

Ein Spiel von
Rüdiger Dorn

WAKAWAKA

Für 2–4 Spieler
Ab 10 Jahren

SPIELREGEL

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

„Waka Waka“ heißt „Mach es!“ in der Suaheli-Sprache. Als afrikanischer Händler kaufen die Spieler für ihr Dorf Waren ein. Von weit her kommen Früchte, Felle, Salz, Tee, Stoffe und Schmuck. Der Schamane des Dorfes stellt den Spielern Aufgaben, die sie erfüllen müssen. Um eine Aufgabe zu erfüllen, müssen die Spieler bestimmte Warenkombinationen abgeben. Dadurch steigen sie im Ansehen der Dorfbewohner.

Wer am Ende den höchsten Ansehensstatus erreicht hat, ist der erfolgreichste Händler und gewinnt.

SPIELMATERIAL

4 Statusfiguren



2 Statustafeln (beidseitig bedruckt)



66 Spielkarten



56 Goldstücke



84 Warenplättchen (je 14 in 6 Sorten)

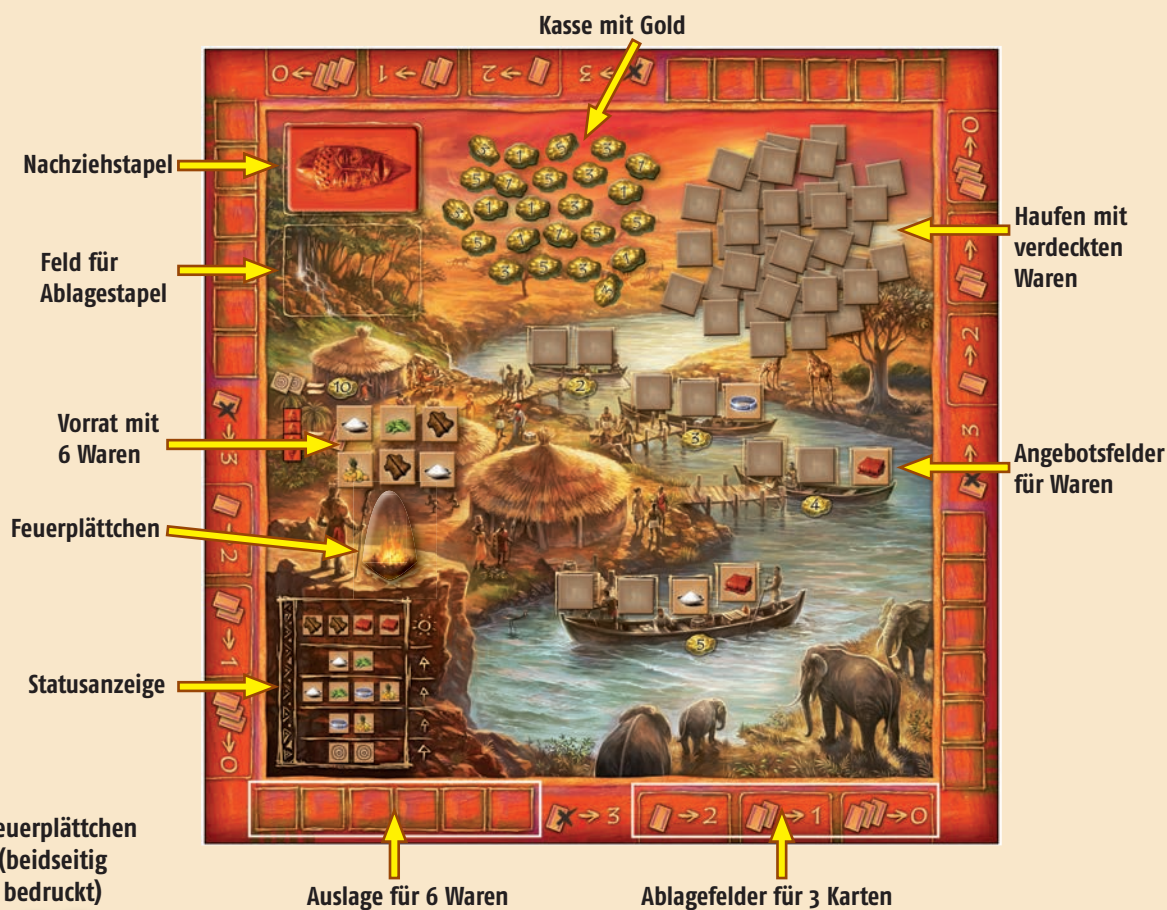


1 Feuerplättchen
(beidseitig bedruckt)



SPIELVORBEREITUNG

- ▶ Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- ▶ Die beiden **Statustafeln** werden erst in späteren Spielen benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.
- ▶ Der **Spielplan** wird so in die Mitte des Tisches gelegt, dass jedem Spieler eine Seite zugewandt ist.
- ▶ An jeder Seite des Spielplans befinden sich am unteren Rand zwei Bereiche:
Links gibt es eine **Auslage**, auf der Platz für **6 Warenplättchen** ist.
Rechts werden die **Karten abgelegt**, die der Spieler ausspielt (maximal 3 pro Spielzug).
Jeder Spieler übernimmt die beiden Bereiche, vor denen er sitzt.
- ▶ Die **Waren** werden verdeckt gemischt und als verdeckter Haufen oben rechts auf den Plan gelegt (wo der Fluss entlangfließt).
- ▶ Die Angebotsfelder auf den **4 Booten** werden mit **zufällig gezogenen Waren** bestückt.
