

*Spielregeln*

VANUATU





## Das Archipel von Vanuatu

- 1750km östlich von Australien - seine feinen Sandstrände, Kokospalmen, azurblaues Meer, Zeichnungen im Sand... und spärlichen Mangel an Rohstoffen. Abgesehen von Fisch und ein paar Schiffswracks, die vor langer Zeit in der Nähe der Strände auf Grund gelaufen sind, ist das Archipel nicht besonders reich und seine Ressourcen immer in Gefahr, sich zu erschöpfen.

Wer auf dieser einsamen Inselgruppe inmitten des Ozeans zu Wohlstand gelangen will, für den sind Fischfang und der anschließende Verkauf eine Möglichkeit, um Geld zu verdienen. Du kannst natürlich auch die seltenen archäologischen Schätze aus den Schiffen bergen, die in längst vergangenen Stürmen gesunkenen sind. Vielleicht nimmst du dich aber auch lieber der wenigen Touristen an, die es auf die paradisischen Inseln verschlagen hat, führst sie zu deinen Markthütten und zeigst ihnen die vergängliche Kunst der Sandgemälde, für die das Archipel so bekannt ist. Oder du versuchst Dich im Exportgeschäft, indem du die einheimischen Produkte wie Kava-Pfeffer, Kokos und Fleisch ins Ausland verkaufst.

Für was auch immer du dich entscheidest, du wirst dabei wohl leider nicht übermäßig reich werden. Denn Geld ist kein Bestandteil des kulturellen Erbes von Vanuatu...





# ZIEL DES SPIELS

Die Spieler müssen es auf der Inselgruppe von Vanuatu zu Wohlstand bringen. Dazu werden sie Fische fangen und verkaufen, Schätze bergen, Sandgemälde anfertigen, Markthütten bauen, Touristen herumführen und Waren verkaufen, um damit während oder am Ende der acht Runden, die ein Spiel dauert, möglichst viele Wohlstandspunkte zu erzielen.

# SPIELKOMPONENTEN



1 Spielbrett



3 Archipel Startplättchen



12 Archipel Standortplättchen, gekennzeichnet von A bis F (2x)



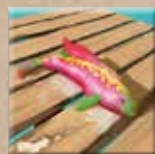
11 Charakterplättchen

Diese Spielregel

5 Spielerhilfe



10 Bedarfsplättchen



14 Fischplättchen (8x1, 4x2, 2x3)



10 Schatzplättchen (4x1, 4x2, 2x3)



9 Touristenplättchen (1x0, 2x1, 3x2, 2x3, 1x4)



4 Spielsteine Erholung



9 Spielsteine Sandgemälde



5 50-Wohlstandspunkte-Marker



1 Spielfigur „Erster Spieler“



1 Marker Fischpreis



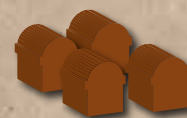
1 Marker Spielrunden Anzeige



18 Spielfiguren Touristen



14 Spielsteine Fisch



10 Spielsteine Schatz



10 Rohstoffwürfel Kava Pfeffer



8 Rohstoffwürfel Kokos



6 Rohstoffwürfel Fleisch

In jeder der 5 Spielerfarben:



1 Segelboot



5 Aktionsmarker

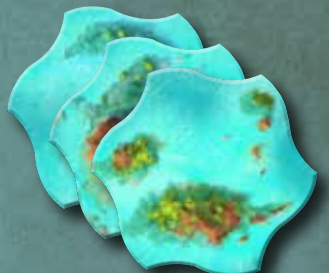


2 Spieler Scheiben



8 Hütten

Nur benötigt in der Ansteigender Meeresspiegel Erweiterung:



5 überschwemmte Inselplättchen



20 Damm-Stäbchen



20 Wassermarker



1 sechsseitiger Würfel



- 1 Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Die 3 **Startplättchen** (ohne Buchstabe auf der Rückseite) werden zufällig auf den dafür vorgesehen Stellen auf dem **Spielplan** verteilt.
- 2 Mit den übrigen 12 **Archipelplättchen** werden zwei Stapel gebildet, die jeweils ein Plättchen mit jedem Buchstaben (A, B, C, D, E, F) in alphabetischer Reihenfolge enthalten. Diese beiden Stapel aufeinander bilden dann einen einzigen verdeckten Stapel neben dem **Spielplan**. Die beiden obersten Plättchen werden aufgedeckt und auf den **Vulkan** gelegt.
- 3 Die **Fisch-** und **Schatzplättchen** werden nach ihrem Wert sortiert und in separaten Stapeln offen neben dem **Spielplan** bereitgelegt.
- 4 Die 10 **Bedarfsplättchen** werden gemischt und verdeckt neben den **Spielplan** gelegt. 3 **Bedarfsplättchen** werden zufällig gezogen und offen in der **Außenhandelskammer** ausgelegt.
- 5 Je nach Anzahl der Spieler werden die folgenden **Touristenplättchen** aussortiert und in den Karton zurückgelegt:
  - Bei 3 Spielern das **Touristenplättchen** mit dem Wert 4.
  - Bei 4 Spielern ein **Touristenplättchen** mit dem Wert 2.
  - Bei 5 Spielern das **Touristenplättchen** mit dem Wert 0.

