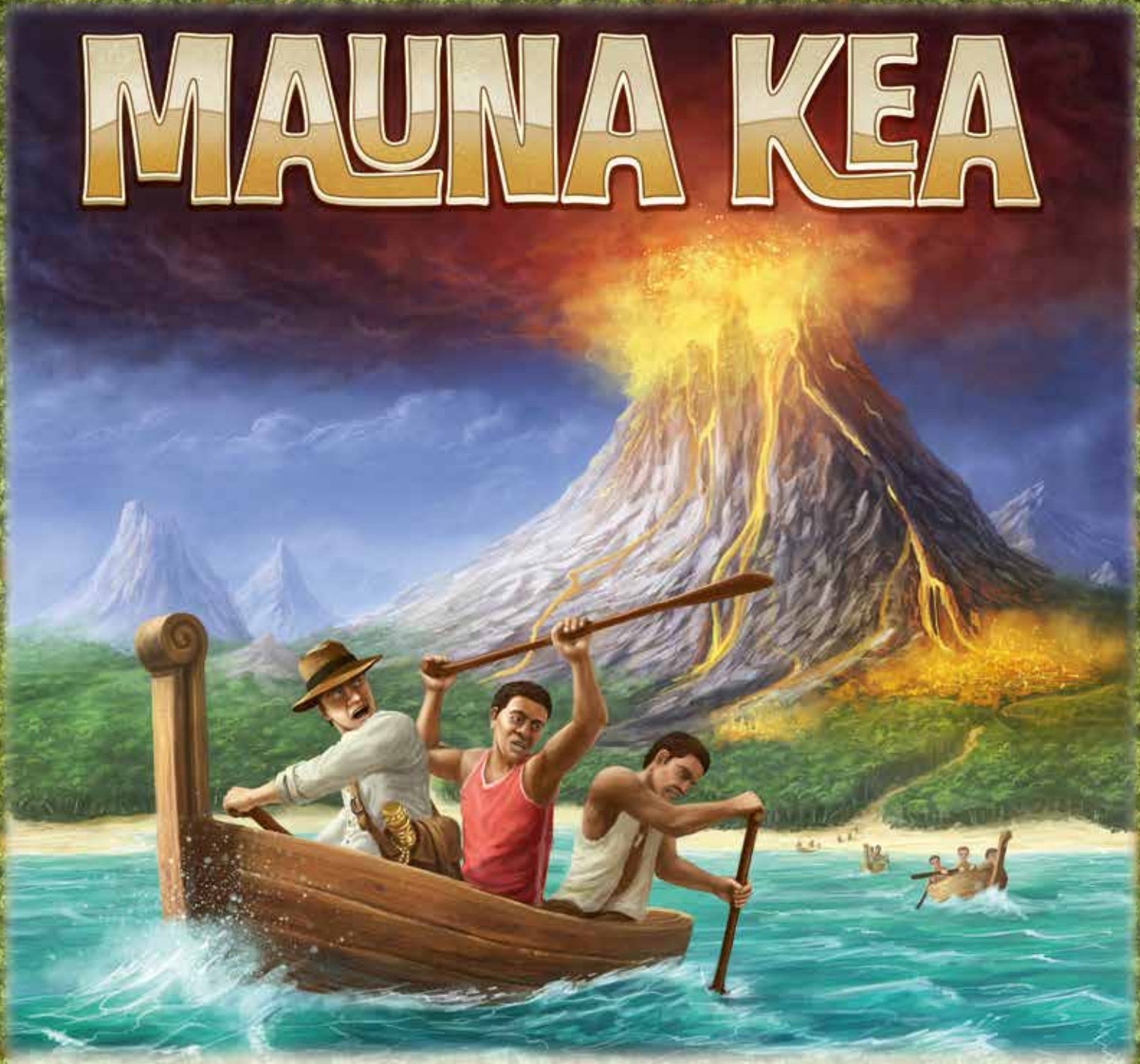
MAUNA KEA



Spielanleitung

Ein Spiel von Touko Tahkokallio für 2–4 Personen ab 8 Jahren

Einleitung

Die Spieler erforschen mit ihren mehrköpfigen Teams eine noch unbekannte Vulkaninsel in der Südsee. Doch plötzlich dringt ein machtvolles Dröhnen in die Köpfe der Forscher: Der Vulkan erwacht!

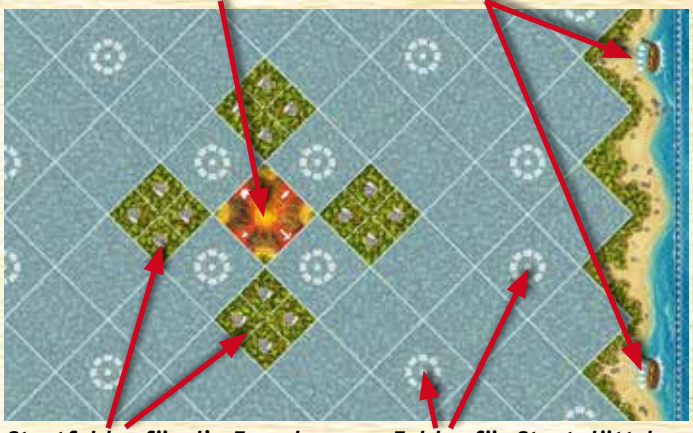
Nun gilt es für die Forscher, möglichst viele kulturelle Artefakte von der Insel zu retten und mit ihnen die Boote an der Küste zu erreichen, um der drohenden Lava aufs Meer hinaus zu entfliehen.

HUCH! & friends

Spielmaterial

1 Spielplan





20 Forscher in vier Farben



25 Artefakte in drei Farben



17x Weiß, *7x Grau,* *1x Schwarz*

30 Spielkarten



Spielkartenvorderseiten



Rückseite

118 quadratische Plättchen, davon

24 Startplättchen und



Vorderseite *Rückseite*

94 Inselplättchen, die sich aufteilen in:

70 Geländeplättchen mit Bewegungspunkten und

24 Lavaplättchen



Gelände- und Lavaplättchen Vorderseite *Rückseite*

8 Boote



1 Stoffbeutel

Spielziel

Der Startpunkt unserer Forscher befindet sich im Zentrum der Insel gleich neben dem erwachenden Vulkankegel.

Durch das Legen von Geländeplättchen entstehen Landschaften. Um jedoch mit den Forschern voranzukommen, müssen die Spieler ihre Geländeplättchen für Bewegungspunkte ausgeben. Es gilt daher gut abzuwägen, wofür ein Geländeplättchen genutzt wird. Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Forscher mehr auf der Insel hat. Anschließend folgt die Wertung.

Es gewinnt derjenige, der die meisten eigenen Forscher und Artefakte gerettet hat.

Spielvorbereitung

Der Aufbau

Nachdem der **Spielplan** ausgebreitet wurde, werden die **24 Startplättchen** herausgesucht, verdeckt gemischt und beliebig auf die 24 entsprechend gekennzeichneten Felder *(s. Abb. rechts)* des Spielplans offen ausgelegt.

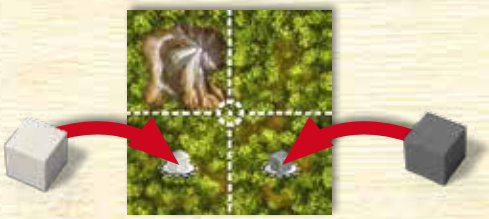


Feld für Startplättchen



Die Startplättchen zeigen teilweise verschiedene farbige Markierungen, auf die nun die entsprechenden Artefakte verteilt werden.

Die 8 Boote werden verdeckt gemischt und dann offen auf die 8 Anlegestellen des Spielplans beliebig verteilt, so dass an jeder Stelle ein Boot liegt.



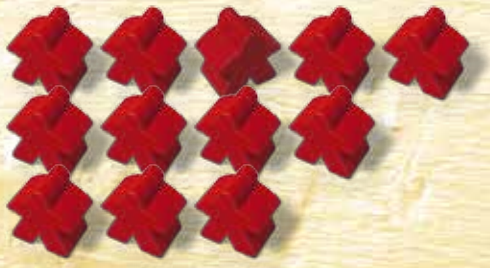
Es gibt Artefakte und Markierungen in den Farben Weiß, Grau und Schwarz.

Das Material für die Spieler

Jeder Spieler nimmt sich die Forscher in der Farbe seiner Wahl:

bei **2 Spielern** erhält jeder ..... **5 Forscher,**
bei **3 Spielern** erhält jeder ..... **4 Forscher,**
bei **4 Spielern** erhält jeder ..... **3 Forscher.**

Nicht benötigte Forscher werden aus dem Spiel genommen.



Vor dem ersten Zug

Startspieler

Der Spieler, der den Spieltitel dreimal rückwärts korrekt aussprechen kann, wird Startspieler.

Forscher aufstellen

Der Startspieler setzt einen seiner Forscher auf ein beliebiges der 16 Startfelder. Danach setzen alle Spieler reihum entgegen dem Uhrzeigersinn nacheinander jeweils einen Forscher, bis alle aufgestellt sind. Auf einem Feld darf immer nur 1 Forscher stehen.



Der Spielplanausschnitt zeigt 4 der 16 Startfelder.

Plättchen ziehen

Die 94 Inselplättchen kommen in den Stoffbeutel und werden gemischt. Nacheinander und gegen den Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler, zieht nun jeder ein Plättchen aus dem Beutel und legt es offen vor sich aus.

Dabei zieht jeder Spieler so oft reihum ein Plättchen, bis die Anzahl der Bewegungspunkte auf seinen Plättchen insgesamt **5 oder mehr Symbole** beträgt.

Wird ein Plättchen mit Lavafluss (ohne Bewegungspunkte) gezogen, wird es beiseitegelegt und ein weiteres Plättchen nachgezogen.