Auf **Felder mit einem „Auge“** werden Waren **offen** abgelegt. Auf die **anderen Felder** werden die Waren **verdeckt** gelegt.



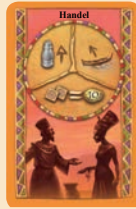
- ▶ Außerdem werden **6 zufällig gezogene Waren** als **Vorrat** offen auf das Dorf gelegt.
- ▶ Das **Gold** wird als **Kasse** in die obere Mitte des Plans gelegt (in die Savanne).
- ▶ Das **Feuerplättchen** wird mit der Seite, die das lodernde Feuer zeigt, auf den Spielplan gelegt (auf den Schamanenhügel).
- ▶ Jeder Spieler erhält **1 Statusfigur** in der Farbe seiner Wahl, die er vor sich abstellt.
- ▶ Außerdem erhält jeder Spieler **Gold im Wert von 8** aus der Kasse.
Hinweis: Gold gibt es in den Werten 1, 3 und 5 und kann jederzeit gewechselt werden.
- ▶ Die Karten werden gemischt. Dann werden an jeden Spieler **verdeckt 6 Karten** ausgeteilt, die er auf die Hand nimmt. Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel auf dem Kartenfeld oben links platziert (oberhalb der Bäume).
- ▶ Sollte ein Spieler eine Karte „Feuer des Schamanen“ erhalten, gibt er sie zurück und erhält dafür eine andere Karte. (Nicht zu verwechseln mit der Karte „Schamane“!) Zurückgegebene Karten werden wieder in den Nachziehstapel gemischt.
- ▶ Der Spieler, der an der Seite sitzt, an der sich unten rechts die Elefanten befinden, wird **Startspieler** und beginnt.

SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf 1, 2 oder 3 seiner Karten ausspielen. Er darf aber auch auf das Ausspielen von Karten verzichten. Anschließend nimmt er sich als Nachschub neue Karten oder Gold. Je mehr Karten man spielt, desto weniger Nachschub darf man nehmen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

