

# KANALOA



# KANALOA

## Vitorlázás a Tikik kegyeivel!

Günter Burkhardt izgalmas ütésvivő játéka

3 - 5 játékos részére, 8 éveskortól

*Aloha! Bátor kalandorok vagytok, akik a tengeren vitorláznak, és szeretnék elnyerni a víz istenének, Kanaloo-nak a kegyeit. Kanaloo támogatásul hozzátok küldi a Tikiket, a négy elem szellemeit. De a Tikik feje csak ostobaságokkal van tele, és egymást próbálják meg legyőzni. Kanaloo-nak közbe kell lépnie, hogy rendbe hozza a dolgokat, és megvédjen titeket a sekély víztől vagy a polipoktól. Ki lesz az, aki a Tikik segítségével megnyeri a játékot, és szerencsés nyertesként elvitorlázik a naplemente felé?*

### TARTALOM

65 játékkártya:



12 tenger



48 Tiki



3 Kanaloo



2 polip

5 különböző színű vitorlás hajó



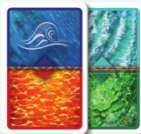
1 játékszabály

### A JÁTÉK CÉLJA

Az a célotok, hogy a kártyák ügyes kijátszásával elvigyétek a legtöbb ütést azért, hogy a hajótokkal a lehető leggyorsabban haladjatok, és lekörözétek a leglassabb játékost.




## A KÁRTYÁK



### Tengerkártyák:

Ezekből állítjátok össze a tengeri utat, amin a hajókkal vitorláztok. Minden kártyán 2 különböző színű vízmező van.

 Az a kezdőmező, amelyiken a hullámot látjátok.

 Egyes mezőkön egy delfint is láthattok.

A delfin a segítségetekre siet, ha egyedül maradtok a vízen: Amikor a hajótokkal egy olyan vízmezőre léptek, amelyiken delfin van és a hajótok előtt és mögött elterülő mezők szabadok, akkor azonnal továbbhaladhattok egy mezőt. Minden vízmezőn csak egy hajó állhat. *Kivétel: a kezdőmező a játék elején.*



levegő



víz

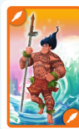
föld



tűz

### Tiki-kártyák:

A Tikik a 4 elemet szimbolizálják. Mindegyik elemet egy adott szín képvisel. Minden Tikiből 12 kártya van, amelynek értéke 1–12.



### Kanaloa-kártyák:

Ezek a játék legerősebb kártyái, és bármikor kijátszhatjátok, még akkor is, ha van a kezetekben olyan szín, amilyent tartanotok kellene. Minden Tiki-kártyát üt, beleértve az adott színű kártyákat is. Ha egy ütésnél többen is Kanaloa-t játszottok ki, akkor az fogja elvinni az ütést, aki utolsóként tette le a Kanaloa-kártyáját.



### Polipkártya:

Ez a leggyengébb kártya. Ezzel soha nem fogtok ütést vinni. Ezt is, mint a Kanaloa-t, bármikor kijátszhatjátok.

**Fontos:** Aki polipkártyát játszik ki, az azonnal eltávolít egy szabad tengerkártyát a tengeri útról. Az a játékos, aki nagyon lemaradt, ezt az akciót használhatja a lemaradásának csökkentésére, az elől vitorlázó pedig ezzel az akcióval közelebb juthat a célhoz. Ha nincsen üres vízkártya, akkor nem távolíthattok el egy kártyát sem.

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Alakítsátok ki a hajóutat úgy, hogy a tengerkártyákat bármilyen sorrendben, felfordítva egymás mellé fektetitek, egy körben.

**5 játékos esetén** mind a 12 tengerkártyát használjátok.

**4 játékos esetén** tegyetek ki 1 véletlenszerűen kiválasztott tengerkártyát a játékból.

**3 játékos esetén** tegyetek ki 2 véletlenszerűen kiválasztott tengerkártyát a játékból.

Válasszatok egy – egy színt. Vegyétek el a színekben a hajót, és állítsátok a kezdőmezőre (a hullámra). A játékban a hajókat majd az óramutató járásával megegyező irányban fogjátok mozgatni.

Válasszatok egy kezdőjátékost, aki megkeveri az összes Tiki-, Kanaloa- és polipkártyát, majd nyolc kártyát oszt le minden játékosnak. A fennmaradó kártyákat tegyétek félre, azokra nincs szükségetek az aktuális fordulóban.



## A JÁTÉK MENETE

Több kört játszatok. Egy kör menete a következő:

1. A kezdőjátékos kezdi a kört úgy, hogy letesz egy kártyát a kezéből.
2. Őt követően az összes többi játékos sorban egymás után letesz egy-egy lapot a kezéből.
3. Állapítsátok meg, hogy ki viszi el az ütést. Aki az ütést elvitte, az előremozgathatja a hajóját a következő szabad vízmezőre. Az elfoglalt mezőket mindig át kell ugratnotok.
4. Mielőtt az ütést elvivő játékos kijátszana egy újabb lapot a kezéből, hangosan bemondja a következő ütésre érvényes adutt színt. Az adutt szín mindig annak a vízmezőnek a színe, amelyiken a vezető hajó áll.