Haben alle Spieler alle ihre Plättchen gezogen und offen vor sich liegen, werden beiseitegelegte Lavaplättchen wieder in den Beutel gemischt.



Beispiel: Der Spieler zieht nacheinander ein Plättchen mit 2 Bewegungspunkten, dann eins mit 1 Punkt und schließlich ein Plättchen mit 3 Punkten.

Er hat nun Plättchen mit insgesamt 6 Punkten und darf kein weiteres mehr ziehen.

Spielbeginn

Der Spieler, der als letzter einen Forscher aufgestellt hat, fängt an. Nach ihm geht das Spiel **im Uhrzeigersinn** weiter.

Spielablauf

Plättchen ausspielen

Ist ein Spieler an der Reihe, **muss er alle** seine Plättchen ausspielen. Die Reihenfolge darf er beliebig wählen.

Die Plättchen können auf zwei Arten gespielt werden:

Gelände erweitern

Der Spieler legt das Plättchen offen auf ein beliebiges leeres Feld des Spielplans.
Die Ausrichtung des Plättchens ist frei wählbar.

Die aufgedruckten Bewegungspunkte bleiben unberücksichtigt.



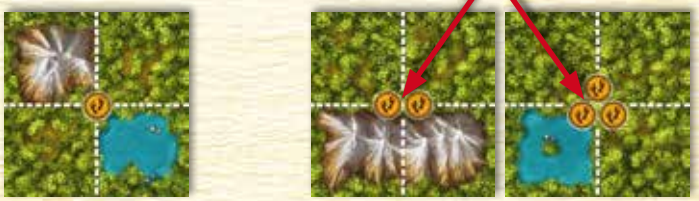
4 Ausrichtungen sind möglich

Bewegungspunkte nutzen

Der Spieler verwendet die Punkte eines Plättchens zum Bewegen seiner Forscher **(siehe Seite 6 „Forscher bewegen“)** und mischt das Plättchen anschließend wieder in den Beutel.

Plättchen wird als Geländeplättchen ausgespielt.

Bewegungspunkte



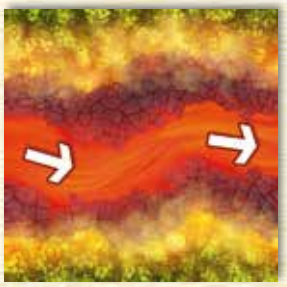
Beispiel: Spieler Gelb spielt zunächst ein Plättchen als Geländeplätchen aus und platziert es auf dem Spielplan. Dann hat er noch 2 Plättchen mit insgesamt 5 Bewegungspunkten zur Verfügung, die er nutzt, um seine Forscher weiterzuziehen.

Plättchen nachziehen

Nachdem der Spieler alle seine Plättchen gespielt hat, zieht er so oft ein neues Plättchen aus dem Beutel, bis die Anzahl der **Bewegungspunkte** insgesamt **5 oder mehr** beträgt. Auch diese Plättchen legt er offen vor sich aus.

Lavaplättchen

Sollte er ein Plättchen nachziehen, das einen Lavastrom zeigt, muss er dieses Plättchen auf dem Spielplan ablegen **(siehe Seite 7 „Vulkanausbruch“)**.
Danach zieht er weitere Plättchen, bis er mindestens 5 Bewegungspunkte hat.



Spielzug beenden

Hat ein Spieler seine Plättchen nachgezogen, ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Forscher bewegen

Bewegungsrichtungen

Die Forscher werden stets von einem Feld auf ein benachbartes Feld gezogen, **diagonal** ziehen ist **nicht erlaubt**.

Forscher dürfen **nicht** auf **Lava**- oder **Bergfelder** gezogen werden oder auf Stellen, auf denen **noch kein Plättchen** liegt.

Felder, auf denen schon ein **Forscher** steht, dürfen ebenfalls **nicht** betreten werden.

Felder, die **nicht betreten** werden dürfen, dürfen auch **nicht übersprungen** werden.



Bewegungskosten

Je nach Geländeart des Feldes, das betreten wird, müssen unterschiedlich viele Bewegungspunkte aufgewendet werden, um einen Forscher auf das Feld zu ziehen:

auf ein **Urwaldfeld** ..... **1 Punkt**
auf ein **Wasserfeld** ..... **2 Punkte.**

Die Punkte erhält der Spieler durch ausspielen seiner Plättchen.



Die auf dem Plättchen angegebene Punktzahl kann **beliebig** auf die eigenen Forscher **verteilt** werden.

Man darf die Punkte mehrerer Plättchen **zusammenfassen**, um einen Forscher entsprechend weiter bewegen zu können.

Es müssen **nicht alle** Punkte genutzt werden.

Die Plättchen, von denen mindestens 1 Bewegungspunkt verwendet wurde, kommen zurück in den Beutel. Sie können nicht mehr dazu genutzt werden, das Gelände auf dem Spielplan zu erweitern.

Artefakte einsammeln und mitnehmen

Wird ein Forscher auf ein Feld mit einem oder mehreren Artefakten gezogen, darf der Spieler Artefakte mitnehmen. Ein Forscher kann insgesamt **höchstens 3 Artefakte tragen**. Ein Spieler kann auch jederzeit ein Artefakt auf einem Feld zurücklassen oder weitere Artefakte mitnehmen, solange er nicht mehr als 3 Artefakte trägt. Ein Forscher, der Artefakte trägt, bewegt sich genauso wie ein Forscher ohne Artefakte, auch an den **Bewegungskosten** ändert sich **nichts**.

Die Boote erreichen

Erreicht ein Forscher ein **Nachbarfeld eines Bootes** (zu jedem Boot gibt es 4 Nachbarfelder), kann er zusammen mit den Artefakten, die er bei sich trägt, **an Bord gehen**.

Dafür benötigt er **1 Bewegungspunkt**. Reicht der Platz im Boot für ihn und seine Artefakte nicht aus, muss er überzählige Artefakte auf seinem Feld zurücklassen.



Das Beladen des Bootes mit dem Forscher und den Artefakten kostet insgesamt 1 Bewegungspunkt.

Die vier gestrichelten Linien weisen auf die 4 Nachbarfelder hin, von denen aus ein Boot betreten werden darf.

Sobald der Forscher an Bord ist, wird dieses Boot mit Forscher und Ladung vom Spielplan genommen und für die Wertung am Spielende offen vor dem Spieler abgestellt.

Die Schritte kosten folgende Bewegungspunkte:
2 Pkte. (ins Wasser) + 2 Pkte. (ins Wasser) + 1 Pkt. (in den Dschungel) + 1 Pkt. (in den Dschungel).

*Der Forscher nimmt das weiße Artefakt dabei mit. Dafür benötigt er **keine extra** Bewegungspunkte.*

Vulkanausbruch

Deckt ein Spieler beim Nachziehen der Plättchen ein Lavaplättchen auf, muss er es sofort auf dem Spielplan auslegen.

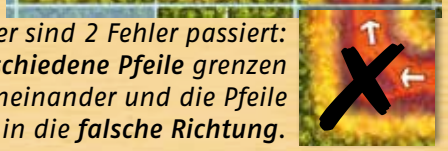
Im Gegensatz zu den anderen Inselplättchen dürfen Lavaplättchen nicht beliebig ausgelegt werden, sondern unterliegen folgenden **Legeregeln**:

- Ein Lavaplättchen muss angrenzend an ein Feld mit einem Lavastrom gelegt werden, so dass der Strom verlängert wird. Die Pfeile zeigen immer weg vom Vulkan!
- Jedes Lavaplättchen muss an den passenden Lavastrom angelegt werden. Es gibt 4 verschiedene, zu erkennen an den unterschiedlichen Pfeilsymbolen.
- Liegt schon ein Geländeplättchen an der Stelle, an die das Lavaplättchen gelegt werden soll, wird es einfach obenauf gelegt. Alle Forscher und Artefakte, die sich dort befinden, werden aus dem Spiel genommen.

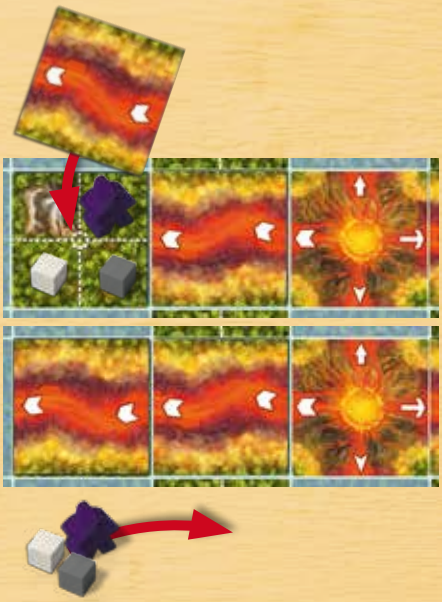
*Es darf nicht so angelegt werden, dass der **Lavastrom unterbrochen** wird.*



*Hier sind 2 Fehler passiert: **Verschiedene Pfeile** grenzen aneinander und die Pfeile zeigen in die **falsche Richtung**.*

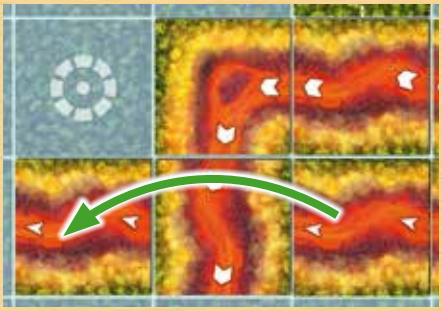


Beispiel: 2 Artefakte und 1 Forscher werden vom Lavastrom erreicht und müssen deshalb aus dem Spiel entfernt werden. Das Lavaplättchen wird dann auf das Geländeplättchen gelegt.

