noch Fragen?...

Gibt es noch offene Fragen? Wir helfen dir gerne weiter:

Auf unserer Homepage: www.pfifficus.eu oder per E-Mail: brieife@pfifficus.eu

2 Spieler Variante...

Kaivai ist eigentlich ein Spiel für drei oder vier Spieler. Es gibt aber auch eine Zwei-Spieler-Variante, die du auf unserer Homepage findest: www.pfifficus.eu

Kaivai...

Spielidee: Anselm Ostertag & Helge Ostertag

Grafische Gestaltung: Anselm Ostertag

Redaktion: Anselm Ostertag

Copyright 2010: Pfifficus Spiele Verlag

M.Geimer & A.Ostertag GbR

Im Erlenhain 51, 79288 Gottenheim

English Rules: www.pfifficus.eu



Pfifficus Spiele - zum Umdenken

www.pfifficus.eu