- Amikor az összes kártyát kijátszottátok a kezetekből, és valaki elvitte a 8. ütést, a kör véget ér.
- Miután az utolsó ütést elvivő játékos előrelépett a hajójával, eltávolít egy szabad vízkártyát a tengeri útból. Tehát a tengeri út a játék során egyre rövidebb lesz. *Figyelem: Nem távolíthattok el további kártyát a tengeri útból, ha már csak 3 tengerkártyából áll, vagy nincs szabad tengerkártya.*
- Az a játékos, aki az utolsó ütést elvitte, az lesz a következő kör kezdőjátékosa. Ő összeszedi és megkeveri az összes kártyát, majd mindenkinek ad 8 lefordított lapot, végül kijátssza az új kör első lapját.

## Ütés

Aki közületek a legmagasabb értékű lapot, vagy a legmagasabb értékű adutt színű kártyát játszott ki, az viszi el az ütést (bővebben az Ütés címszónál). A játékban színkényszer van (bővebben Színkényszer címszónál), de nem kötelező a felülütnötök. Aki elvisz egy ütést, az az ütésében lévő lapokat lefordítva maga elé teszi egy pakliba rendezve, ezután a hajóját a következő szabad vízmezőre mozgatja, és kijátssza a következő ütés első lapját.

## Színkényszer

Minden ütésben kötelesek vagytok egy olyan színű kártyát kijátszani, ami megegyezik az ütésben elsőként kijátszott kártyával. Tehát az ütésben elsőként kijátszott lap színét tartanotok kell. Viszont nem kötelező felülütnötök. Ez azt jelenti, hogy a kijátszott kártya értékének nem kell nagyobbnak lennie, mint az előtte kijátszott kártya értéke. Akinek nincsen megfelelő színű kártyája, az bármilyen más színű kártyát kijátszhat, amikor rá kerül a sor.

## Adutt

Az adutt színt az a vízkártya adja meg, amelyiken a vezető hajó áll. Ez azt jelenti, hogy az adutt színe többször megváltozhat egy kör során. A játék kezdetén, amikor az összes hajó a kezdőmezőn van, kék az adutt szín. Akinek nincs olyan színű kártyája, mint az elsőként kijátszott lap, az kijátszhat adutt színű kártyát. Ha többen is adutt színű kártyát játszottok ki, akkor azé az ütés, akinek az aduttja a legmagasabb értékű.

**Ne felejtsetek: Egy Kanaloa vagy egy polipkártyát bármikor kijátszhattok (ahogyan ezt már a játékszabály elején olvastátok).**

## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor egy játékos a hajójával lekörözi az utolsó hajót, azaz elhajózik az utolsó hajó mellett. Ő lett a győztes.

## JÁTÉKVARIÁCIÓ

Ebben a variációban az a játékos, aki a lapjai megtekintése után úgy gondolja, hogy nem lesz ütése ebben a körben, az a hajóját az oldalára dönti, ezzel „bejelenti”, hogy nem fog ütni. Amennyiben ezt teljesíti, és valóban nem visz el egy ütést sem, akkor a kör végén újra felállíthatja a hajóját, és 3 szabad mezőt előreléphet.

Ha mégis elvisz egy vagy több ütést, akkor újra felállítja a hajóját, de nem léphet előre.

## NÉZZÜNK EGY PÉLDÁT 4 JÁTÉKOS ESETÉN:



Csenge vezet. A hajója egy piros mezőn áll, ezért a piros az adott.

Béla kijátszik egy türkiz 2-es lapot. Anna türkiz 5-ös lapot tesz rá. Daninak nincs türkizkártyája, ezért egy kék 1-es lapot tesz le. Amire Csenge egy türkiz 4-es lapot tesz.

Anna viszi az ütést, mert ő tette le a legnagyobb lapot. Előremozgathatja a hajóját a következő szabad helyre. Átugorja a következő mezőt, mert az már foglalt és a zöld vízmezőn landol. Az adott színe a következő ütésre is marad a piros, mert a vezető hajó nem mozdult, és meg sem előzték.





Anna kezdi a következő kört, egy kék 8-as lapot tesz le, amire Dani rátesz egy piros 3-as lapot. Erre Csenge egy kék 10-es lapot dob. Végül Béla kijátszik egy polipkártyát, amiért eltávolít egy tengerkártyát. A következő szabad kártyát választja: kék + türkiz, hogy csökkentse a vezető játékos előnyét, és felzárkózzon. Dani viszi az ütést, mert ő volt az egyetlen, aki adutt színű lapot játszott ki. Előrelépteti a hajóját, amivel elhalad Csenge mellett. Az új adutt színe a türkiz.



Dani piros 11-es lappal nyitja az új ütést. Csenge egy Kanaloa-kártyát tesz rá, amire Béla egy piros 7-es lapot tesz. Anna is egy Kanaloa-kártyát játszik ki. Ez az ütés Annáé lett, mert ő játszott ki utoljára egy Kanaloa-kártyát. Anna a hajóját a következő szabad kártyára lépteti, amin egy delfin is van. Mivel a mögötte- és az előtte elterülő mező is üres, így a hajóját egy mezővel előreléptetheti.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100., e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu), [www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu)



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermekek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.



Kedvelj minket a  
[www.facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)