

KANALOA



KANALOA

In der Gunst der Tikis segeln!

Ein spannendes Stichspiel von Günter Burkhardt
für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Aloha! Die Abenteurer segeln über die Meere und hoffen auf die Gunst von Kanaloa, dem Gott des Wassers, um am schnellsten voranzukommen. Dieser schickt seine Geister der vier Elemente, die Tikis, als Beistand. Doch die Tikis haben nur Unsinn im Kopf und versuchen sich gegenseitig zu übertrumpfen. Da muss Kanaloa selbst eingreifen, um wieder alles ins rechte Lot zu bringen und die Segler vor der Gefahr aus den Untiefen, dem Kraken, zu beschützen. Wer holt sich mit Hilfe der richtigen Tikis den Sieg und segelt als glücklicher Gewinner dem Sonnenuntergang entgegen?

SPIELINHALT

65 Spielkarten:



12 Meereskarten



48 Tikikarten



3 Kanaloakarten



2 Krakenkarten

5 Boote in verschiedenen Farben



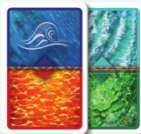
1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Ziel ist es, durch geschicktes Ausspielen der Karten die meisten Stiche zu machen, um damit mit seinem Boot möglichst schnell voran zu kommen und den langsamsten Spieler zu überrunden.





DIE KARTEN



Die Meereskarten:

Sie zeigen die Gewässer, die die Boote besegeln. Jede Karte besteht aus 2 Wasserfeldern unterschiedlicher Farbe. Die Farben blau, rot, grün und türkis finden sich auch auf den Tiki-Karten wieder.

-  Das Feld mit der Welle ist das Startfeld.
-  Einige Felder zeigen einen Delfin, der den Spielern zu Hilfe eilt, die allein auf dem Wasser sind.



Zieht ein Spieler sein Boot auf ein Wasserfeld mit einem Delfinsymbol, und sind die Felder vor und hinter dem Boot frei, dann darf der Spieler sofort um ein weiteres Feld vorwärts ziehen. Auf jedem Wasserfeld darf immer nur ein Boot stehen (*Ausnahme: Startfeld zu Beginn des Spieles*).

Luft

Wasser

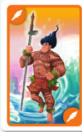
Erde

Feuer



Die Tiki-Karten:

Die Tikis symbolisieren die 4 Elemente, wobei jedes Element durch eine bestimmte Farbe repräsentiert wird. Von jedem Tiki gibt es 12 Karten mit den Werten 1 bis 12.



Die Kanaloa-Karte:

Sie ist die stärkste Karte im Spiel und kann jederzeit gespielt werden, auch wenn der Spieler die ausgespielte Farbe auf der Hand hat. Sie sticht jede Tiki-Karte, auch Karten in Trumpffarbe. Werden mehrere Kanaloa-Karten in einem Stich gespielt, macht der Spieler den Stich, der zuletzt eine Kanaloa-Karte gespielt hat.



Die Kraken-Karte:

Das ist die schwächste Karte. Mit ihr kann ein Spieler nie einen Stich machen. Sie darf, wie die Kanaloa-Karte, jederzeit gespielt werden.

Wichtig: Wer eine Kraken-Karte ausspielt, muss sofort eine beliebige freie Meereskarte vom Seeweg entfernen.

Für einen weit zurückliegenden Spieler kann das hilfreich sein, um den Rückstand zu verkürzen und der schnellste kann dadurch noch schneller das Ziel erreichen, den Letzten zu überrunden. Gibt es keine freie Meereskarte, kann keine entfernt werden.

SPIELVORBEREITUNG

Die Meereskarten bilden den Seeweg und werden offen in beliebiger Reihenfolge als ovale Segelstrecke ausgelegt:

Bei **5 Spielern** werden dazu alle 12 Meereskarten verwendet.

Bei **4 Spielern** kommt 1 beliebige Meereskarte aus dem Spiel.

Bei **3 Spielern** kommen 2 beliebige Meereskarten aus dem Spiel.

Jeder Spieler bekommt ein Boot in der Farbe seiner Wahl und stellt es auf das Startfeld (die Welle). Im Spielverlauf werden die Boote im Uhrzeigersinn vorwärts gezogen.

Es wird ein Startspieler bestimmt. Dieser mischt alle Tiki-, Kanaloa- und Kraken-Karten und teilt an jeden Spieler verdeckt 8 Karten aus. Die restlichen Karten werden für die aktuelle Runde nicht benötigt.



SPIELABLAUF

Es wird über mehrere Runden gespielt. Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

1. Der Startspieler eröffnet eine Runde, indem er eine Karte aus seiner Hand ausspielt.
2. Die anderen Spieler spielen nun reihum ebenfalls jeweils eine Karte aus.
3. Es wird geprüft, wer den Stich gemacht hat. Dieser Spieler darf sein Boot auf das nächste freie Wasserfeld vorwärts ziehen. Besetzte Felder werden übersprungen.
4. Bevor der Spieler, der den Stich gemacht hat, zum nächsten Stich ausspielt, verkündet er laut die Trumpffarbe, die für den folgenden Stich gilt. Trumpf ist immer die Farbe, die das Wasserfeld zeigt, auf dem das **führende** Boot steht.
5. Wurden alle Karten ausgespielt und 8 Stiche gemacht, endet eine Runde.

6. Nachdem der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat, sein Boot vorwärts gezogen hat, entfernt er eine beliebige freie Meereskarte vom Seeweg. So wird im Spielverlauf die Segelroute immer kürzer. **Achtung:** Sollten nur noch 3 Meereskarten ausliegen oder keine freie Meereskarte vorhanden sein, wird keine weitere Karte mehr vom Seeweg entfernt.
7. Der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat, ist Startspieler der nächsten Runde. Er mischt alle Karten, teilt 8 an jeden Spieler aus und spielt zum ersten Stich aus.