Die übrigen 8 **Touristenplättchen** werden gemischt und als verdeckter Stapel auf das **Paradise Hotel** gelegt. Das oberste **Tourismusplättchen** wird aufgedeckt und auf das entsprechende Feld im **Tourismusbüro van Vanuatu** gelegt.
- 6 Die 4 **Erholungsplättchen** werden verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld auf dem **Spielplan** gelegt (Stempel-Feld).
- 7 Die 11 **Charakterplättchen** werden neben dem **Spielplan** bereitgelegt.
- 8 Lege die **Sandgemälde-Spielsteine** und die **50-Wohlstandspunkte-Marker** neben das Spielfeld.
- 9 Der **Anzeiger für den Fischpreis** wird auf das erste Feld (Wert 3) des **Fischmarkts** und der **Rundenanzeiger** auf das erste Feld der Rundenleiste gesetzt.
- 10 1 **Warenwürfel** jeder Farbe wird auf die **Startinsel** gelegt. 3 **Fischmarker** und 2 **Schatzmarker** werden so auf den Ozeanfeldern auf dem **Spielplan** verteilt wie durch die darauf abgebildeten Symbole angegeben. Das aufgedeckte **Touristenplättchen** gibt an, wie viele Touristen ins **Touristenbüro** kommen. Die restlichen **Touristen, Würfel** und **Marker** bleiben als allgemeiner Vorrat neben dem **Spielplan**.
- 11 Alle Spieler nehmen sich die Spielsteine ihrer Farbe (5 **Aktionsmarker**, 1 **Segelboot**, 8 **Hütten** und 3 **Spieler Scheiben**).
- 12 Jeder platziert je eine seiner **Spieler Scheiben** auf die erste Position (0) der **Wohlstands-Leiste**, auf Feld 3 der **Vermögensleiste** (**Bank of Vanuatu**).
- 13 Alle Spieler setzen ihre **Segelboote** auf das **leere Ozeanfeld**.
- 14 Ein Spieler wird zum **Startspieler** ernannt und erhält die schwarze **Startspielerfigur**.





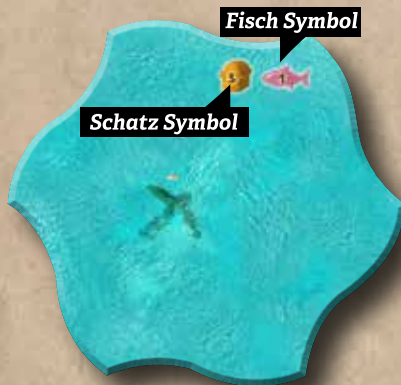
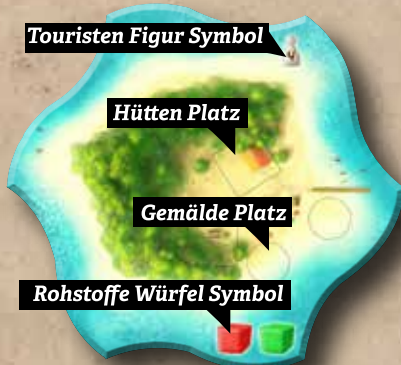




## Die Archipelplättchen

Es gibt zwei Arten von **Archipelplättchen**: **Inselplättchen** (4) und **Ozeanplättchen** (11).

Die Symbole auf den **Inselplättchen** zeigen mögliche Bauplätze für die **Hütten**, die die Spieler bauen werden, sowie geeignete Orte für **Sandgemälde**. Auf jedem Plättchen gibt es 2 oder 3 Plätze für **Hütten** (durch Quadrate gekennzeichnet) und 1 bis 3 Plätze für **Sandgemälde** (durch Kreise gekennzeichnet). Die Ziffer auf der kleinen Figur zeigt die Zahl der Touristen, die die **Insel** maximal aufnehmen kann. Die farbigen Würfel zeigen die auf der **Insel** produzierten Waren. Mit Ausnahme der **Startinsel**, die 3 **Waren** produziert, liefert jede **Insel** 2 **Handelswaren**.