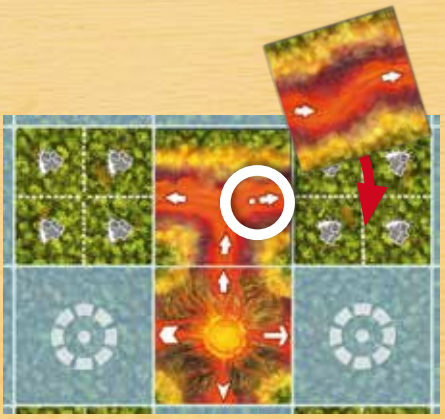


- Liegt schon ein anderes **Lavaplättchen** dort (es wird z.B. ein anderer Lavafluss gekreuzt), wird das neue Plättchen **ein Feld weiter** in Stromrichtung gelegt (der andere, schon bestehende Lavastrom wird „untertunnelt“).
- Ab dem Zeitpunkt, zu dem ein **Plättchen mit einer Abzweigung** des Lavastroms gelegt wurde, müssen die beiden enstandenen Seitenarme des betroffenen Lavastroms gleichmäßig ausgebaut werden. Das heißt, wird ein neues Lavaplättchen des betroffenen Lavastroms gezogen, muss derjenige Seitenarm verlängert werden, der aus weniger Plättchen besteht. Sind beide Seitenarme gleich lang, wird der mit einem „ • “ gekennzeichnete zuerst verlängert.
- Kann ein Lavaplättchen nicht mehr angelegt werden (z.B. am Spielfeldrand), kommt es aus dem Spiel.

Lavaströme können sich kreuzen.



Bei einer Verzweigung eines Lavastroms wird immer zuerst der kürzere „Zweig“ verlängert. Bei gleicher Länge wird der mit dem Punkte gekennzeichnete Zweig verlängert.



Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **keinen** Forscher mehr auf dem Spielplan hat, oder wenn der seltene Fall eintritt, dass alle Spieler noch Forscher auf dem Spielplan haben, aber **niemand** mehr die Insel verlassen kann.

Der Spieler am Zug darf noch alle Plättchen, die er offen vor sich liegen hat, ausspielen.

Dann sind nach ihm alle **anderen** Spieler noch einmal an der Reihe. Danach kommt es zur Wertung.

Wertung

Nun werden die Boote mit ihren Forschern und Artefakten an Bord, die jeder Spieler vor sich stehen hat (die geretteten!), betrachtet. Es werden jeweils folgende Siegpunkte erzielt:

- Jeder Forscher ..... 3 SP.
- jedes weiße Artefakt ..... 1 SP.
- jedes graue Artefakt ..... 2 SP.
- das schwarze Artefakt ..... 3 SP.

Abzüge:

- für jeden unbesetzten Platz im Boot ..... - 1SP.

Der Spieler, der nach Abzügen insgesamt die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Unentschieden

Bei **Gleichstand** gewinnt derjenige, der **mehr Forscher** bei Spielende **auf der Insel** hat. Herrscht auch dann noch Gleichstand, gewinnt derjenige Spieler, dessen Forscher auf der Insel insgesamt die meisten Artefakte tragen. Sollte es auch hier mehrere Spieler mit dem gleichen Ergebnis geben, endet das Spiel unentschieden.

*Beispiel: Spieler Rot bekommt für das Boot mit dem braunen Symbol **7 Siegpunkte:***

Forscher	*3 SP.*
Weißes Artefakt	*1 SP.*
Weißes Artefakt	*1 SP.*
Graues Artefakt	*2 SP.*



*Für das Boot **ohne** grauem Artefakt bekommt der Spieler nur **4 Siegpunkte:***

Forscher	*3 SP.*
Weißes Artefakt	*1 SP.*
Weißes Artefakt	*1 SP.*
Leerer Platz	*-1 SP.*



Regeln für Fortgeschrittene

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Ergänzungen bzw. Änderungen:

In dieser Variante werden die **Spielkarten** mit ins Spiel genommen. Sie unterteilen sich in **Aktionskarten** mit extra Zugmöglichkeiten und **Aufgabenkarten** zur Erzielung weiterer Siegpunkte bei der Wertung am Spielende.

Spielaufbau

Die Spielkarten werden verdeckt gemischt und an jeden Spieler **6 Karten** ausgeteilt.

Jeder sucht sich nun **4 von seinen Karten** aus, die er während des Spiels verdeckt hält.

Die restlichen Karten werden verdeckt aus dem Spiel genommen.



Jeder Spieler erhält 6 Karten, von denen er sich 4 aussuchen darf. Die restlichen 2 Karten kommen aus dem Spiel.

Spielablauf

Karten ausspielen

Der Spieler darf **jederzeit während seines Zuges** eine oder mehrere seiner **Aktionskarten** offen ausspielen. Für das Ausspielen werden **keine** Bewegungspunkte benötigt.

Ausgespielte Aktionskarten werden sofort nach ihrem Einsatz **aus dem Spiel** genommen.

Plättchen ausspielen

Ausgespielte Plättchen (zur Bewegung genutzt) kommen nicht in den Beutel zurück, sondern werden aus dem Spiel genommen.

Spielende

Das Spiel endet entweder,

- wenn ein Spieler keinen Forscher mehr auf dem Spielplan hat oder
- der Vorrat an Plättchen verbraucht ist.

Der Spieler am Zug darf noch alle Plättchen, die vor ihm liegen, ausspielen.
Danach kommt es sofort zur Wertung.

Wertung

Jeder Spieler erhält die Siegpunkte und Abzüge, die er auch im Grundspiel erhalten würde. Zusätzlich bekommt er noch die Siegpunkte für erfüllte **Aufgabenkarten**.

Die Spieler decken ihre Aufgabenkarten auf und prüfen, welche Karten sie erfüllt haben.

Dabei ist zu beachten, dass jeder Forscher und jedes Artefakt **nur für jeweils eine** Aufgabenkarte eingesetzt werden darf.

Aufgaben und Aktionen der Spielkarten im Überblick:

Aufgabenkarten

Diese Karten zeigen bestimmte Kombinationen von Artefakten, Forschern und Booten.

Hat der Spieler bei der Wertung eine Aufgabenkarte, deren geforderte Kombination von Objekten er vor sich ausliegen hat, bekommt er die Siegpunkte der Karte zusätzlich.

Die Karten zeigen die erforderlichen Objekte sowie die Anzahl der Siegpunkte.

Eine der Aufgabenkarten (2x vorhanden) zeigt keine Objekte an. Sie bewahrt den Spieler vor einem Siegpunktabzug für alle seine Boote, die nicht voll besetzt sind.

Aktionskarten



Dschungelbewegung
[3x vorhanden]

Der Spieler darf einen eigenen Forscher beliebig weit bewegen, muss diesen aber ausschließlich über Dschungelfelder bewegen. Die Bewegung darf auch von einem Wasserfeld aus beginnen, muss aber auf einem ***Dschungelfeld enden****. Wird ein Feld mit Artefakt betreten, endet die Bewegung.*

Alle betretenen Dschungelfelder müssen mit mindestens einer Seite aneinandergrenzen. Eine Verbindung über Eck (diagonal) reicht nicht aus.



Bergbewegung
[3x vorhanden]

Der Spieler darf einen eigenen Forscher beliebig weit bewegen, muss diesen aber ausschließlich über Bergfelder bewegen. Die Bewegung beginnt und endet auf einem Wasser- oder Dschungelfeld.

Alle betretenen Bergfelder müssen mit mindestens einer Seite aneinandergrenzen. Eine Verbindung über Eck (diagonal) reicht nicht aus.



Erdbeben
[3x vorhanden]

Der Spieler darf ein beliebiges, auf dem Spielplan ausliegendes Geländeplättchen neu ausrichten.

Auf diesem Plättchen dürfen sich zwar Artefakte, jedoch ***keine Forscher*** *befinden.*

Danach ***darf*** *der Spieler ein Plättchen aus dem Beutel ziehen und es gemäß den Regeln auf dem Spielplan platzieren, egal, ob Gelände- oder Lavaplättchen.*



Der Spieler erhält für 3 gesammelte weisse Artefakte 2 Siegpunkte zusätzlich. Die Karte darf nur einmal angewendet werden.
[Karten mit Artefakten sind 7x vorhanden]



Der Spieler erhält für 2 gerettete Forscher 1 Siegpunkt zusätzlich. Die Karte darf nur einmal angewendet werden.
[2x vorhanden]



Hat der Spieler Boote mit unbesetzen Plätzen vor sich ausliegen, so erhält er dafür ***keinen*** *Siegpunkteabzug.*
[2x vorhanden]



Der Spieler erhält für ein grünes Boot 1 Siegpunkt. Die Karte darf nur einmal angewendet werden.
[Karten mit Booten sind 4x vorhanden]



Helikopter-Rettung
[3x vorhanden]

Der Spieler darf einen eigenen Forscher mit seinen Artefakten von der Insel retten. Er legt diese Karte offen vor sich aus und stellt seinen geretteten Forscher und seine Artefakte auf diese Karte.

Bei der Wertung geben nur die Artefakte Siegpunkte, der ***Forscher nicht****.*

Diese Karte darf ***nicht*** *für den* ***letzten Forscher*** *eines Spielers eingesetzt werden.*



Wasserbewegung
[3x vorhanden]

Der Spieler darf einen eigenen Forscher beliebig weit bewegen, muss diesen aber ausschließlich über Wasserfelder bewegen. Die Bewegung darf auch von einem Dschungelfeld beginnen, muss aber auf einem Wasserfeld enden. Wird ein Feld mit Artefakt betreten, muss der Forscher anhalten.

