

PEER SYLVESTER

POLYNESIEN

SPIELANLEITUNG



EINFÜHRUNG

Polynesia ist rein spielmechanisch ein ziemlich abstraktes Spiel. Dennoch habe ich das Thema nicht zufällig gewählt: Vor etwa 30 000 Jahren begannen die Einwohner Polynesiens, sich auf den östlichen Inseln des Pazifiks niederzulassen. Eine beachtliche Leistung, wenn man bedenkt, dass sie dafür weder Karten noch Kompass verwendeten. Stattdessen nutzten die Seefahrer ihre scharfe Beobachtungsgabe, um sich mithilfe von Wasserfärbung, Wellen- und dominanter Windrichtung sowie der Wanderung verschiedener Fischarten auf dem Meer zurechtzufinden. Diese und viele weitere Informationen, die bei der Eroberung des Pazifiks halfen, wurden von Generation zu Generation in den Familien und Stämmen weitergegeben.

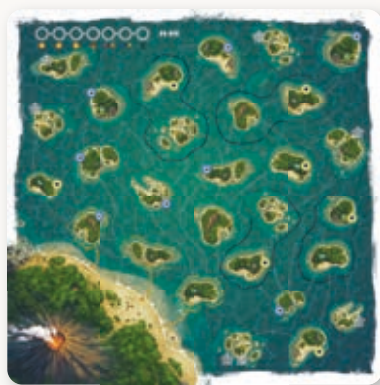
Als Segler faszinierte mich diese unglaubliche Leistung schon immer. Dieses Spiel soll ein Zeugnis für diese tapferen Seefahrer sein. Allerdings entsprang der Vulkan meiner künstlerischen Freiheit. Die Einwohner Polynesiens waren von Neugier und der Suche nach neuem Land getrieben, nicht von einer konkreten Bedrohung. Der Vulkan dient nur dem Spielgeschehen.

Peer Sylvester

Die stetigen Beben, die Unheil verkündenden Wolken über dem Krater und die immer intensiver nach Schwefel riechende Luft kann nur eins bedeuten: Es ist Zeit zu fliehen. Führt eure Stämme auf der Suche nach einer neuen Heimat durch den Pazifik, um sie vor dem drohenden Vulkanausbruch in Sicherheit zu bringen.

Erschließt neue Seewege zu unbekanntem Inseln, sammelt dort Ressourcen, um sie mit anderen Stämmen gegen Wissen zu tauschen, und segelt immer weiter, um eure Stammesmitglieder zu einem sicheren Ort führen zu können, an dem sie sich niederlassen können. Wer von euch diese schwierige Aufgabe am erfolgreichsten meistert, wird zum Oberhaupt eurer Stammesgruppen ernannt.