Die Symbole auf den **Ozeanplättchen** zeigen an, wie oft dort die zugehörigen Aktionen (**FISCHEN** oder **ERKUNDEN**) ausgeführt werden können. Der **Fisch** entspricht dabei der Aktion **Fischen**, die Truhe der Aktion **Erkunden**.

## Die Plättchen für Fische, Schätze, Touristen und Bedarfe

Die **Fisch-** und **Schatzplättchen** werden von den Spielern eingesammelt, wenn sie die Aktionen **Fischen** oder **Erkunden** durchführen. Wenn neue Fischgründe oder Wracks entdeckt werden, wird zuerst das höherwertige Plättchen genommen, danach die niedrigeren Werte.



Zu Beginn jeder Runde wird ein **Touristenplättchen** aufgedeckt. Der aufgedruckte Wert gibt an, wie viele Touristen diese Runde auf dem Archipel eintreffen. Dieser Wert kann zwischen 0 und 4 liegen.



Die **Bedarfsplättchen** repräsentieren die aktuelle Nachfrage aus dem Ausland. Die farbigen Würfel zeigen an, welche **Waren** sorten nachgefragt sind. Um einen Auftrag zu erfüllen, müssen die Spieler die entsprechenden **Waren** auf den **Inseln** einkaufen. Die Preise der **Waren** und die **Wohlstandspunkte** für die anteilige Erfüllung eines Auftrags sind in der Tabelle neben den Feldern für die **Bedarfsplättchen** auf dem **Spielplan** abgedruckt.



## ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Vanuatu dauert 8 Spielrunden. Eine Spielrunde besteht aus 5 Phasen. Eine Phase wird dabei immer von allen Spielern durchlaufen, bevor zur nächsten Phase übergegangen wird. Gespielt wird im Uhrzeigersinn beginnend mit dem **Startspieler**.

### Phase I: Rundenvorbereitung

(wird in der 1. Runde übersprungen)

1. Der **Rundenanzeiger** wird auf das nächste Feld gezogen.
2. Das **Touristenplättchen** im Tourismusbüro und alle dort verbliebenen Touristen werden entfernt. Das nächste **Touristenplättchen** wird aufgedeckt und mit der darauf angegebenen Anzahl Touristen auf dem Tourismusbüro platziert. Das vorherige **Touristenplättchen** kommt aus dem Spiel.
3. Schiffe, die voll beladen und deren **Bedarfsplättchen** damit erfüllt sind, legen ab und werden entfernt. Die jeweiligen **Warenwürfel** kommen zurück in den Vorrat. Die verbliebenen **Bedarfsplättchen** rücken in Pfeilrichtung nach. Freigewordene Felder werden durch neue **Bedarfsplättchen** vom Stapel aufgefüllt. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, werden die bereits erledigten **Bedarfsplättchen** gemischt und als neuer Stapel verwendet.
4. Alle Inseln, auf denen keine **Warenwürfel** mehr vorhanden sind, werden mit neuen **Waren** aus dem Vorrat bestückt, wie auf dem jeweiligen **Inselplättchen** angegeben.
5. Der **Fischpreisanzeiger** wird auf den Wert 3 **Vatus** gesetzt.

6. Der **Startspieler** legt in beliebiger Reihenfolge die zwei aufgedeckten **Archipelplättchen** an. Dabei müssen nach Möglichkeit die folgenden Regeln beachtet werden:

- ☛ Das neue **Archipelplättchen** muss an zwei oder mehr bereits platzierte **Archipelplättchen** angrenzen.
- ☛ Ein **Ozeanplättchen** muss an mindestens ein **Inselplättchen** angrenzen.
- ☛ Ein **Inselplättchen** darf nicht neben ein anderes **Inselplättchen** gelegt werden.

Wenn ein Plättchen nicht regelgerecht gelegt werden kann, platziere zuerst das andere Plättchen. Geht das auch nicht (kommt sehr selten vor) lege es beliebig an zwei schon ausliegenden Plättchen an.

**Achtung:** In der letzten Runde (8) des Spiels werden keine **Archipelplättchen** mehr angelegt. Der Rest der Runde verläuft wie beschrieben.

7. Auf die neu platzierten **Archipelplättchen** werden gegebenenfalls **Fisch-** und **Schatzmarker** entsprechend den aufgedruckten Symbolen oder Würfeln der dort produzierten **Waren** gelegt.
8. Danach werden zwei neue **Archipelplättchen** vom Stapel aufgedeckt und auf dem Vulkan gelegt.