Alle betretenen Wasserfelder müssen mit mindestens einer Seite aneinandergrenzen. Eine Verbindung über Eck (diagonal) reicht nicht aus.

© 2013 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

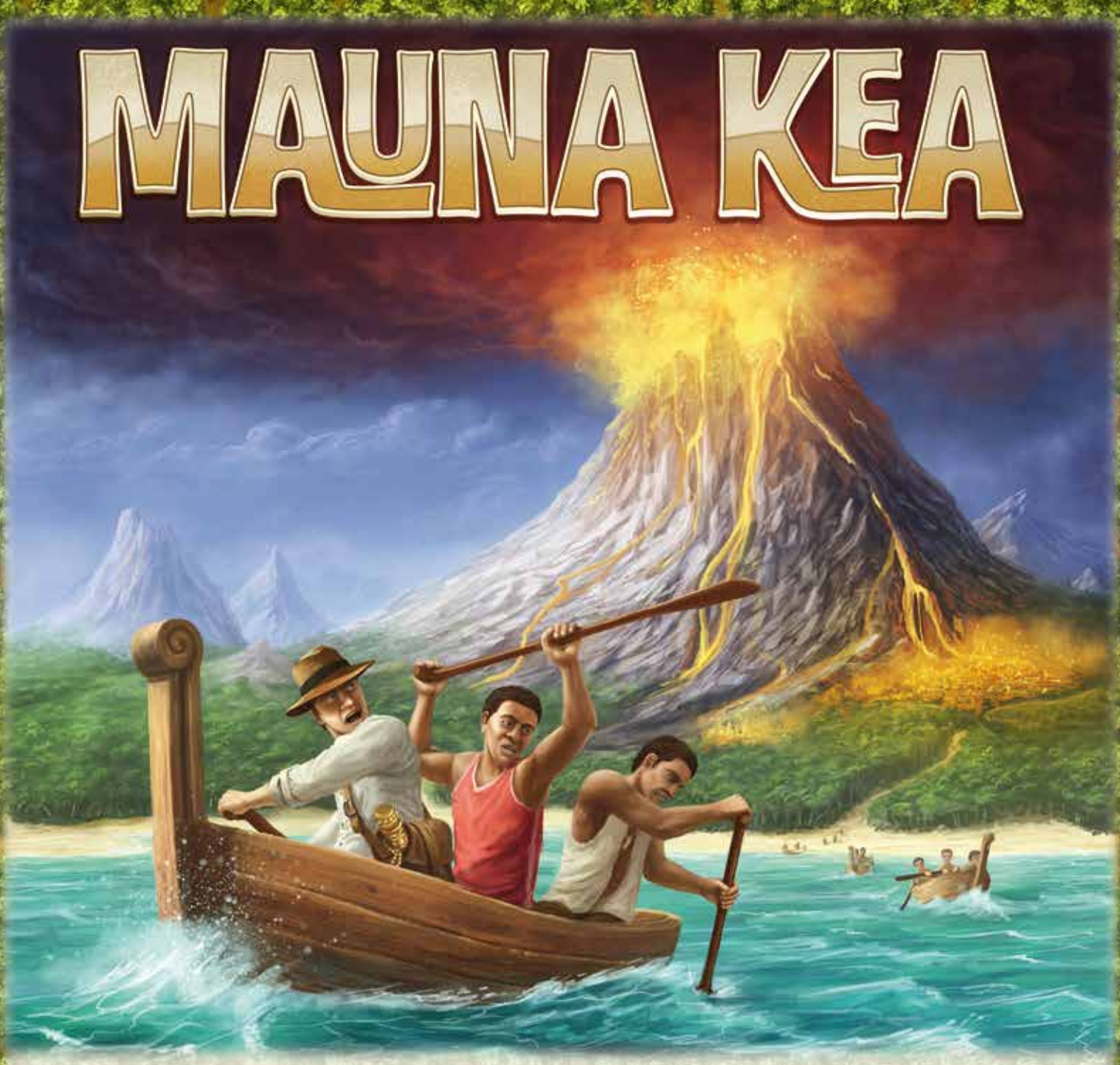
Autor: Touko Tahkokallio
Illustration: Andreas Resch
Redaktion: Bernd Dietrich
Spielentwicklung

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

HUCH! & friends

MAUNA KEA



Game Instructions

A game by Touko Tahkokallio for 2–4 players, 8 years and up

Introduction

With the help of their teams of several explorers, players investigate an as yet unknown volcanic island in the South Pacific. But suddenly a reverberating roar penetrates the explorers' heads: The volcano has awakened!

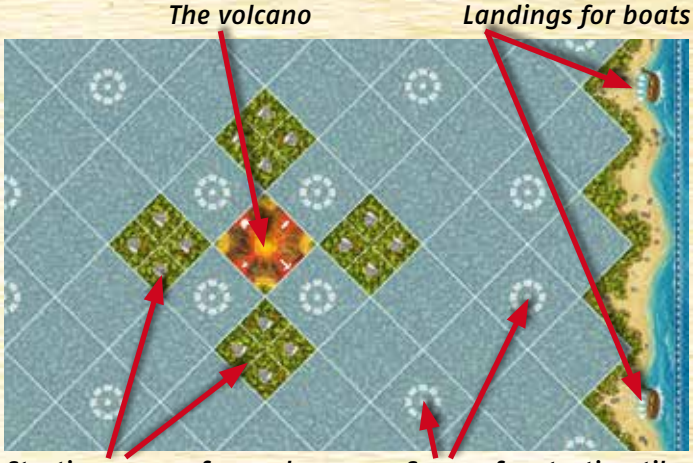
Now the explorers' task is to save as many cultural artifacts from the island as they can, and take them to the boats docked on the coast to escape from the threatening lava by putting out to sea.

HUCH! & friends

Game Materials

1 gameboard, showing:





20 explorers in four colors



25 artifacts in three colors



17 white, *7 gray,* *1 black*

30 game cards



Front side



Back side

118 square tiles, of which there are:

24 starting tiles



Front side *Back side*

94 island tiles, divided into:

70 terrain tiles
with movement points

24 lava tiles



Terrain tiles and lava tiles
Front side *Back side*

8 boats



1 cloth bag

Object of the Game

The explorers' starting point is located in the center of the island, directly next to the cone of the awakening volcano.

By laying terrain tiles, you create landscapes. But for advancing your explorers, you have to use your terrain tiles to get movement points. Therefore, you have to carefully weigh what you want to use a terrain tile for. The game ends as soon as one player has no explorers left on the island. After that, the scoring takes place.

The player who has saved the most of his explorers and the most artifacts wins.

Preparation of the Game

Set-up

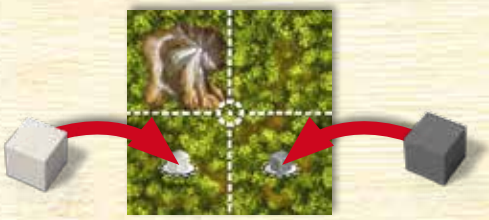
After laying out the **gameboard**, pick out the 24 **starting tiles**, mix them face down and randomly distribute them face up on the 24 spaces marked accordingly on the gameboard *(see illustration on the right)*.



Space for starting tile



The starting tiles partly show different colored markings, indicating the corresponding artifact that is now placed there. Mix up the 8 boats unseen and then distribute them randomly, face up, on the 8 boat landings of the gameboard, so that one boat lies at each point.



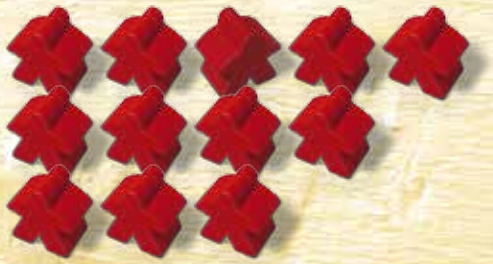
There are artifacts and markings in white, gray and black.

Material for the players

Each player takes the explorers in the color of his choice:

With **2 players**, each player gets ..... **5 explorers,**
with **3 players**, each player gets ..... **4 explorers,**
with **4 players**, each player gets ..... **3 explorers.**

Unused explorers are removed from the game.



Before the First Turn

Starting player

The player who can correctly say the game title backwards three times becomes the starting player.

Placing explorers

The starting player places one of his explorers on any one of the 16 starting spaces. Then, all players, in turn (in counterclockwise order) place one explorer at a time until all explorers have been placed. There can be only one explorer per space.



The gameboard section shows 4 of the 16 starting spaces.

Drawing tiles

Put the 94 island tiles into the cloth bag and mix them. One after another, counterclockwise beginning with the starting player, each player now draws one tile from the bag and puts it in front of him face up.

You continue drawing one tile at a time in turn until the number of movement points on your tiles totals **5 or more symbols**.

If you draw a tile with a lava flow (without movement points), you put it aside and draw another tile.

When all players have drawn their tiles and laid them out in front of them face up, lava tiles that have been put aside are mixed back into the bag.



Example: The player draws, one after another, one tile with 2 movement points, then one with 1 point, and finally, one with 3 points.

Now he has tiles with 6 points overall and may not continue drawing.

Beginning the game

The last player to have placed an explorer begins. After that, **play proceeds clockwise**.

Course of the Game

Playing tiles

On your turn, **you have to** play **all** your tiles; you can choose the order.

You can play each tile in one of two ways:

Expanding the terrain

You place the tile face up on any one empty space on the gameboard.

You can freely choose the orientation of the tile.

The movement points shown on the tiles are not taken into consideration.



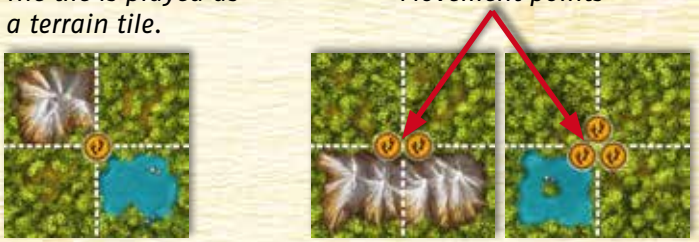
4 orientations are possible.