SPIELMATERIAL



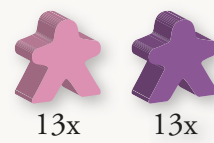
1 doppelseitiger
Spielplan



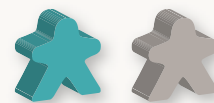
4 Spielertableaus



10 Lavasteine

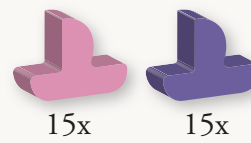


13x 13x



13x 13x

52 Stammesmitglieder

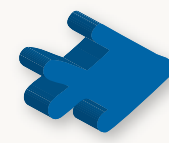


15x 15x

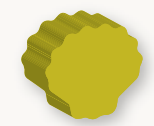


15x 15x

60 Boote



30 Fische



30 Muscheln



1 Startspieler-
plättchen



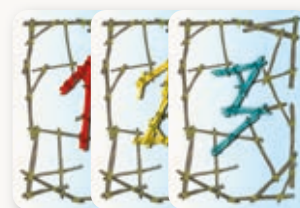
8 Ressourcenplättchen



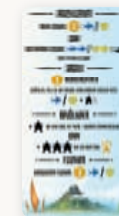
14 Inselplättchen



10 Punkteplättchen



18 Gezeitenkarten



4 Spielhilfen

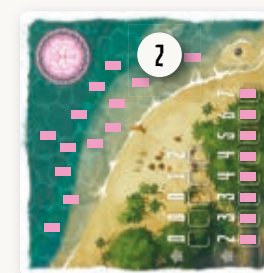
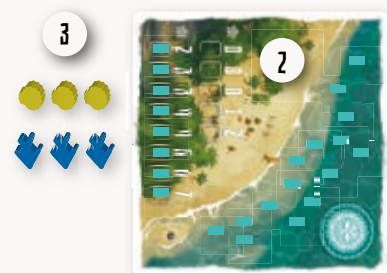
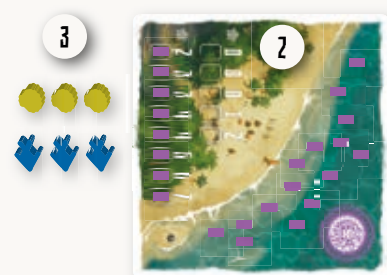


1 Phasenmarker

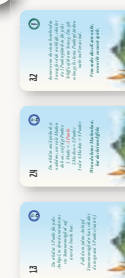
1 Stoffbeutel

diese Spielanleitung

AUFBAU



6



3

- Legt den Spielplan mit der Seite nach oben auf den Tisch, die eurer Spieleranzahl entspricht: = 4 Spieler und / = 2 oder 3 Spieler.
- Jeder von euch wählt seine Farbe aus und nimmt sich das Spielertableau, die Schiffe und die Stammesmitglieder dieser Farbe. Stellt eure Schiffe auf den Wasserbereich eurer jeweiligen Tableaus und stellt eure Stammesmitglieder wie folgt auf:
 - 8 auf die Felder 2 bis 7 eurer jeweiligen Tableaus
 - 5 auf die Hauptinsel (mit dem Vulkan) auf dem Spielplan
 Legt alle ungenutzten Spielertableaus, Schiffe und Stammesmitglieder zurück in die Spielschachtel.
- Jeder von euch nimmt sich 3 Fische und 3 Muscheln. Bildet danach einen allgemeinen Vorrat aus den übrigen Fischen, Muscheln und aus den Ressourcenplättchen. Diese Plättchen stellen 5 Ressourcen des abgebildeten Typs dar. Verwendet sie, wenn euch der entsprechende Vorrat ausgeht.

Hinweis: Die Ressourcen sind nicht auf das verfügbare Material beschränkt. Wenn sie euch ausgehen, könnt ihr sie beliebig ersetzen.
- Mischt alle Inselplättchen und legt sie wie folgt verdeckt auf den Spielplan:
 - 1 grünes Plättchen auf jede Insel in einem Archipel (insgesamt 8 Plättchen). Jedes Archipel besteht aus zwei Inseln und wird durch einen dunkle Umrandung markiert.
 - 1 oranges Plättchen auf jede Insel mit einem oder zwei -Symbolen (insgesamt 6 Plättchen).
- Dreht jetzt alle Inselplättchen um und entfernt die Plättchen mit einem roten X (X) aus dem Spiel. Entfernt außerdem das Maskenplättchen mit der 4 () aus dem Spiel, wenn ihr nur zu zweit oder dritt spielt.
- Legt alle Lavasteine in den Stoffbeutel.
- Sortiert die Gezeitenkarten nach ihrem Typ (1, 2 und 3) und mischt jeden der drei Stapel getrennt voneinander. Zieht dann von jedem Stapel eine Karte und legt die drei gezogenen Karten neben den Spielplan. Legt die übrigen Karten zurück in die Spielschachtel.

Hinweis: Im Spiel zu zweit entfernt ihr zuerst die Gezeitenkarten 3.1 sowie 3.2 aus dem Spiel (siehe Gezeitenkarten).
- Bildet einen Vorrat aus den Punkteplättchen, falls eine der Gezeitenkarten diese benötigt. Lasst die Punkteplättchen andernfalls in der Spielschachtel.
- Legt den Phasenmarker auf das Feld der Phasenleiste auf dem Spielplan.
- Bestimmt zufällig den Startspieler, der das Startspielerplättchen erhält.