## Phase II : Auswahl der Charakterplättchen

Der **Startspieler** wählt eines der noch verfügbaren **Charakterplättchen** und legt es offen vor sich ab. Anschließend legt er sein **Charakterplättchen** aus der vorigen Runde zurück (in der ersten Runde entfällt dieser Schritt). Dieses Plättchen kann somit von anderen Spielern gewählt werden. Dann wählt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn usw. (siehe Kapitel „PERSONEN“ auf Seite 11 für Details).

**Achtung:** Ein Spieler kann also nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden dasselbe **Charakterplättchen** wählen.

Die **Charakterplättchen** bringen den Spielern bestimmte Vorteile, wenn sie die dazugehörigen Aktionen während ihres Zuges ausführen.

**Achtung:** Ein Spieler ist nicht verpflichtet, die Aktion auszuführen, die dem gewählten **Charakterplättchen** entspricht.



Ein Spieler kann den Vorteil seines **Charakterplättchens** nur einmal pro Zug nutzen. Um dies anzuzeigen, wird das Plättchen nach seinem Einsatz auf die Rückseite gedreht.



Der rote Spieler hat 2 **Aktionsmarker** auf dem Feld Fischen, der gelbe und grüne Spieler je 1. Rot kann die Aktion also als erster ausführen, während Gelb und Grün sie derzeit nicht nutzen dürfen.



Nachdem Rot die Aktion genutzt und seine **Aktionsmarker** entfernt hat, ist die Spielreihenfolge ausschlaggebend dafür, ob Gelb oder Grün die Aktion als nächstes ausführen darf.

### SPIEL OHNE CHARAKTERPLÄTTCHEN

Um das Spiel etwas anspruchsvoller zu gestalten, kann auch ohne die **Charakterplättchen** gespielt werden. In diesem Fall wird die Phase II einfach übersprungen. Am restlichen Ablauf ändert sich nichts.



Ein Spieler darf in seinem Zug nicht passen. Wenn er die Aktion, bei der er die Mehrheit hat, nicht ausführen kann (z.B. Fischen auf einem leeren **Fischarten Ozeanplättchen**), muss er trotzdem seine **Aktionsmarker** von dem Feld zurücknehmen. Außerdem muss ein Spieler auch zwingend seine gewählte Aktion ausführen, wenn er dazu in der Lage ist (wenn ein Spieler z.B. Segeln gewählt hat, muss er sich mindestens um ein Feld bewegen, falls er das nötige Geld besitzt). Falls ein Spieler in seinem Zug bei keiner Aktion die Mehrheit besitzen sollte, muss er seine **Aktionsmarker** von einem Feld seiner Wahl zurücknehmen und kann damit diese Aktion nicht mehr nutzen. Besitzt hingegen ein Spieler bei mehreren Aktionen die Mehrheit, darf er wählen, welche davon er zuerst ausführen möchte.

## Phase III : Auswahl der Aktionen

Jeder Spieler kann eine oder mehrere der 9 möglichen Aktionen wählen, die er in dieser Runde ausführen möchte (siehe „DIE AKTIONEN IM DETAIL“ auf Seite 8).

In Spielreihenfolge setzt jeder Spieler 2 seiner **Aktionsmarker** auf eines oder mehrere **Aktionsfelder** seiner Wahl. Nach dem gleichen Verfahren setzt anschließend jeder Spieler 2 weitere seiner **Aktionsmarker**, entweder auf andere Aktionen oder nochmals auf bereits gewählte, um dort die eigene Position zu stärken. Abschließend setzt jeder Spieler in derselben Reihenfolge auch noch seinen letzten Aktionsstein.

**Achtung:** Ein Spieler darf keine Steine auf eine Aktion setzen, die er nach derzeitigem Stand nicht ausführen kann. Beispielsweise kann ein Spieler nicht die Aktion **Verkaufen** wählen, wenn er momentan weder **Fische** besitzt noch vorher die Aktion **FISCHEN** gewählt hat. Wenn der Spieler die Aktion dennoch wählen möchte, so muss er zuvor die Aktion **FISCHEN** und falls nötig die Aktion **Segeln** besetzen, falls sein **Segelboot** sich nicht über einem Fischgrund befindet.