Using movement points

You use the points on a tile to move your explorers **(see page 16, „Moving Explorers“)**. After that, you mix the tile back into the bag.

The tile is played as a terrain tile.

Movement points



Example: Yellow first plays one tile as a terrain tile, placing it on the gameboard. Then, he still has 2 tiles with overall 5 movement points available that he uses to advance his explorers.

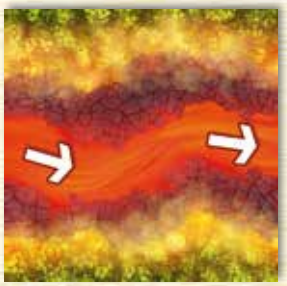
Drawing other tiles

After you have played all your tiles, you draw as many new tiles out of the bag as necessary until the overall number of the movement points indicated is 5 or more. Again, lay these tiles face up in front of you.

Lava tiles

If you draw a new tile that shows a lava flow, you have to place this tile on the gameboard **(see page 17, „Volcano eruption“)**.

After that, you keep drawing tiles until you get at least 5 movement points.



Ending your turn

When you have finished drawing your new tiles, your turn is over and it is the next player‘s turn.

Moving explorers

Movement directions

Explorers can be moved only from one space to an adjacent space; **diagonal** movements are **not allowed**.

You may not move an explorer to **lava** or **mountain spaces** or to spaces that do **not yet have a tile**.

You may **not** move an **explorer** onto a space on which another explorer is already standing, either.

You may **not** have your explorer **jump over** any space that he is **not allowed to move onto**.



Movement costs

Depending on the kind of terrain of the space entered, it takes a different number of movement points to move an explorer to that space:

to a **jungle space** ..... **1 point**
to a **water space** ..... **2 points.**

You get these points by playing your tiles.



You can **distribute** the number of points indicated on the tile among your own explorers **as you wish**.

You can **combine the points** of several tiles in order to move an explorer the according number of spaces.

You **don't have to** use up all points.

The tiles from which you have used at least 1 movement point go back into the bag. You cannot use them anymore to expand the terrain on the gameboard.

Collecting and taking artifacts

When you move an explorer to a space with one or more artifacts, you may take these artifacts with you. An explorer can carry **no more than 3 artifacts** at one time. You can also leave an artifact on a space anytime or take more artifacts with you as long as your explorer doesn't carry more than 3 artifacts. An explorer who is carrying artifacts moves in the same way as an explorer without artifacts, and the **movement costs don't change** either.

Reaching the boats

When an explorer reaches the space **adjacent to a boat** (each boat has 4 neighboring spaces), he can **go on board** and take the artifacts he's carrying with him.

For this, he needs **1 movement point**. If the space on the boat is not sufficient for him and his artifacts, he must leave the excess artifacts behind on his space.

Loading the boat with the explorer and the artifacts costs a total of 1 movement point.



The four dashed lines indicate the 4 neighboring spaces from which a boat may be entered.

As soon as the explorer is on board, you take this boat (including the explorer and his load) off the gameboard and put it down in front of you face up for scoring at the end of the game.

The steps cost the following number of movement points: 2 points (into water) + 2 points (into water) + 1 point (into the jungle) + 1 point (into the jungle).

In doing so, the explorer takes the white artifact with him. He doesn't need any extra movement points for this.

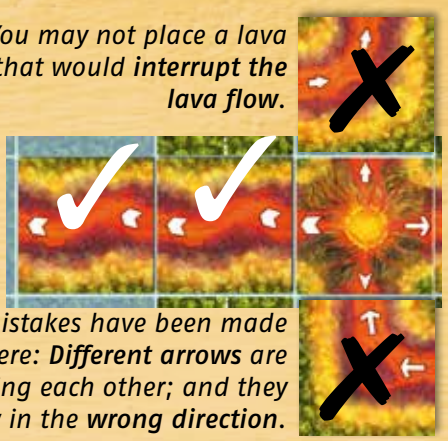
Volcanic eruption

If you turn over a lava tile while you are drawing new tiles, you have to lay it on the gameboard immediately.

In contrast to the other island tiles, lava tiles may not be laid out as you wish but are subject to the following **laying-out rules**:

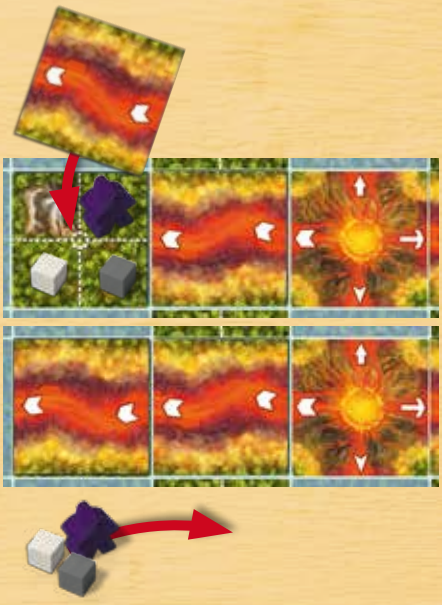
- A lava tile must be placed adjacent to a space with a lava flow so that the flow is extended. The arrows always show away from the volcano!
- Each lava tile must be connected to the matching lava flow. There are 4 different ones which can be identified by different arrow symbols.
- If a terrain tile is already lying at the spot where the lava tile is to be placed, it is simply placed on top. All explorers and artifacts there are removed from the game.
- If another **lava tile** is already lying there (for instance, another lava flow is crossing it), the new tile is placed **one space further** in the direction of the flow (the new flow „tunnels under" the existing one).
- From the moment when a **tile with a branch** of the lava flow has been placed, the two branches of the lava flow concerned that have been formed must be extended evenly. That means: If you draw a new lava tile of the lava flow concerned, you have to extend the branch that consists of fewer tiles. If both branches have the same length, the branch marked with a „ • „ is extended first.
- If a lava tile cannot be placed anymore (e.g., at the edge of the gameboard), it is removed from the game.

*You may not place a lava tile that would **interrupt the lava flow**.*

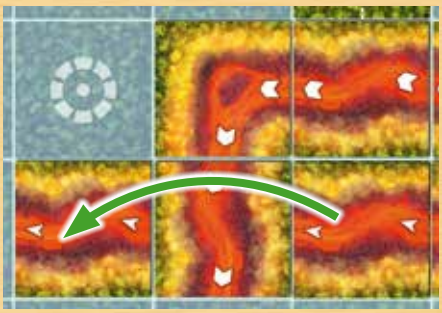


*Two mistakes have been made here: **Different arrows** are bordering each other; and they show in the **wrong direction**.*

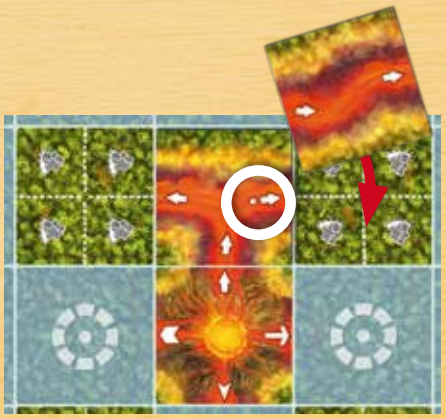
Example: The lava flow reaches 2 artifacts and 1 explorer; therefore they have to be removed from the game. Then the lava tile is placed on top of the terrain tile.



Lava flows can cross.



If a lava flow branches, you always extend the shorter branch first. If the branches are equally long, you extend the branch that is marked with the point.



End of the Game

The game is over once a player has **no explorers left** on the board; or in the rare case when all players still have explorers on the board, but **nobody** can leave the island.

The player whose turn it is may still play all tiles that he has lying face up in front of him.

After that, **all the other players** get one more turn. Then the scoring takes place.

Scoring

Now each player takes account of the boats with the explorers and artifacts on board that he has in front of him (the ones he has been able to save!). Victory points (VP) are assigned as follows:

- for each explorer ..... 3 VP.
- for each white artifact ..... 1 VP.
- for each gray artifact ..... 2 VP.
- for the black artifact ..... 3 VP.

Deductions:

- for each unoccupied place in the boat ... - 1VP.

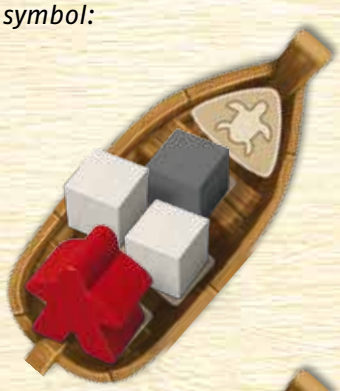
The player who, after all deductions, has the highest total of victory points wins the game.

Resolving ties

In the **case of a tie**, the player who has **more explorers on the island** at the end of the game wins. If there is still a tie, the player whose explorers on the island carry the most artifacts overall wins. If there is still more than one player with the same result, the game ends as a draw.

Example: Red gets **7 victory points** *for the boat with the brown symbol:*

Explorer 3 VP
White artifact 1 VP
White artifact 1 VP
Gray artifact 2 VP



For the boat ***without*** *a gray artifact, the player gets only* **4 victory points***:*

Explorer 3 VP
White artifact 1 VP
White artifact 1 VP
Empty place -1 VP



Rules for Advanced Players

The rules of the basic game apply, with the following additions and changes:

In this variant, the **game cards** come into play. They are divided into **action cards** that provide extra possibilities of movement and **task cards** that allow you to gain additional victory points at the scoring at the end of the game.