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

In *Polynesia* müsst ihr eure Stammesmitglieder vor den Gefahren des Vulkans retten, indem ihr sie zu den Inseln geleitet, die euch die meisten Punkte bringen. Gleichzeitig müsst ihr die Ziele der Gezeitenkarten erfüllen, die sich von Partie zu Partie unterscheiden. Ihr müsst Ressourcen in Form von Fischen und Muscheln sammeln, durch die ihr neue Seewege erschließen oder die Routen anderer Spieler nutzen könnt, um so von einer Insel zur nächsten Insel zu reisen.

SPIELABLAUF

Polynesia wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde gibt es zwei Phasen, die nacheinander durchgeführt werden:

1. Aktionsphase
2. Unterhaltsphase

AKTIONSPHASE

Während der Aktionsphase führt ihr nacheinander Züge durch. Die ersten drei Felder der Phasenleiste (3, 2 und 1) gehören zur Aktionsphase. Beginnend beim Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn führt jeder von euch eine Aktion durch. Sobald ihr alle eure Aktion durchgeführt habt, verschiebt der Startspieler den Phasenmarker um ein Feld auf der Phasenleiste nach rechts. Das macht ihr drei Mal, bis der Phasenmarker das Vulkanfeld (🌋) erreicht. Damit endet die Aktionsphase und die Unterhaltsphase beginnt.

In deinem Zug musst du **eine** der folgenden vier Aktionen durchführen:

ERSCHLIESSEN

Wenn du einen Seeweg erschließt, stellst du eines deiner Schiffe von deinem Tableau auf einen Seeweg. Seewege werden auf dem Spielplan durch gestrichelte Linien dargestellt, die immer zwei Inseln miteinander verbinden. Du kannst einen beliebigen Seeweg auf dem Spielplan erschließen, solange du die Kosten dafür bezahlen kannst (siehe rechts). Du musst auf keiner der zwei Inseln, die durch den Seeweg verbunden sind, Stammesmitglieder haben.

Hinweis: Die drei durch orange Linien dargestellten Seewege, die die Hauptinsel mit den drei nächstgelegenen Inseln verbinden, gelten für euch alle bereits als erschlossen. Ihr stellt keine Schiffe auf diese Seewege und könnt sie frei nutzen (sie sind neutral).

Du kannst einen Seeweg auf zwei mögliche Arten erschließen:

- **Du kannst einen neuen Seeweg erschließen**, auf dem sich noch kein Schiff befindet. Dafür musst du so viele Ressourcen bezahlen, wie die Nummer auf dem aktuellen Feld des Phasenmarkers anzeigt: 3, 2 oder 1. Du kannst dafür nur einen Ressourcentyp verwenden, also entweder Fische oder Muscheln. Lege eine der verwendeten Ressourcen neben den Seeweg und lege die übrigen (falls du mehr als 1 Ressource bezahlt hast) zurück in den allgemeinen Vorrat.

ODER

- **Du kannst einen bestehenden Seeweg für dich erschließen**, auf dem sich bereits Schiffe anderer Spieler und keines deiner Schiffe befinden. Dafür musst du jedem Spieler, der auf diesem Seeweg ein Schiff hat, 2 Ressourcen des Typs bezahlen, der bereits neben dem Seeweg liegt. Das ist unabhängig vom aktuellen Feld des Phasenmarkers. **Im Spiel zu zweit kannst du nur neue Seewege erschließen.**

Hinweis: Du kannst nie mehr als eines deiner Schiffe auf einem Seeweg haben.



(A): Alberto will einen neuen Seeweg erschließen und bezahlt dafür 3 Muscheln, da der Phasenmarker auf dem Feld 3 ist. Er legt eine dieser Muscheln neben den Seeweg, um anzuzeigen, welcher Ressourcentyp für das Erschließen des Seewegs verwendet wurde, und legt die anderen beiden zurück in den allgemeinen Vorrat. (B): Danach will Laura den Seeweg von Alberto für sich erschließen und bezahlt ihm dafür 2 Muscheln (die Ressource, die bereits neben dem Seeweg liegt).