## Phase IV : Ausführen der Aktionen

In Spielreihenfolge führt jeder Spieler reihum eine der Aktionen aus (siehe „DIE AKTIONEN IM DETAIL“), auf der er mehr **Aktionsmarker** platziert hat als die Mitspieler. Eine Aktion kann nur von dem Spieler ausgeführt werden, der dort die Mehrheit besitzt. Sobald er seine Aktion gespielt hat, entfernt der Spieler alle seine **Aktionsmarker** von dem entsprechenden Feld. Damit übernimmt jetzt ein anderer Spieler die Mehrheit bei dieser Aktion und kann sie in seinem Zug ausführen. Jede Aktion kann also nur einmal pro Spieler und Runde ausgeführt werden, jedoch mehrmals von verschiedenen Spielern.

Die Mehrheit auf einem Aktionsfeld besitzt immer der Spieler, der dort die meisten **Aktionsmarker** liegen hat. Im Falle eines Gleichstands entscheidet die Spielreihenfolge darüber, wer Vorrang hat.



Ein Spieler, der auf einem Feld nicht die Mehrheit der **Aktionsmarker** besitzt, muss demnach warten, bis der aktuelle Mehrheitsinhaber die Aktion ausgeführt hat, bevor er sie selbst nutzen kann.

## Phase V : Einlösen der Erholungsplättchen

Spieler, die in dieser Runde **Erholungsplättchen** genommen haben drehen diese um, erhalten den entsprechenden Bonus und legen die **Erholungsplättchen** zurück auf den **Spielplan**. (Die einzelnen **Erholungsplättchen** werden am Ende dieser Regeln beschrieben.)

### UMWANDLUNG VON VATUS IN WOHLSTANDSPUNKTE

Wenn ein Spieler während seines Zuges 10 **Vatus** auf der **Vermögensleiste** erreicht, werden diese sofort in 5 **Wohlstandspunkte** eingetauscht. Der Spieler setzt seinen Vermögensanzeiger auf den Anfang der **Vermögensleiste** und zieht seinen Punkteanzeiger um 5 Felder vor.



**Beispiel:** Der rote Spieler besitzt 3 **Vatus**. Indem er 3 **Fische** für je 3 **Vatus** verkauft, erhält er 9 **Vatus** und besitzt damit insgesamt 12 **Vatus**. Er setzt seinen Vermögensanzeiger auf das Feld 2 **Vatus** ( $12 - 10 = 2$ ) und erhält sofort 5 **Wohlstandspunkte**.

**Achtung:** Die Umwandlung erfolgt sofort, selbst wenn der Spieler das Geld für weitere Aktionen noch gebrauchen könnte.



**Allgemein bitte beachten:** Um eine Aktion auf einer **Insel** durchführen zu können, muss sich das **Segelboot** des Spielers auf einem **Ozeanplättchen** befinden, das an diese **Insel** angrenzt. Um eine Aktion auf dem Ozean auszuführen, muss sich das **Segelboot** auf dem betreffenden Plättchen befinden. Felder ohne **Archipelplättchen** können nicht befahren werden.

## 1) SEGELN (Ozean)



Der Spieler zieht sein **Segelboot** um 1 bis 3 **Ozeanplättchen** in beliebiger Richtung. Er darf sich dabei nicht über ein **Inselplättchen** bewegen. Der Spieler zahlt 1 **Vatu** für jedes gezogene Feld und setzt seinen Vermögensmarker entsprechend viele Felder zurück.



## 4) FISCHEN (Ozean)



Um Fischen zu können, muss sich das **Segelboot** des Spielers auf einem **Ozeanplättchen** befinden, auf dem es Fischgründe (angezeigt durch das Fischsymbol) und noch **Fischmarker** gibt. Er nimmt sich ein **Fischplättchen**, dessen Wert der Zahl der **Fischmarker** auf dem Feld entspricht, und entfernt 1 **Fischmarker**. Er legt das **Fischplättchen** vor sich ab und kann den **Fisch** in einer zukünftigen Aktion verkaufen, um Geld dafür zu erhalten.



## 2) BAUEN (Insel)

Der Spieler setzt eine seiner **Hütten** auf einen leeren Bauplatz auf einer **Insel** und zahlt 3 **Vatus**. **Hütten** werden für andere Aktionen auf dieser **Insel** benötigt und bringen **Wohlstandspunkte** am Ende des Spiels.

**Bitte beachten:** Ein Spieler darf mehrere **Hütten** auf derselben **Insel** besitzen.



## 5) VERKAUFEN (Insel)



Um **Fisch** verkaufen zu können, muss sich das **Segelboot** des Spielers auf einem **Ozeanplättchen** neben einer **Insel** befinden, auf der er eine **Hütte** seiner Farbe gebaut hat. Für jedes verkaufte **Fischplättchen** erhält der Spieler den Wert des Plättchens multipliziert mit dem aktuellen Preis auf dem **Fischmarkt**. Danach wird der **Fischpreis-anzeiger** auf den nächstniedrigeren Preis bewegt (nie unter 1). Verkaufte **Fischplättchen** kommen aus dem Spiel.