Set-up

Shuffle the game cards face down and deal out **6 cards** to each player.

Now, each player selects **4 of his cards**; he keeps them hidden from the other players during the game.

The remaining cards are removed from the game, unseen.



Each player receives 6 cards from which he may select 4. The remaining 2 cards are removed from the game.

Course of the Game

Playing cards

Anytime **during your turn**, you may play one or more of your **action cards**, face up. You **don't** need any movement points to play these cards.

Played action cards are taken **out of the game** immediately after they have been used.

Playing tiles

Played tiles (used for movement) are not put back into the bag but are removed from the game.

End of the Game

The game ends

- either when one player has no explorers left on the gameboard
- or when the supply of tiles has been used up.

The player whose turn it is may still play all tiles that he has lying in front of him.

After that, the scoring takes place immediately.

Scoring

Each player gets the victory points and deductions that he would receive in the basic game. Additionally, he obtains victory points for fulfilled **task cards**.

The players turn over their task cards and check which cards have been fulfilled.

Keep in mind that each explorer and each artifact may **only be used for one** task card.

Overview of the Tasks and Actions of the Game Cards:

Task cards

These cards show specific combinations of artifacts, explorers, and boats.

If, at the scoring, a player has a task card showing a combination of objects that he has lying in front of him, he gets additional victory points.

The cards show the objects required and the number of victory points.

One of the task cards (2x in the game), however, does not show any objects; this card saves the player from having victory points deducted for those of his boats that are not fully occupied.

Action cards



Jungle movement
[3x in the game]

The player may move one of his explorers any number of spaces, but only over jungle spaces. The movement may also start from a water space, but it needs to ***end on a jungle space****. If the explorer enters a space with an artifact, he must stop.*

All jungle spaces that have been entered have to border one another on at least one side; a diagonal connection is not sufficient.



Mountain movement
[3x in the game]

The player may move one of his explorers any number of spaces, but only over mountain spaces. The movement must begin and end on a water or jungle space.

All mountain spaces that have been entered have to border one another on at least one side; a diagonal connection is not sufficient.



Earthquake
[3x in the game]

The player may change the orientation of any one terrain tile lying on the gameboard.

There may be artifacts on this tile, but ***no explorers****.*

After that, the player may draw one tile out of the bag and place it (terrain or lava tile) on the gameboard according to the rules.



The player receives 2 additional victory points for 3 white artifacts collected.

The card may only be used once.

[There are 7 cards with artifacts in the game.]



The player receives 1 additional victory point for 2 explorers saved. The card may only be used once.
[2x in the game]



If the player has boats with unoccupied places lying in front of him, he doesn't get a deduction of victory points for this.
[2x in the game]



The player receives 1 victory point for a green boat. The card may only be used once.
[There are 4 cards with boats in the game.]



Helicopter rescue
[3x in the game]

The player may rescue one of his explorers, including his artifacts, from the island.

He puts this card in front of him, face up, and places the rescued explorer and his artifacts on this card.

At the scoring, the player gets ***victory points*** *for the artifacts, but* ***not for the explorer.***

This card may ***not*** *be used for the player's* ***last explorer.***



Water movement
[3x in the game]

The player may move one of his explorers any number of spaces, but only over water spaces. The movement may also start from a jungle space, but it needs to end on a water space. If the explorer enters a space with an artifact, he must stop.

All water spaces that have been entered have to border one another on at least one side; a diagonal connection is not sufficient.

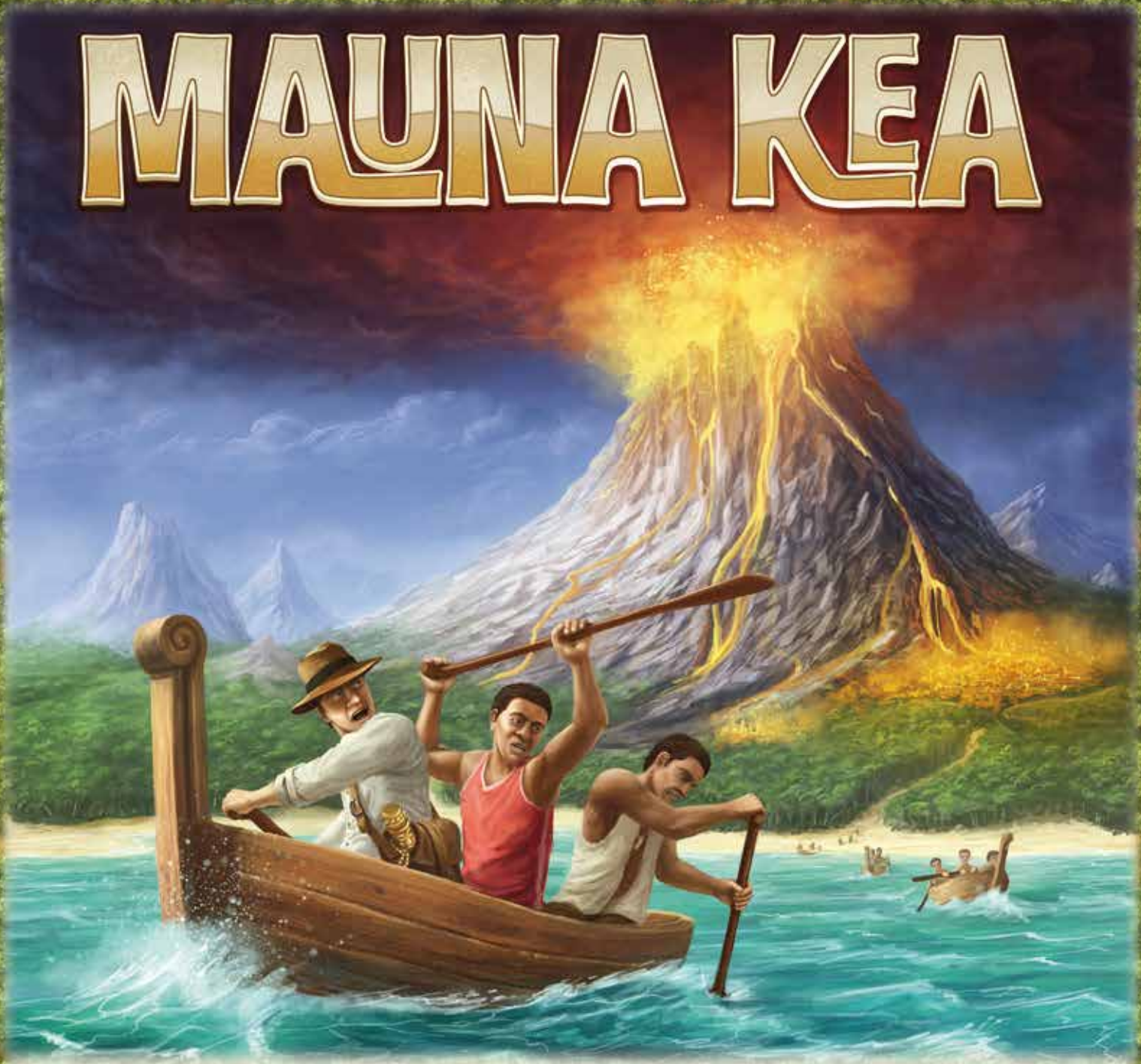
© 2013 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de
English translators:
Sybille & Bruce Whitehill,
„Word for Wort"

Inventor: Touko Tahkokallio
Illustration: Andreas Resch
Editor: Bernd Dietrich
Spielentwicklung

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

MAUNA KEA



Règles du jeu

Un jeu de Touko Tahkokallio pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

Introduction

A la tête de leur équipe d'explorateurs, les joueurs partent à la découverte d'une île volcanique inconnue du Pacifique sud. Mais soudain, un grondement puissant fait trembler le sol : le volcan se réveille!

L'objectif des explorateurs est dès lors de sauver le plus possible d'artéfacts découverts sur l'île, en les mettant à l'abri sur les bateaux mouillant près de la côte, puis de s'enfuir à leur bord pour échapper aux coulées de lave menaçantes.

HUCH! & friends

Matériel de jeu

1 plateau de jeu, avec :





20 explorateurs de quatre couleurs différentes



25 artéfacts de trois couleurs différentes



17 blancs, *7 gris,* *1 noir*

30 cartes



Recto



Verso

118 tuiles carrées, dont :

24 tuiles de départ



Recto *Verso*

94 tuiles Ile, réparties en :
70tuiles Terrain avec des points de mouvement
24 tuiles Lave



Tuiles Terrain et tuiles Lave
Recto *Verso*

8 bateaux



1 sac en toile

But du jeu

La zone de départ des explorateurs est située au centre de l'île, juste à côté du volcan qui se réveille.

En posant des tuiles terrain, les joueurs vont créer un paysage. Mais pour faire progresser leurs explorateurs, ils devront au contraire en défausser pour utiliser les points de mouvement présents sur les tuiles. Les joueurs doivent donc bien réfléchir à l'usage qu'ils veulent faire de chaque tuile terrain. La partie prend fin dès qu'un joueur n'a plus aucun explorateur présent sur l'île. On procède alors au calcul des scores.

Le joueur qui aura sauvé le plus grand nombre de ses explorateurs et le plus d'artéfacts sera déclaré vainqueur.

Préparation du jeu

Mise en place

Installez le **plateau de jeu**, puis rassemblez les 24 **tuiles de départ**, mélangez-les face cachée et répartissez-les au hasard, face visible, sur les 24 cases du plateau marquées du symbole départ *(voir illustration de droite)*.

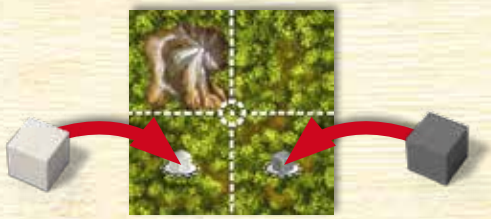


Emplacement accueillant une tuile de départ



Sur les tuiles de départ, les emplacements de différentes couleurs doivent à présent accueillir les artéfacts correspondants.