SEGELN

Wenn du segelst, bewegst du deine Stammesmitglieder von einer Insel zu einer anderen. Dabei nutzt du **erschlossene Seewege** (siehe *Erschließen*), unabhängig davon, ob es deine eigenen, die eines anderen Spielers oder neutrale Seewege (die drei orangen) sind. Dafür hast du so viele Bewegungspunkte zur Verfügung, wie die Nummer auf dem aktuellen Feld des Phasenmarkers anzeigt: 3, 2 oder 1. Jede Bewegung von einer Insel zu einer verbundenen Insel kostet dich 1 Bewegungspunkt. Du kannst diese Punkte so unter deinen Stammesmitgliedern aufteilen, wie du möchtest.

Falls du über den Seeweg eines anderen Spielers segeln willst, den du noch nicht selbst erschlossen hast, musst du außerdem folgende Bedingungen erfüllen:

- Der andere Spieler, dem der Seeweg gehört, muss ein Stammesmitglied auf der Insel haben, von der du lossegelst. Dieses Mitglied führt dich von der Insel über den Seeweg zu deiner Zielinsel. Dafür bewegst du beide Stammesmitglieder, deines und das des anderen Spielers, zur Zielinsel.

UND

- Du musst dem anderen Spieler 1 Ressource des Typs bezahlen, der bereits neben dem genutzten Seeweg liegt.

Falls du nicht beide Bedingungen erfüllst, kannst du den Seeweg des anderen Spielers nicht zum Segeln nutzen. Der andere Spieler, dem der Seeweg gehört, kann diese Aktion **nicht verhindern**. Falls der Seeweg schon von mehreren Spielern erschlossen wurde, darfst du dir einen beliebigen aussuchen, dem du die Ressource gibst und dessen Mitglied du mit auf die Zielinsel nimmst.

Hinweis: Sobald du selbst einen Seeweg erschlossen hast, kannst du darüber keine Stammesmitglieder eines anderen Spielers mehr mitnehmen, indem du ihm 1 Ressource bezahlst.

Inseln mit Plättchen: Beim Spieldaufbau habt ihr auf manche Inseln Plättchen gelegt. Wer als Erstes mit einem Stammesmitglied eine solche Insel erreicht, erhält das Plättchen, selbst wenn dabei der Seeweg eines anderen Spielers genutzt wurde. Nur der Spieler, der am Zug ist, kann Inselplättchen erhalten.



Der Phasenmarker ist auf dem Feld **3** und Alberto will in seinem Zug segeln, wofür er also 3 Bewegungspunkte hat.

(A): Zuerst segelt er über Lauras Seeweg, wofür er ihr 1 Fisch bezahlt (die Ressource, die bereits neben dem Seeweg liegt). Er bewegt Lauras und sein Stammesmitglied von der Start- zur Zielinsel. Auf der Zielinsel liegt ein Plättchen, das Alberto erhält, weil er am Zug ist – obwohl Lauras Stammesmitglied ihn zur Insel geführt hat.

(B): Dann segelt er mit demselben Stammesmitglied weiter. Da er diesmal seinen eigenen Seeweg nutzt, muss er keine zusätzlichen Bedingungen erfüllen.



(C): Seinen letzten Bewegungspunkt gibt Alberto aus, indem er eines seiner Stammesmitglieder von der Hauptinsel über einen neutralen Seeweg zu einer benachbarten Insel segeln lässt.

BEVÖLKERN

Wenn du eine Insel bevölkerst, stellst du deine Stammesmitglieder von deinem Tableau auf den Spielplan. Dabei nimmst du die Stammesmitglieder immer **von links nach rechts** von deinem Tableau.

Du kannst Inseln auf zwei mögliche Arten bevölkern:

- Stelle 3 deiner Stammesmitglieder auf die Hauptinsel (mit dem Vulkan).

ODER

- Stelle 1 Stammesmitglied auf eine Insel, auf der du bereits mindestens ein Stammesmitglied hast.

Hinweis: Auf jeder Insel dürfen beliebig viele eurer Stammesmitglieder stehen.

FISCHEN

Wenn du fischst, kannst du immer nur entweder Fische oder Muscheln fangen. Nimm dir dafür so viele Ressourcen des gewählten Typs aus dem allgemeinen Vorrat, wie die Nummer auf dem aktuellen Feld des Phasenmarkers anzeigt: **3**, **2** oder **1**.