## 3) ERKUNDEN (Ozean)



Um ein Schiffswrack zu erkunden, muss sich das **Segelboot** des Spielers auf einem **Ozeanplättchen** befinden, auf dem es ein Wrack (angezeigt durch das Truhensymbol) und noch **Schatzmarker** gibt. Er nimmt sich ein **Schatzplättchen**, dessen Wert der Zahl der **Schatzmarker** auf dem Feld entspricht, und entfernt 1 **Schatzmarker**. Ein Schatz bringt **Wohlstandspunkte**, wenn man ihn bis zum Spielende behält (siehe „SPIELLENDE“).

Er kann aber auch jederzeit während des Spiels für seinen Wert in **Vatus** verkauft werden.

**Achtung:** Ein Spieler ist nie verpflichtet, **Schatzplättchen** zu verkaufen





## 6) KAUFEN UND WAREN EXPORTIEREN (Insel)



**Handelswaren** werden benötigt, um damit die Aufträge aus dem Ausland zu erfüllen und **Wohlstandspunkte** zu erhalten. Das **Segelboot** des Spielers muss sich dazu auf einem **Ozeanplättchen** neben einer **Insel** befinden, auf der noch **Warenwürfel** vorhanden sind. Er nimmt sich eine beliebige Ware von der **Insel**, zahlt den entsprechenden Preis und platziert den Würfel auf einem passenden **Bedarfsplättchen** in der **Außenhandelskammer**. Er erhält die in der Tabelle angegebene Anzahl **Wohlstandspunkte** (1 für Kava, 3 für Kokos, 5 für Fleisch) sowie einen Bonus von +2, wenn der Auftrag damit komplett erfüllt ist.

Die Aufträge werden immer von oben nach unten beladen, d.h. eine Ware kommt immer auf den obersten möglichen Auftrag.

**Achtung:** Wenn es auf keinem Auftrag einen Platz für eine gekaufte **Ware** gibt, verfällt sie und kommt zurück in den Vorrat.



## 7) ZEICHNEN (Insel)



Um eine **Sandgemälde** anzufertigen, muss sich das **Segelboot** des Spielers neben einer **Insel** befinden, auf der es ein leeres **Zeichnungsfeld** (Schildkröte) gibt. Er legt einen **Sandgemälde-Spielstein** auf dieses Feld und erhält sofort 3 **Wohlstandspunkte**, um die er auf der Punkteleiste vorrückt.



## 8) TOURISTEN TRANSPORTIEREN (Insel)



Wenn ein Spieler Touristen befördern möchte, nimmt er einen Touristen aus dem **Tourismusbüro** und setzt ihn auf eine **Insel**. Sein **Segelboot** muss sich benachbart befinden. Der Spieler erhält so viele **Vatus**, wie sich **Hütten** auf dem **Inselplättchen** befinden. Die Touristen bringen **Wohlstandspunkte** bei Spielende (siehe „Spielende“).

**Achtung:** Auf einer **Insel** können sich nie mehr Touristen aufhalten, als auf dem jeweiligen Plättchen angegeben (3 bis 5). Ein Spieler darf Touristen auf einer **Insel** absetzen, auf der es keine **Hütte** seiner Farbe oder sogar überhaupt keine **Hütte** gibt.



## 9) AUSSPANNEN



Wenn ein Spieler sich für diese Aktion entscheidet, nimmt er die noch verfügbaren **Erholungsplättchen** auf, wählt eines davon aus und legt es verdeckt vor sich ab. (Die **Erholungsplättchen** werden am Ende der Regeln erklärt.) Die übrigen Erholungsplättchen werden wieder verdeckt zurückgelegt.

**Achtung:** Die **Erholungsplättchen** werden erst am Ende der Runde eingelöst. Sie können also in der laufenden Runde noch nicht genutzt werden.



# SPIELENDE

Nach der achten Runde endet das Spiel und es kommt zur Schlusswertung.