1 1 bis 3 Karten ausspielen und Aktionen ausführen

- ▶ **Wichtig:** Verzichtet der Spieler auf das Ausspielen von Karten, erhält er mehr Nachschub.
 - ▶ Spielt er eine Karte aus seiner Hand aus, dann legt er sie an seiner Kartenablage an.
 - ▶ Die erste Karte seines Zuges legt er an sein linkes Kartenfeld an.
 - ▶ Nach dem Auslegen befolgt der Spieler sofort die Anweisung seiner gespielten Karte, bevor er eine weitere Karte ausspielen darf. Die Aktion ist jeweils auf den Karten angegeben.
- Tipp:** Am besten liest der Spieler, der eine Karte spielt, den Text der Karte laut vor. So lernen alle Spieler die Karten während des Spiels kennen.
- Hinweis:** Zu den Karten gibt es am Ende der Regel zusätzliche Erläuterungen, die bei Fragen während des Spiels nachgelesen werden können.
- ▶ Wenn der Spieler möchte, darf er eine zweite Karte ausspielen, die er neben die erste Karte legt. Nachdem er auch deren Anweisung befolgt hat, darf er noch eine dritte Karte ausspielen. Diese Karte legt er neben die zweite Karte und führt anschließend die Anweisung aus.
 - ▶ Möchte oder kann der Spieler keine weiteren Karten ausspielen, darf er jetzt seinen Bestand an Karten und Gold auffüllen.



2 Karten bzw. Gold als Nachschub nehmen

- ▶ Nachdem der Spieler Karten ausgespielt oder auf das Ausspielen verzichtet hat, nimmt er sich seinen Nachschub.
- ▶ Dazu zieht er vom Nachziehstapel Karten nach oder nimmt Gold aus der Kasse.
- ▶ Generell gilt, dass ein Spieler wählen darf, ob er Karten nachzieht oder lieber Gold aus der Kasse nimmt oder beides.
- ▶ Das Kartenablagefeld, an dem der Spieler in seinem Zug seine letzte Karte angelegt hat, gibt an, wie viele Karten bzw. wie viel Gold der Spieler nehmen darf. Im obigen Beispiel hat der Spieler eine Karte gespielt. Er darf also einen Nachschub von 2 nehmen: 2 Karten, 2 Gold oder 1 Karte und 1 Gold.
- ▶ Hat der Spieler **drei Karten** ausgespielt, erhält er **keinen Nachschub**.
- ▶ Hat der Spieler **gar keine Karte** ausgespielt, erhält er einen **Nachschub von 3**: 3 Karten, 3 Gold oder 2 Karten und 1 Gold oder 2 Gold und 1 Karte.
- ▶ **Wichtig:** Ein Spieler darf **am Ende seines Zuges nie mehr als 6 Karten** auf der Hand haben. Sollte er nach dem Ziehen mehr als 6 Karten haben, muss er überzählige Karten seiner Wahl abwerfen. Durch Aktionen auf einzelnen Karten kann ein Spieler zwischendurch jedoch mehr als 6 Karten haben.
- ▶ Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der offene Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

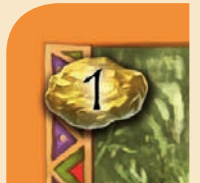


3 Karten auf Ablagestapel legen und Boote auffüllen

- ▶ Am Ende seines Zuges legt der Spieler seine ausgespielten Karten von seiner Kartenablage auf den Ablagestapel.
- ▶ Hat er in seinem Zug Waren gekauft, werden die Boote jetzt wieder mit Waren aufgefüllt. Auf „Augen“-Feldern werden die Waren offen ausgelegt, auf den anderen verdeckt.
- ▶ Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und spielt 0 bis 3 Karten aus.

KARTEN MIT GOLDSYMBOL

- ▶ Einige der Karten haben in der linken oberen Ecke ein Goldsymbol.
- ▶ Immer wenn ein Spieler eine Karte mit Goldsymbol ausspielt, darf anschließend jeder Mitspieler im Uhrzeigersinn diese Karte ebenfalls nutzen.
- ▶ Dazu muss er dem Spieler, der die Karte ausgespielt hat, 1 Gold (Wert 1) geben.
- ▶ Der Spieler kann seinen Mitspielern die Nutzung nicht untersagen.



HANDEL (20 X)

Die wichtigste und häufigste Karte im Spiel ist die Karte „Handel“. Diese Karte hat 3 Symbole und bietet damit 3 mögliche Aktionen. Sie kann jeweils für eine der folgenden Möglichkeiten verwendet werden: Wareneinkauf, Warenverkauf oder 1 Statusstufe aufsteigen.