UNTERHALTSPHASE

Sobald der Phasenmarker auf der Phasenleiste das Vulkanfeld (🌋) erreicht, beginnt die Unterhaltsphase. Wenn du der Startspieler bist, handelst du die nachfolgenden Schritte nacheinander ab und schiebst nach jedem Schritt den Phasenmarker auf der Phasenleiste um ein Feld nach rechts:

🌋 Vulkangrollen

Ziehe 1 zufälligen Lavastein aus dem Stoffbeutel und lege ihn auf den Vulkankrater auf der Hauptinsel des Spielplans. Je nachdem, welche Farbe der gezogene Stein hat, geschieht Folgendes:

- **Grau:** Es geschieht nichts und das Spiel geht normal weiter.
- **Schwarz:** Du musst 2 weitere Lavasteine aus dem Beutel ziehen.
- **Rot:** Falls du den sechsten roten Stein aus dem Beutel ziehst (also bereits fünf auf dem Vulkan liegen) endet das Spiel sofort (siehe *Spielende*); falls nicht, geht das Spiel normal weiter.

🐟 / 🐚 Knappheit

Wähle eine der Ressourcen (Fische oder Muscheln). Ihr alle, **auch du selbst**, müsst alle Ressourcen dieses Typs, die ihr noch haben solltet, zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

🐟 / 🐚 Ressourcen

Jeder von euch erhält wie folgt Ressourcen von Inseln, auf denen er mindestens ein Stammesmitglied hat:

- 1 Fisch für jede Insel mit dem 🐟-Symbol
- 1 Muschel für jede Insel mit dem 🐚-Symbol

Von Inseln mit anderen oder keinen Symbolen erhaltet ihr keine Ressourcen.

Falls jemand von euch das 🐟- und/oder das 🐚-Plättchen hat, erhält er in diesem Schritt entsprechend 1 Fisch und/oder 1 Muschel zusätzlich.

👤 Neuer Startspieler

Gib das Startspielerplättchen an den Spieler links von dir weiter. Er schiebt den Phasenmarker wieder auf das erste Feld der Phasenleiste (👤) und eine neue Runde beginnt.

🎮 SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn der sechste und letzte rote Lavastein aus dem Beutel gezogen wird. Der Phasenmarker wird **nicht mehr weiterschieben** und der Vulkan bricht aus! Die Hauptinsel und ihre 3 nächstgelegenen Inseln (die durch die neutralen Seewege verbunden sind) werden zerstört.

Jeder von euch stellt alle Stammesmitglieder, die sich noch auf diesen vier Inseln befinden, zurück auf sein Tableau. Stelle sie dabei **von rechts nach links** auf das Tableau in die Reihe mit den Zahlen 2 bis 7, beginnend beim ersten freien Feld von rechts. Falls in dieser Reihe kein Platz mehr ist, musst du sie von rechts nach links in die obere Reihe mit den Zahlen 0 bis 2 stellen. Dann berechnet jeder von euch seine Punktzahl, indem er Folgendes addiert:

- die Zahl des freien Feldes mit dem höchsten Wert auf deinem Tableau
- 1 Punkt für jedes 🌋-Symbol auf jeder Insel mit einem oder zwei 🌋-Symbolen, auf der du mindestens ein Stammesmitglied hast
- 1 Punkt für jedes deiner 🏠-Inselplättchen
- 1 Punkt für jedes deiner Punkteplättchen (👤)
- die Punkte, die du durch die Gezeitenkarten erhältst

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der daran Beteiligte, der auf den meisten Inseln Stammesmitglieder hat. Falls weiterhin Gleichstand herrscht, gewinnen alle daran Beteiligten.

Alberto berechnet am Spielende seine Punktzahl:

- 4 Punkte für das freie Feld mit dem höchsten Wert auf seinem Tableau (4)
- 5 Punkte, weil er auf 3 Inseln mit dem 🌋-Symbol (3 Punkte) und auf 1 Insel mit dem 🌋🌋-Symbol (2 Punkte) Stammesmitglieder hat
- 1 Punkt, weil er ein Punkteplättchen (👤) hat
- 3 Punkte weil er auf 3 Archipelen Stammesmitglieder hat (Gezeitenkarte 1.3)
- 2 Punkte, weil er 2 Maskenplättchen (👤) hat (Gezeitenkarte 2.4)

Insgesamt hat Alberto 15 Punkte.