1. Spieler, welche Erholungsplättchen besitzen bekommen den aufgedruckten Bonus
2. Spieler, die noch **Fischplättchen** vor sich liegen haben, erhalten noch 1 **Vatu** pro **Fisch** (Wert des Plättchens).
3. Der Spieler mit der Startspielerfigur bekommt 3 Wohlstandspunkte.
4. Dann werden noch folgende Punkte vergeben:
  - 🍃 1 **Wohlstandspunkt** für je 3 **Vatus** in der Bank.
  - 🍃 **Wohlstandspunkte** in der Höhe der Summe aller **Schatzplättchen** im Besitz des Spielers, multipliziert mit 2.
  - 🍃 2 **Wohlstandspunkte** für jede **Hütte** des Spielers pro anwesendem Tourist auf der entsprechenden **Insel**.

**Beispiel:** Wenn der Spieler 2 **Hütten** auf einer **Insel** mit 4 Touristen besitzt, erhält er  $4 \times 2 = 8$  Punkte pro **Hütte**, also insgesamt 16 Punkte.

**Der Spieler mit den meisten Wohlstandspunkten gewinnt das Spiel.**

Bei einem Gleichstand entscheiden nacheinander die Anzahl der gebauten **Hütten**, danach die Menge der übrigbehaltenen **Vatus** über den Sieg. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

**Achtung:** Ein Spieler, der mehr als 50 Wohlstandspunkte erreicht nimmt sich einen **50-Wohlstandspunkte-Marker** und setzt seine **Punktezahlung** ab Feld 1 der Wohlstandsleiste fort.



# ANSTEIGENDER MEERESSPIEGEL

„Ansteigender Meeresspiegel“ ist eine kleine Erweiterung für Vanuatu. Wir empfehlen den Einsatz dieser Erweiterung erst, wenn das Basis-Spiel beherrscht wird.

Die globale Erwärmung bedroht Vanuatu. Viele Inseln sind in Gefahr, unter dem steigenden Meeresspiegel zu verschwinden. Die Spieler müssen sich daher zum Schutz der Inseln zusammenschließen und Dämme bauen. Jedoch sind dabei die Interessen des einzelnen Spielers nicht zwangsläufig die gleichen Interessen wie die der anderen Spieler.

## Ansteigender Meeresspiegel

In Runde 2, 4, 6 und 8 steigt der Meeresspiegel an. Zu Beginn der Runde wirft der **Startspieler** einen Würfel. Die Zahl zeigt die Menge an Aktionen an, welche die Spieler ausführen können, bevor der Meeresspiegel ansteigt.



Wenn ein Spieler eine Aktion ausführt, wird der Wert des Würfels auf die nächst niedere Zahl gedreht. Ist die letzte Aktion verbraucht wird das Spiel kurz unterbrochen und für jede Seite jeder **Insel**, welche an ein **Ozean-Plättchen** angrenzt und nicht durch einen **Damm** geschützt ist, wird jeweils ein **Wassermarker** auf diese **Insel** gelegt.



**BLAU** ist am Zug. Der Würfel zeigt die 1. Nach der Aktion von **BLAU** wird der Meeresspiegel ansteigen. Das hier gezeigte **Insel-Plättchen** ist gegenüber einem **Ozean-Plättchen** durch einen **Damm** geschützt, aber nicht gegenüber dem zweiten benachbarten **Ozean-Plättchen**. Die anderen Seiten der **Insel** sind ohne Effekt, da hier keine **Ozean-Plättchen** ausliegen. Der **BLAUE** Spieler legt jetzt 1 **Wassermarker** auf die **Insel**.

Wenn eine **Insel** den 5. **Wassermarker** bekommt ist sie überspült und alle Gegenstände darauf werden entfernt. Das entsprechende „**Überspülte Insel-Plättchen**“ wird auf das bisherige **Plättchen** gelegt. Für den Rest des Spiels ist diese **Insel** gesperrt.

**Wenn die dritte Insel überspült wird, ist das Spiel vorbei und ALLE SPIELER haben verloren!**

**Achtung:** Auf eine überspülte **Insel** werden keine **Wassermarker** mehr gelegt.

Beispiel



**ORANGE** ist am Zug und ein fünfter **Wassermarker** wird auf die **Insel** gelegt. Sie wird damit überspült. Die **Resources**, **Touristen** und **Hütten**, welche sich dort befinden, werden entfernt und danach ein „**Überspülte Insel-Plättchen**“ auf das bisherige **Insel-Plättchen** gelegt.



## DAMM BAUEN



Wenn ein Spieler eine Aktion ausführt kann er eine **Hütte** und/oder einen **Damm** bauen. Eine **Hütte** kostet 3 **Vatu** und ein **Damm** kostet 1 **Vatu**. Ein Spieler kann nur dann eine **Hütte** auf einer **Insel** errichten, wenn er sein **Segelboot** benachbart dazu stehen hat. Ein **Damm** kann auf jeder beliebigen Seite des **Insel-Plättchens** errichtet werden, solange sich das eigene **Segelboot** ebenfalls benachbart zu diesem **Inselplättchen** befindet. Wer einen **Damm** baut muss diesen zwischen dem **Insel-Plättchen** und einem **Ozean-Plättchen** errichten. Wer eine **Hütte** UND einen **Damm** errichtet, muss beides auf der gleichen **Insel** bauen.