Wareneinkauf

- ▶ Der Spieler entscheidet sich für eins der vier Boote und nimmt alle Waren (offene und verdeckte), die in diesem Boot angeboten werden.
- ▶ Dafür zahlt er so viel Gold in die Kasse, wie als Kaufpreis unter dem Boot angegeben ist (2, 3, 4 oder 5 Gold).
- ▶ Die gekauften Waren legt der Spieler offen auf beliebige freie Felder seiner Auslage.
- ▶ Hat er bereits 6 Waren in seiner Auslage, muss er überzählige Waren ersatzlos in den offenen Vorrat legen. Welche Waren das sind, entscheidet der Spieler selbst. Der Spieler darf auch gerade erworbene Waren abgeben.
- ▶ **Erst am Ende seines Zuges** füllt der Spieler die in den Booten freigewordenen Plätze wieder auf.
- ▶ Ohne die Aktion „Handel“ ist kein Wareneinkauf möglich!



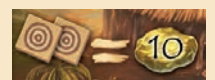
Hinweis: Sollte der Haufen mit den verdeckten Waren irgendwann aufgebraucht sein, werden die Waren im Vorrat wieder gemischt und als neuer Haufen verdeckt auf dem Plan bereitgelegt. Wie zu Beginn werden 6 Waren zufällig gezogen und als Vorrat ins Dorf gelegt.

Warenverkauf

- ▶ Der Spieler legt **zwei Waren** aus seiner Auslage in den offenen Vorrat.
- ▶ Welche Waren das sind, bestimmt der Spieler selbst.
- ▶ Die Waren **müssen aber beide von derselben Sorte** sein; also z. B. 2 x Tee.
- ▶ Dafür nimmt sich der Spieler 10 Gold aus der Kasse.
- ▶ Ohne die Aktion „Handel“ ist kein Warenverkauf möglich!



Hinweis: Zur Erinnerung findet sich die Möglichkeit, Waren zu verkaufen, als Symbol auch auf dem Spielplan.



1 Statusstufe aufsteigen

- ▶ Dies ist die wichtigste Aktion im Spiel, da der Spieler gewinnt, der als Erster die höchste Statusstufe erreicht.
- ▶ Um eine Statusstufe aufzusteigen, muss ein Spieler eine Aufgabe erfüllen. Das heißt, er muss eine bestimmte Anzahl Waren abgeben.
- ▶ Welche Waren das jeweils sind, steht in dem **Aufgabenfeld neben der nächsten Stufe**, auf die der Spieler vorrücken will.
- ▶ Der Spieler legt die geforderten Waren aus seiner Auslage in den offenen Vorrat und setzt seine Statusfigur um 1 Stufe nach oben.
- ▶ Zu Beginn hat jeder Spieler seine Statusfigur noch vor sich stehen. Steigt ein Spieler zum ersten Mal um eine Stufe auf, setzt er daher seine Statusfigur auf den Spielplan neben die unterste (= erste) Stufe.

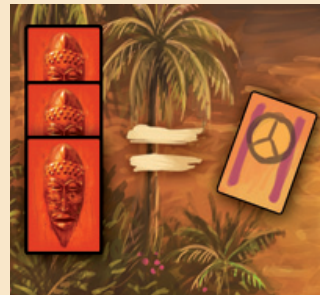


Hinweis: Beim ersten Spiel wird mit der Statusanzeige, die direkt auf dem Spielplan abgebildet ist, gespielt. Für die erste Stufe muss man 2 beliebige, gleiche Waren abgeben.

- ▶ Ohne die Aktion „Handel“ ist kein Statusaufstieg durch Warenabgabe möglich!