🏠 INSELPLÄTTCHEN

❌ Kein Effekt. Entfernt es aus dem Spiel, wenn es beim Aufbau aufgedeckt wird.

👤 Diese Plättchen sind am Spielende je 1 Punkt wert.



👤 Der Effekt und/oder Wert dieser Plättchen wird durch die 2er-Gezeitenkarte bestimmt, mit der ihr spielt. Entfernt das Maskenplättchen mit der 4 (👤) aus dem Spiel, wenn ihr nur zu zweit oder dritt spielt.

🐟 Du erhältst in jedem Ressourcen-Schritt 1 Fisch zusätzlich (siehe *Unterhaltsphase*).





🐚 Du erhältst in jedem Ressourcen-Schritt 1 Muschel zusätzlich (siehe *Unterhaltsphase*).

🏠 Du darfst sofort kostenlos einen Seeweg erschließen. Bei einem neuen Seeweg nimmst du 1 beliebige Ressource aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie neben den Seeweg. Bei einem bestehenden Seeweg musst du keinem anderen Spieler darauf etwas bezahlen. **Vergiss nicht, dass du im Spiel zu zweit nur neue Seewege erschließen kannst.**





GEZEITENKARTEN



Beim Spielaufbau legt ihr 3 Gezeitenkarten neben den Spielplan, für die ihr am Spielende Punkte erhalten könnt oder die einen besonderen Effekt haben. Die Gezeitenkarten mit dem -Symbol haben schon im Spielverlauf einen Effekt, die Gezeitenkarten mit dem -Symbol erst am Spielende. Die Gezeitenkartentypen beziehen sich auf unterschiedliche Spielelemente.

TYP 1: ARCHIPELE










- 1.1 : Der erste Seeweg, der zu einem Archipel führt, kostet doppelt so viel wie normal (siehe *Einen neuen Seeweg erschließen*). Dafür darfst du sofort die Aktion *Bevölkern* durchführen. **Das gilt für jedes Archipel ein Mal.**
- 1.2 : Legt beim Aufbau ein Punkteplättchen auf jedes Archipel (es gibt insgesamt 4 Punkteplättchen). Wer als Erstes ein Stammesmitglied auf einer der Inseln in einem Archipel stellt, erhält das Punkteplättchen. **Das gilt für jedes Archipel ein Mal.**
- 1.3 : Du erhältst 1 Punkt für jedes Archipel, in dem du mindestens ein Stammesmitglied auf einer der Inseln hast. Falls du in jedem Archipel Stammesmitglieder hast, erhältst du insgesamt 5 Punkte (statt 4).
- 1.4 : Du erhältst 2 Punkte für jedes Archipel, in dem du je mindestens ein Stammesmitglied auf beiden Inseln hast. Falls du in jedem Archipel auf jeder Insel Stammesmitglieder hast, erhältst du insgesamt 10 Punkte (statt 8).

TYP 2: MASKEN

- 2.1 : Immer wenn du eine Maske erhältst, musst du sofort einen Ressourcentyp bestimmen und entscheiden, ob du dir 2 Ressourcen dieses Typs nimmst oder ob stattdessen alle anderen je 2 Ressourcen dieses Typs verlieren. Lege die Maske danach ab.
- 2.2 : Immer wenn du segelst, darfst du eine deiner Masken ablegen, um über den Seeweg eines anderen Spielers zu segeln, als wäre es dein eigener. Du musst also weder Ressourcen bezahlen noch ein Stammesmitglied des anderen Spielers mitnehmen.
- 2.3 : Immer wenn du eine Maske erhältst, musst du sofort ein Stammesmitglied von deinem Tableau auf die Insel stellen, von der du die Maske erhalten hast. Lege die Maske danach ab.
- 2.4 : Du erhältst am Spielende je nachdem, wie viele Masken du hast, wie folgt Punkte:
 - 1 Maske = -1 Punkt
 - 2 Masken = 2 Punkte
 - 3 oder 4 Masken = 5 Punkte
 - Wenn du keine Masken hast, hat das keinen Effekt.