Wer einen **Damm** baut muss diesen zwischen dem **Insel-Plättchen** und einem **Ozean-Plättchen** errichten. Wer eine **Hütte** UND einen **Damm** errichtet, muss beides auf der gleichen **Insel** bauen.



## Spielende

Am Ende des Spiels, nach Auszählen wie im Basis-Spiel, verliert jeder Spieler **Erfolgspunkte** für jede **Insel**, auf der er wenigstens 1 **Hütte** besitzt und wenn sich dort, auf dieser **Insel**, **Wassermarker** befinden. Je nach Anzahl der **Wassermarker** ergeben sich pro **Insel** folgende Punktabzüge:

- ☹ 1 Wassermarker = - 1 Punkt
- ☹☹ 2 Wassermarker = - 3 Punkte
- ☹☹☹ 3 Wassermarker = - 5 Punkte
- ☹☹☹☹ 4 Wassermarker = - 7 Punkte



## DIE PERSONEN



### Der Sandmaler

Für das Anfertigen einer **Sandgemälde** erhält er **5 Wohlstandspunkte** statt 3.



### Der Bettler

Er darf bis zu **3 Wohlstandspunkte** in **Vatus** umwandeln (1 **Vatu** pro **Wohlstandspunkt**).



### Der Hüttenbauer

Beim Bau einer **Hütte** zahlt er nur **1 Vatu** statt 3.



### Der Einkäufer

Beim Kauf von **Waren** kann er sich kostenlos einen zweiten Würfel derselben Ware aus dem Vorrat nehmen.



### Der Taucher

Für jeden gehobenen **Schatz** erhält er sofort **Vatus** in Höhe des Schatzes.

*Beispiel: Ein **Schatzplättchen** mit dem Wert 2 bringt 2 **Vatu**.*



### Der Fischer

Für jeden gefangenen **Fisch** erhält er sofort **Wohlstandspunkte** im Wert seines Fanges.

*Beispiel: Ein **Fischplättchen** mit dem Wert 3 bringt 3 Punkte.*



### Die Gouverneurin

Statt eine Aktion des Spielens kann der Spieler alle seine **Aktionsmarker** von einem Aktionsraum auf einen anderen Aktionsraum seiner Wahl versetzen. Er muss alle **Aktionsmarker** für diese Aktion versetzen.



### Der Touristenführer

Für jede **Sandgemälde** auf einer **Insel**, auf der er einen Touristen absetzt, erhält er **2 Wohlstandspunkte**.



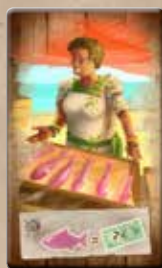
### Der Navigator

Er kann sich beim Segeln kostenlos um 1 bis 3 Felder bewegen.



### Der Prediger

Er erlaubt es dem Spieler, eine Aktion auszuführen, in der er nicht die Mehrheit besitzt, vorausgesetzt der Spieler hat in dem Moment bei keiner anderen Aktion die Mehrheit.



### Der Verkäufer

Der Spieler darf auch dann **Fisch** verkaufen, wenn er auf keiner angrenzenden **Insel** eine **Hütte** besitzt.

## DIE ERHOLUNGSPLÄTTCHEN



Der Spieler erhält den **Startspielerpöppel**.



Der Spieler erhält **1 Vatu** und **1 Wohlstandspunkt**.



Der Spieler erhält **1 Wohlstandspunkt**.



Der Spieler erhält **1 Vatu**.

## MITWIRKENDE

**Spieldesign:** Alain Epron

**Illustrationen und Grafiken:** Konstantin Vohwinkel

**Grafiken und Regelheft:** Rafaël Theunis

**Übersetzungen:** Jens Granseuer und Hans-Jörg Gross

**Korrekturlesung:** Marco Höhener

**Projektleitung:** Arno Quispel und Rafaël Theunis

Der Autor dankt allen Testspielern und ganz besonders den Mitgliedern der Vereinigung Fumble de Fontainebleau (Frankreich).



© Quined Games, 2016

Besuchen Sie uns auf unserer Website ([www.quined.com](http://www.quined.com)) und auf Facebook!