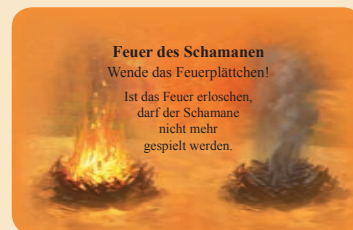
Handel auch ohne die Karte „Handel“ möglich

- ▶ Sollte ein Spieler die Aktion „Handel“ ausführen wollen, aber keine entsprechende Karte auf der Hand haben, darf er sie **durch drei beliebige Karten ersetzen**.
- ▶ Dazu legt er drei Karten seiner Wahl aus seiner Hand verdeckt an das nächste freie Feld seiner Kartenablage an.
- ▶ Diese 3 ausgelegten Karten gelten für die Nachschubregel als 1 gespielte Karte.
- ▶ Der Spieler darf diesen „Ersatz“-Handel in seinem Spielzug bis zu dreimal machen (sofern er entsprechend viele Karten hat).



FEUER DES SCHAMANEN (3 X)

- ▶ Die Karte „Schamane“ erlaubt es, um eine Statusstufe aufzusteigen, indem ein Spieler statt der geforderten Waren 12 Gold abgibt. Diese Karte darf er aber nur spielen, wenn das Feuer des Schamanen lodert.
- ▶ Im Kartenstapel befinden sich 3 Karten „Feuer des Schamanen“. Wird eine solche Karte gezogen, nimmt der Spieler sie **nicht** auf seine Hand, sondern führt sie **sofort** aus. Bei der ersten Karte muss das Feuerplättchen auf dem Schamanenhügel umgedreht werden. Jetzt ist das Feuer verloschen. Die Karte „Schamane“ darf so lange **nicht** genutzt werden, bis die nächste Karte „Feuer des Schamanen“ aufgedeckt wird. Dann wird das Feuerplättchen wieder auf die lodernde Seite gedreht usw.
- ▶ Die Karte „Feuer des Schamanen“ wird auf den Ablagestapel gelegt. Der Spieler zieht dafür eine Ersatzkarte vom Nachziehstapel. In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass es sich dabei um eine weitere Karte „Feuer des Schamanen“ handelt. Dann wird das Feuerplättchen direkt noch einmal gewendet.
- ▶ Wird der Ablagestapel später gemischt, um den neuen Nachziehstapel zu bilden, bleiben auch die 3 Karten „Feuer des Schamanen“ im Stapel.



SPIELLENDE

- ▶ Das Spiel endet, wenn ein Spieler die oberste Statusstufe erreicht. Die laufende Runde wird allerdings noch zu Ende gespielt. Nach dem Zug des Spielers, der rechts vom Startspieler (Elefantenseite!) sitzt, wird geprüft, wer gewonnen hat.
- ▶ Hat nur ein Spieler die oberste Stufe erreicht, hat dieser Spieler gewonnen.
- ▶ Haben mehrere Spieler die oberste Stufe erreicht, gewinnt von diesen, wer mehr Gold übrig hat.
- ▶ Gibt es immer noch Gleichstand, gewinnt von den daran beteiligten Spielern, wer die oberste Stufe als Letzter erreicht hat.



NEUE AUFGABEN: DAS SPIEL MIT DEN ZUSÄTZLICHEN STATUSTAFELN



- ▶ Wenn Sie das Spiel bereits gespielt haben, können Sie im nächsten Spiel mit den beiliegenden Statustafeln spielen. Diese machen das Spiel noch abwechslungsreicher. Die Aufgaben werden von Tafel zu Tafel etwas schwieriger, wodurch sich auch die Spielzeit verlängert.
- ▶ Vor dem Spiel wählen alle gemeinsam eine der beiden Statustafeln aus und entscheiden, welche Seite dieser Tafel gespielt werden soll. Die andere Tafel wird in die Schachtel zurückgelegt. **Tipp:** Am besten spielen Sie die Tafeln in der vorgeschlagenen Reihenfolge durch: Auf jeder Tafel sind oben links 1, 2, 3 oder 4 Querstriche zu sehen. Je mehr Striche, desto schwieriger ist die Tafel.
- ▶ Legen Sie die Statustafel auf den Spielplan und decken Sie damit die abgebildete Statusanzeige ab.
- ▶ **Wichtig:** Auf den Statustafeln sind bei einigen Aufgaben verschiedene Symbole abgebildet. Jedes Symbol steht für eine andere beliebige Warensorte. Werden in der Aufgabe verschiedene Symbole verlangt, muss der Spieler verschiedene Waren auswählen.