Stechen:

Es erhält der Spieler den Stich, der die Karte mit dem höchsten Wert bzw. die höchste Karte in der Trumpffarbe ausgespielt hat (siehe *Trumpf*). Es herrscht Farbzwang (siehe *Farbzwang*), aber kein Stichzwang. Hat ein Spieler einen Stich gemacht, nimmt er alle Karten des Stiches an sich und legt diese verdeckt vor sich ab. Anschließend zieht er sein Boot um ein freies Wasserfeld weiter und spielt zum nächsten Stich aus.

Farbzwang:

Jeder Spieler ist verpflichtet, eine Karte in der Farbe auszuspielen, die der zuerst gespielten Karte entspricht. Man muss also Farbe bekennen. Es besteht aber kein Stichzwang. Die Karte muss also keinen höheren Wert haben als die zuerst gespielte. Besitzt ein Spieler keine Karte in der entsprechenden Farbe, darf er eine beliebige andere Karte spielen.

Trumpf:

Welche Farbe im Stich Trumpf ist, wird durch die Farbe des Wasserfeldes angezeigt, auf dem das **führende** Boot steht. Das heißt, die Trumpffarbe kann während einer Runde mehrfach wechseln. Zu Spielbeginn, wenn alle Boote auf dem Startfeld stehen, ist Blau Trumpf. Hat ein Spieler keine Karte der zuerst ausgespielten Farbe und spielt stattdessen eine Karte in der Trumpffarbe aus, macht dieser den Stich. Spielen mehrere Spieler eine Karte in der Trumpffarbe aus, macht der Spieler den Stich, der die höchste Karte in der Trumpffarbe ausgespielt hat.

Nicht vergessen: Eine Kanaloa- oder Kraken-Karte darf jederzeit gespielt werden. Siehe dazu die Beschreibung am Beginn dieser Spielanleitung unter *Die Karten*.

SPIELENDE

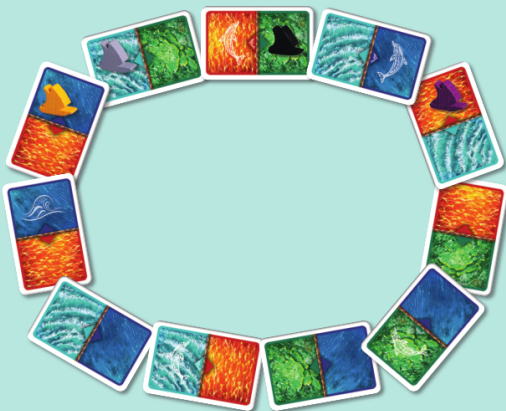
Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seinem Boot das letzte Boot auf dem Seeweg überrundet. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

VARIANTE

Nimmt ein Spieler nach dem Austeilen und Begutachten seiner Handkarten an, dass er mit seinen Karten in dieser Runde keinen Stich machen wird, darf er das „ansagen“, indem er sein Boot zur Seite kippt. Sollte er recht behalten und tatsächlich keinen Stich machen, darf der Spieler nach Rundenende sein Boot wieder aufstellen und **3 freie Wasserfelder** vorwärts ziehen.

Hat er sich aber geirrt und doch einen oder mehrere Stiche gemacht, stellt er sein Boot wieder auf, darf es aber nicht vorwärts ziehen.

BEISPIEL BEI 4 SPIELERN:



Emil führt. Sein lila Boot steht auf einem roten Feld. Rot ist daher Trumpf.

Bernd spielt zum nächsten Stich aus: Türkis 2. Anna spielt Türkis 5 aus. Dani hat keine türkisfarbene Karte und spielt Blau 1. Emil spielt Türkis 4.

Anna macht den Stich, weil sie die höchste Karte ausgespielt hat. Sie darf ihr gelbes Boot ein freies Wasserfeld vorwärts ziehen. Sie überspringt das nächste Feld, weil dieses bereits besetzt ist, und landet auf dem grünen Feld. Rot bleibt Trumpffarbe für den nächsten Stich, da sich das führende Boot nicht bewegt hat und auch nicht überholt wurde.





Anna spielt zum nächsten Stich aus: Blau 8. Dani spielt Rot 3. Emil spielt Blau 10. Bernd spielt eine Kraken-Karte und darf sofort eine beliebige freie Meereskarte entfernen. Er wählt die Karte mit den Wasserfeldern türkis und blau, um den Abstand zum führenden Spieler zu verringern und aufzuholen. Dani macht den Stich, da sie als einzige eine Karte in Trumpffarbe gespielt hat. Sie zieht ihr schwarzes Boot vorwärts und überholt Emil. Die neue Trumpffarbe ist Türkis.



Dani spielt Rot 11 aus. Emil spielt eine Kanaloa-Karte, Bernd Rot 7. Anna spielt ebenfalls eine Kanaloa-Karte. Sie macht den Stich, da der zuletzt ausgespielte Kanaloa sticht. Anna zieht ihr gelbes Boot auf das nächste freie Wasserfeld. Darauf ist ein Delfin abgebildet. Da sowohl das Feld hinter, als auch das Feld vor ihrem Boot von keinem anderen Boot besetzt ist, darf sie ihr Boot gleich noch ein Feld vorwärts ziehen. Türkis bleibt Trumpf.



Wenn du zu „Kanaloa“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder info@piatnik.com



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstreckungsgefahr! Adresse bitte aufbewahren.

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.



Du findest uns auf [facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)