Mélangez les 8 bateaux face cachée et répartissez-les au hasard, face visible, sur les 8 criques d'amarrage du plateau, à raison d'un bateau par crique.



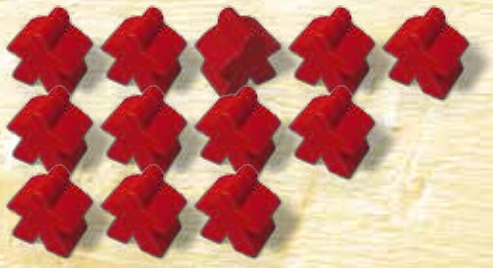
Artéfacts et emplacements correspondants blancs, gris et noirs.

Matériel des joueurs

Chaque joueur prend les explorateurs de la couleur de son choix :

à **2 joueurs**, chaque joueur reçoit **5 explorateurs,**
à **3 joueurs**, chaque joueur reçoit **4 explorateurs,**
à **4 joueurs**, chaque joueur reçoit **3 explorateurs.**

Les explorateurs non utilisés sont rangés dans la boîte.



Avant le premier tour

Premier joueur

Le joueur capable de dire trois fois correctement le nom du jeu à l'envers est désigné premier joueur.

Placement des explorateurs

Le premier joueur place un de ses explorateurs sur une des 16 cases de la zone de départ. Puis chacun à leur tour (dans le sens anti-horaire), les autres joueurs placent un explorateur à la fois, jusqu'à ce que tous les explorateurs soient placés. Il ne peut y avoir qu'un explorateur par case.



Cette illustration montre 4 des 16 cases de départ du plateau.

Tirage des tuiles

Placez les 94 tuiles Ile dans le sac en toile et mélangez bien. A tour de rôle, dans le sens anti-horaire et en commençant par le premier joueur, chaque joueur pioche une tuile dans le sac et la place devant lui, face visible.

Chaque joueur continue à piocher une tuile à son tour jusqu'à ce que le total de points de mouvement de l'ensemble de ses tuiles soit **égal à 5 ou plus**.

Si un joueur pioche une tuile Lave (sans point de mouvement), il la met de côté et en pioche une nouvelle.

Lorsque tous les joueurs ont fini de piocher leurs tuiles et les ont disposées devant eux face visible, les tuiles Lave mises de côté sont replacées dans le sac.



Exemple : un joueur pioche, l'une après l'autre, une tuile avec 2 points de mouvement, puis une tuile avec 1 point et pour finir, une tuile avec 3 points.

Le total de ses tuiles a atteint 6 points : il doit donc arrêter de piocher.

Début de la partie

Le dernier joueur qui a placé un explorateur commence. Ensuite, on joue dans **le sens horaire**.

Déroulement du jeu

Jouer des tuiles

A son tour, un joueur **doit utiliser toutes** ses tuiles, dans l'ordre qui lui convient.

Chaque tuile peut être jouée selon une seule de ces deux façons :

Agrandir la zone de terrain

Le joueur place sa tuile face visible sur n'importe quelle case vide du plateau.

Il peut choisir librement l'orientation de sa tuile.

Les points de mouvement représentés sur cette tuile n'ont aucun effet.



Il y a 4 orientations possibles.

Utiliser les points de mouvement

Le joueur utilise les points représentés sur la tuile pour déplacer ses explorateurs **(voir page 26, „Déplacer des explorateurs")**. Une fois utilisée, la tuile est replacée dans le sac.

La tuile est jouée comme tuile terrain.

Points de mouvement



Exemple : Jaune joue d'abord une tuile en la plaçant sur le plateau. Puis il utilise le total de 5 points de mouvement des deux tuiles qui lui restent pour déplacer ses explorateurs.

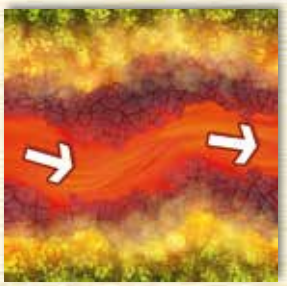
Piocher de nouvelles tuiles

Après avoir joué toutes ses tuiles, le joueur pioche dans le sac autant de tuiles que nécessaire pour obtenir à nouveau un total de **points de mouvement** de **5 ou plus**. Comme d'habitude, le joueur dispose ses tuiles devant lui, face visible.

Tuiles Lave

Si un joueur pioche une tuile Lave, il doit immédiatement la placer sur le plateau **(voir page 27, „Eruption volcanique")**.

Il continue ensuite à piocher des tuiles jusqu'à ce qu'il atteigne un total minimum de 5 points de mouvement.



Fin du tour d'un joueur

Lorsqu'un joueur a fini de piocher ses nouvelles tuiles, son tour est terminé et le tour du joueur suivant peut commencer.

Déplacer des explorateurs

Règles de déplacement

Les explorateurs ne peuvent se déplacer que vers des cases adjacentes. Les déplacements en **diagonale sont interdits**.

Les explorateurs ne peuvent pas se déplacer sur une tuile **lave**, une case **montagne** ou une zone sur laquelle il **n'y a pas encore de tuile**.

Les **explorateurs n'ont pas non plus** le droit de se déplacer sur une case où un autre explorateur est déjà présent.

Les explorateurs **n'ont pas** le droit de sauter par-dessus une case sur laquelle ils **ne peuvent pas se déplacer**.



Coûts des déplacements

Suivant le type de terrain, le coût en points de mouvement d'un déplacement vers une case est variable :

coût d'une **case Jungle** ..... **1 point**
coût d'une **case Lac** ..... **2 points.**

Ces points sont obtenus en jouant des tuiles.



Les points d'une même tuile peuvent être répartis comme le joueur **le souhaite** entre ses explorateurs.

Les points de plusieurs tuiles peuvent **être combinés** pour déplacer un seul explorateur.

Utiliser tous ses points de mouvement **n'est pas obligatoire**.

Les tuiles dont au moins 1 des points de mouvement a été dépensé sont remises dans le sac. Elles ne peuvent plus être posées en tant que tuile terrain sur le plateau.

Ramasser et transporter des artéfacts

Lorsqu'un explorateur arrive sur une case contenant un ou plusieurs artéfacts, il peut s'en emparer. Un explorateur **ne peut pas** porter **plus de 3 artéfacts** à la fois. Il peut à tout moment reposer un artéfact sur une case ou s'emparer d'un nouvel artéfact, tant qu'il ne transporte pas plus de 3 artéfacts au total. Un explorateur transportant des artéfacts se déplace de la même façon qu'un explorateur qui n'en transporte aucun : le coût de ses déplacements **n'est pas affecté**.

Embarquer sur un bateau

Lorsqu'un explorateur atteint une **case adjacente à un bateau** (chaque bateau est relié à 4 cases), il peut **monter à bord** avec les artéfacts qu'il transporte.

Pour cela, il doit dépenser **1 point de mouvement**. S'il n'y a pas assez d'emplacements sur le bateau pour accueillir l'explorateur et tous ses artéfacts, il doit abandonner les artéfacts en trop sur la case adjacente qu'il vient de quitter.



Embarquer l'explorateur et ses artéfacts coûte 1 point de mouvement.

Les quatre lignes en pointillés signalent les 4 cases adjacentes depuis lesquelles il est possible d'accéder au bateau.

Dès que l'explorateur est monté à bord, son propriétaire prend le bateau (avec l'explorateur et son chargement) et le place devant lui afin de marquer des points en fin de partie.

Coûts successifs des mouvements de l'explorateur :

2 points (case Lac) + 2 points (case Lac) + 1 point (case Jungle) + 1 point (case Jungle).

Au cours de son déplacement, l'explorateur peut transporter l'artéfact blanc avec lui. Il **n'a pas besoin** *de dépenser de* **points de mouvement supplémentaires** *pour cela.*

Eruption volcanique

Si un joueur tire une tuile Lave en piochant de nouvelles tuiles, il doit la placer immédiatement sur le plateau.

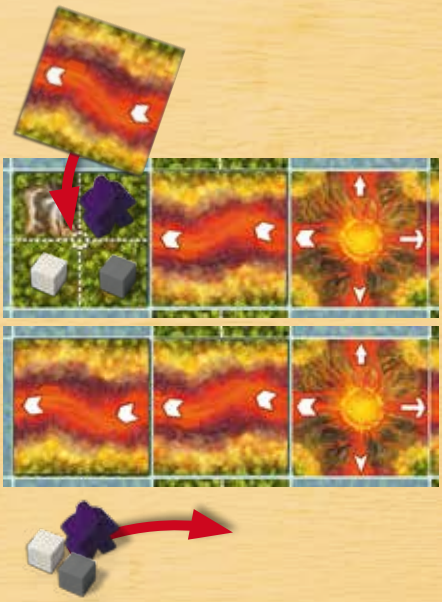
Contrairement aux autres tuiles Ile, les tuiles Lave ne sont pas placées au choix des joueurs. Leur placement obéit **aux règles de pose suivantes** :

- Une tuile Lave doit être placée de façon adjacente à une autre tuile Lave afin de prolonger la coulée. Les flèches ne doivent jamais pointer vers le volcan!
- Chaque tuile Lave doit être connectée à la coulée correspondante. Il y a 4 coulées différentes, chacune identifiée par un type de flèche spécifique.
- Si une tuile Terrain se trouve déjà à l'emplacement où doit être posée la tuile Lave, la tuile Lave la recouvre. Les explorateurs et artéfacts présents sont retirés du jeu.
- Si une autre **tuile Lave** se trouve déjà à l'emplacement où doit être posée la tuile Lave (par exemple, si deux coulées se croisent), la nouvelle tuile Lave est **décalée d'une case** en respectant la direction de la coulée (la nouvelle coulée passe sous l'ancienne coulée, puis réapparaît).
- Lorsqu'une **tuile Lave crée un embranchement** au sein d'une coulée, les deux bras de lave qui se forment doivent s'étendre de façon équilibrée. Autrement dit, si vous piochez une nouvelle tuile correspondant à cette coulée, vous devez d'abord prolonger le bras qui compte le moins de tuiles. Si les deux bras sont de la même longueur, prolongez d'abord le bras marqué d'un „ • „.
- Si une tuile Lave ne peut pas être posée (par exemple au bord du plateau), elle est retirée du jeu.