= 3 verschiedene Waren



= 2 verschiedene Warenpaare

NÄHERE ERLÄUTERUNGEN ZU DEN KARTEN (erst bei Bedarf lesen)



Stammesältester (4 x)

- ▶ Nach der Nutzung nimmt der Mitspieler alle seine Karten wieder auf seine Hand zurück. Er verliert also keine Karte.
- ▶ Der Mitspieler darf 1 beliebige Karte auf den Ablagestapel legen und 1 neue Karte vom Nachziehstapel ziehen. Und zwar auch dann, wenn der Spieler auf die Nutzung einer aufgedeckten Karte verzichten sollte.
- ▶ Nutzt der Spieler eine Karte mit Goldsymbol, so dürfen die Mitspieler diese Karte in diesem Fall nicht nutzen. Die Mitnutzung ist nur möglich, wenn der Spieler die Karte selbst ausspielt.



Fackelwerfer (4 x)

- ▶ Diese Karte kann ein Spieler nur als zweite oder dritte Karte seines Zuges spielen.
- ▶ Spielt der Spieler als zweite Karte einen Fackelwerfer und als dritte Karte ebenfalls, so nutzt er seine zuerst gespielte Karte in diesem Zug dreimal.
- ▶ Nutzt der Spieler eine Karte mit Goldsymbol, so dürfen die Mitspieler diese Karte in diesem Fall nicht mitnutzen, da der Fackelwerfer selbst kein Goldsymbol hat.
- ▶ Die Aktion „Handel“ durch drei verdeckt ausgespielte Karten kann durch den Fackelwerfer nicht noch einmal genutzt werden.



Regenmacher (4 x)

Diese Karte ist umso wertvoller, je weiter ein Spieler auf der Statustafel vorgerückt ist. Steht seine Figur auf der untersten Stufe, erhält er nur 1 Gold. Auf der vierten Stufe dagegen bringt der Regenmacher 4 Gold.



Schamane (7 x)

Durch diese Karte kann ein Spieler ohne die Aktion „Handel“ 1 Stufe aufsteigen. Da man nie weiß, wann die nächste Karte „Feuer des Schamanen“ aufgedeckt wird, sollte man sich nicht darauf verlassen, diese Karte auf jeden Fall nutzen zu können.



Schimpanse (8 x)

Mit dieser Karte kann ein Spieler vermeiden, die „Katze im Sack“ zu kaufen. Die beiden angeschauten Waren legt er wieder verdeckt ins Boot zurück.



Sammlerin (4 x)

Der Spieler darf eine Ware auch nehmen, wenn in der eigenen Auslage bereits 6 Waren liegen. Auch in diesem Fall muss er eine seiner Waren in den Vorrat legen, um in seiner Auslage ein Feld frei zu machen.



Träger (4 x)

Die Ware, die der Spieler im Austausch nimmt, darf er sich aus den offen im Vorrat liegenden Waren aussuchen.



Trommler (4 x)

Nutzen Mitspieler diese Karte, dürfen sie eine andere Kartenanzahl tauschen als der Spieler, der die Karte ausgespielt hat.



Wahrsagerin (4 x)

Der Spieler darf die beiden Karten auch nehmen, wenn er dadurch mehr als 6 Karten auf der Hand hat. Erst am Ende des eigenen Spielzugs muss er seine Karten auf 6 reduzieren.

Der Autor: Rüdiger Dorn, geboren 1969, lebt mit seiner Frau und den drei Kindern in Süddeutschland. Der Diplom-Handelslehrer hat bereits zahlreiche Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele entwickelt. Schon in seinem Spiel für Zwei „Jambo“ tauchte er in die Welt afrikanischer Händler ein. Einige Elemente daraus finden sich nun in seinem Familienspiel „Waka Waka“ wieder.



Redaktion: TM-Spiele

Illustrationen: Michael Menzel

Grafik: Pohl & Rick

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2012 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr: 691394

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