- 2.5 : Multipliziere die Anzahl deiner Masken mit der Anzahl der Archipele, in denen du mindestens ein Stammesmitglied auf einer der Inseln hast. Du erhältst so viele Punkte.
- 2.6 : Falls du keine Masken hast, verlierst du 2 Punkte.

TYPE 3: ALLGEMEIN

- 3.1 : Immer wenn du über den Seeweg eines anderen Spielers segelst, erhaltet ihr beide je 1 Punkteplättchen. Das gilt so lange, bis keine Punkteplättchen mehr im Vorrat sind. **Verwendet diese Karte nicht, wenn ihr zu zweit spielt.**
- 3.2 : Immer wenn du einen bestehenden Seeweg für dich erschließt, erhältst du 1 Punkteplättchen für jedes Schiff auf diesem Seeweg. Das gilt so lange, bis keine Punkteplättchen mehr im Vorrat sind. **Verwendet diese Karte nicht, wenn ihr zu zweit spielt.**
- 3.3 : Immer wenn du die Aktion *Bevölkern* durchführst, darfst du 3 Ressourcen desselben Typs bezahlen, um ein zusätzliches Stammesmitglied von deinem Tableau auf die Hauptinsel zu stellen, selbst wenn du mit der Aktion eine andere Insel bevölkert hast.
- 3.4 : Jede Insel mit einem oder zwei -Symbolen gibt den Spielern mit den meisten Stammesmitgliedern darauf wie folgt Punkte:
 - Wer die meisten Stammesmitglieder auf der Insel hat, erhält 3 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten je 2 Punkte.
 - Wer die zweitmeisten Stammesmitglieder auf der Insel hat, erhält 2 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten je 2 Punkte.
- 3.5 : Wer die meisten Stammesmitglieder auf seinem Tableau hat, erhält 3 Punkte. Bei Gleichstand erhält niemand für diese Karte Punkte.
- 3.6 : Führt noch ein letztes Mal den Ressourcen-Schritt durch (obwohl der Vulkan bereits ausgebrochen ist), doch nur mit Fischen. Wer dann die meisten Fische in seinem Vorrat hat, erhält 4 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten je 3 Punkte.
- 3.7 : Wer die meisten Schiffe auf dem Spielplan hat, erhält 3 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten je 2 Punkte.
- 3.8 : Führt noch ein letztes Mal den Ressourcen-Schritt durch (obwohl der Vulkan bereits ausgebrochen ist), doch nur mit Muscheln. Wer dann die meisten Muscheln in seinem Vorrat hat, erhält 4 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten je 3 Punkte.

CREDITS

Autor: Peer Sylvester

Illustrationen: Laura Bevon

Layout und grafische Bearbeitung: David Prieto

Entwicklung und Regeln: Juan Luque, Rafael Sáiz

Übersetzung der englischen Ausgabe: Jayne Broomhead

Lektorat der englischen Ausgabe: Susan Broomhead

DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE - ASMODEE GERMANY

Übersetzung & Redaktion: Sebastian Klinge

Lektorat: Benjamin Fischer, Christian Kox

Layout & grafische Bearbeitung: Katja Miller

Ich danke J C Lawrence für die Inspiration dieses Themas. Außerdem danke ich allen Testspielern von Playtest UK 2016 sowie (in zufälliger Reihenfolge) Volker Landgraf, Duncan Molloy, Felix Hartard, Jeff Allers, Bernd Eisenstein, Jürgen Karla, Alex Bild, Georgious Panagotidis und Filip Hartelius (und alle, die ich unangenehmerweise vergessen haben sollte). Natürlich danke ich auch meiner Familie für ihre Geduld mit mir, wenn ich mal wieder im Keller bin, statt bei der Hausarbeit zu helfen.

Ludonova möchte Antonio Varela, David Ferrero und Paco Cantarero für ihre Hilfe beim Testen dieses Spiels danken.

© Ludonova, 2020. Alle Rechte vorbehalten.

San Pablo, 22 – Córdoba – Spanien

www.ludonova.com