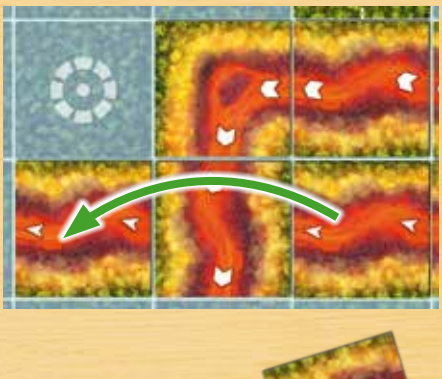
On ne peut pas placer une **tuile Lave** *si elle ne* **prolonge pas une coulée.**



Ici, deux erreurs ont été commises :
Deux types de **flèches différents** *ont été associés et elles ne* **vont pas** *dans la* **même direction.**

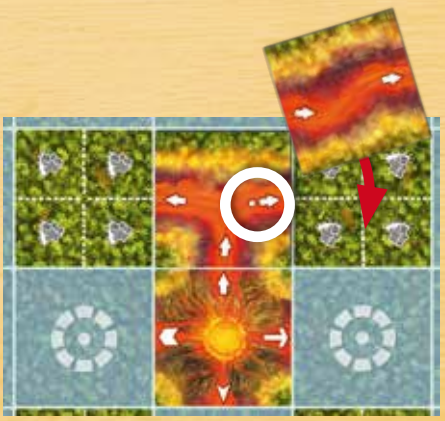


Exemple : la coulée de lave atteint 2 artéfacts et 1 explorateur, qui doivent donc être retirés du jeu. La tuile Lave est e nsuite posée par-dessus la tuile Terrain.



Les coulées de lave peuvent se croiser.

Quand une coulée de lave se partage en deux bras, on étend toujours le bras le plus court d'abord. Si les deux bras font la même longueur, on étend d'abord le bras marqué d'un point.



Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur **n'a plus aucun explorateur** sur le plateau de jeu, ou dans le cas rare où tous les joueurs ont encore des explorateurs sur le plateau de jeu mais que plus **personne** ne peut quitter l'île.

Le joueur dont c'est le tour peut encore utiliser toutes les tuiles qui sont présentes devant lui.

Ensuite, **chacun des autres joueurs** peut encore effectuer un tour. Puis on calcule les scores.

Calcul des scores

Chaque joueur marque des points en fonction des bateaux contenant des explorateurs et des artéfacts qui se trouvent devant lui (ceux qu'il a réussi à sauver!). Les points de victoire (PV) sont attribués de la façon suivante :

- pour chaque explorateur ..... 3 PV
- pour chaque artéfact blanc 1PV
- pour chaque artéfact gris ..... 2 PV
- pour l'artéfact noir ..... 3 PV

Pénalités :

- pour chaque emplacement vide dans un bateau ..... – 1PV

Après déduction des pénalités, le joueur totalisant le plus grand nombre de points de victoire remporte la partie.

Résolution des égalités

En **cas d'égalité**, le joueur qui possède **le plus grand nombre d'explorateurs sur l'île** à la fin de la partie est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, c'est le joueur dont les explorateurs encore présents sur l'île transportent le plus grand nombre d'artéfacts au total, qui gagne la partie. Si plusieurs joueurs sont toujours à égalité, la victoire est partagée.

*Exemple : Rouge marque **7 points de victoire** pour le bateau au symbole marron :*

3 PV pour l'explorateur
1 PV pour un artéfact blanc
1 PV pour un artéfact blanc
2 PV pour un artéfact gris



*Si l'artéfact gris est absent, le joueur ne marque plus que **4 points de victoire** :*

3 PV pour l'explorateur
1 PV pour un artéfact blanc
1 PV pour un artéfact blanc
–1 PV pour l'emplacement vide



Règles pour joueurs expérimentés

Les règles du jeu de base s'appliquent toujours, mais avec les ajouts et changements suivants :

Cette variante fait intervenir les **cartes**. Celles-ci se répartissent en **cartes Action**, qui offrent des possibilités supplémentaires de déplacement, et en **cartes Objectif**, qui peuvent permettre de gagner des points de victoire supplémentaires lors du calcul final des scores.

Mise en place

Mélangez les cartes face cachée et distribuez-en **6 à chaque joueur**.

Puis chacun des joueurs **sélectionne 4 cartes** de sa main, qu'il gardera cachées au cours de la partie.

Les cartes restantes sont rangées dans la boîte, sans être révélées.



Chaque joueur reçoit 6 cartes, parmi lesquelles il en choisit 4. Les 2 cartes restantes sont retirées du jeu.

Déroulement du jeu

Jouer des cartes

A **n'importe quel moment de son tour**, un joueur peut jouer une ou plusieurs **cartes Action**, face visible. Il **n'est pas nécessaire** de dépenser des points de mouvement pour jouer des cartes.

Les cartes Action qui **ont été utilisées** sont immédiatement **retirées du jeu**.

Jouer des tuiles

Les tuiles jouées pour leurs points de mouvement ne sont pas remises dans le sac, mais retirées du jeu.

Fin de la partie

La partie prend fin

- soit lorsqu'un joueur n'a plus aucun explorateur sur le plateau ;
- soit lorsque la réserve de tuiles est épuisée.

Le joueur dont c'est le tour peut encore utiliser toutes les tuiles qui sont présentes devant lui. Puis on calcule les scores immédiatement.

Calcul des scores

Chaque joueur marque des points de victoire et reçoit des pénalités selon les règles du jeu de base.

A cela s'ajoutent des points de victoire pour les ***cartes Objectif*** qui ont été réalisées.

Attention : chaque explorateur et chaque artéfact ne peut être utilisé pour réaliser ***qu'une seule*** carte Objectif.

Description des cartes Objectif et des cartes Action :

Cartes Objectif

Ces cartes indiquent des combinaisons spécifiques d'artéfacts, d'explorateurs et de bateaux.

Si, au moment du calcul des scores, un joueur possède une carte Objectif dont la combinaison correspond à un ensemble qui se trouve devant lui, il marque des points de victoire supplémentaires.

Les cartes précisent les éléments requis et les points de victoire qui correspondent.

Cependant, une des cartes Objectif (en 2 exemplaires) ne montre aucun élément : elle permet au joueur de ne pas perdre de points de victoire si ses bateaux contiennent des emplacements vides.

Cartes Action



Déplacement dans la jungle
[3 exemplaires dans le jeu]

Le joueur peut déplacer un de ses explorateurs d'autant de cases qu'il veut, mais uniquement sur des cases Jungle. Le déplacement peut débuter depuis une case Lac, mais doit se terminer sur une ***case Jungle****. Si l'explorateur pénètre sur une case avec un artéfact, il doit s'arrêter.*

Toutes les cases Jungle empruntées doivent être adjacentes entre elles sur au moins un côté. Les connexions en diagonale ne sont pas valables.



Déplacement dans la montagne
[3 exemplaires dans le jeu]

Le joueur peut déplacer un de ses explorateurs d'autant de cases qu'il veut, mais uniquement sur des cases Montagne. Le déplacement doit débuter et se terminer sur une case Lac ou une case Jungle.

Toutes les cases Montagne empruntées doivent être adjacentes entre elles sur au moins un côté. Les connexions en diagonale ne sont pas valables.



Tremblement de terre
[3 exemplaires dans le jeu]

Le joueur peut changer l'orientation d'une tuile Terrain de son choix sur le plateau.

Celle-ci peut contenir des artéfacts, mais ***pas d'explorateurs****.*

Ensuite, le joueur ***peut*** *piocher une tuile dans le sac et la placer (tuile Terrain ou tuile Lave) sur le plateau selon les règles habituelles.*



Le joueur marque 2 points de victoire supplémentaires pour 3 artéfacts blancs collectés.

Cette carte ne peut être utilisée qu'une fois.
[Il y a 7 cartes donnant des points pour les artéfacts dans le jeu.]



Le joueur marque 1 point de victoire supplémentaire pour 2 explorateurs sauvés.

Cette carte ne peut être utilisée qu'une fois.
[2 exemplaires dans le jeu]



Si le joueur possède des bateaux avec des emplacements vides devant lui, il ne perd pas de points de victoire à cause de cela.
[2 exemplaires dans le jeu]



Le joueur marque 1 point de victoire s'il a un bateau vert. Cette carte ne peut être utilisée qu'une fois.
[Il y a 4 cartes donnant des points pour les bateaux dans le jeu.]



Sauvetage en hélicoptère
[3 exemplaires dans le jeu]

Le joueur peut évacuer de l'île un de ses explorateurs, avec ses artéfacts.

Il pose cette carte devant lui, face visible, et place dessus l'explorateur évacué et ses artéfacts.

En fin de partie, le joueur marquera des points de victoire pour les artéfacts, mais ***pas pour l'explorateur****.*

Cette carte ***ne peut pas être utilisée*** *pour le* ***dernier*** *explorateur du joueur.*



Déplacement dans un lac
[3 exemplaires dans le jeu]

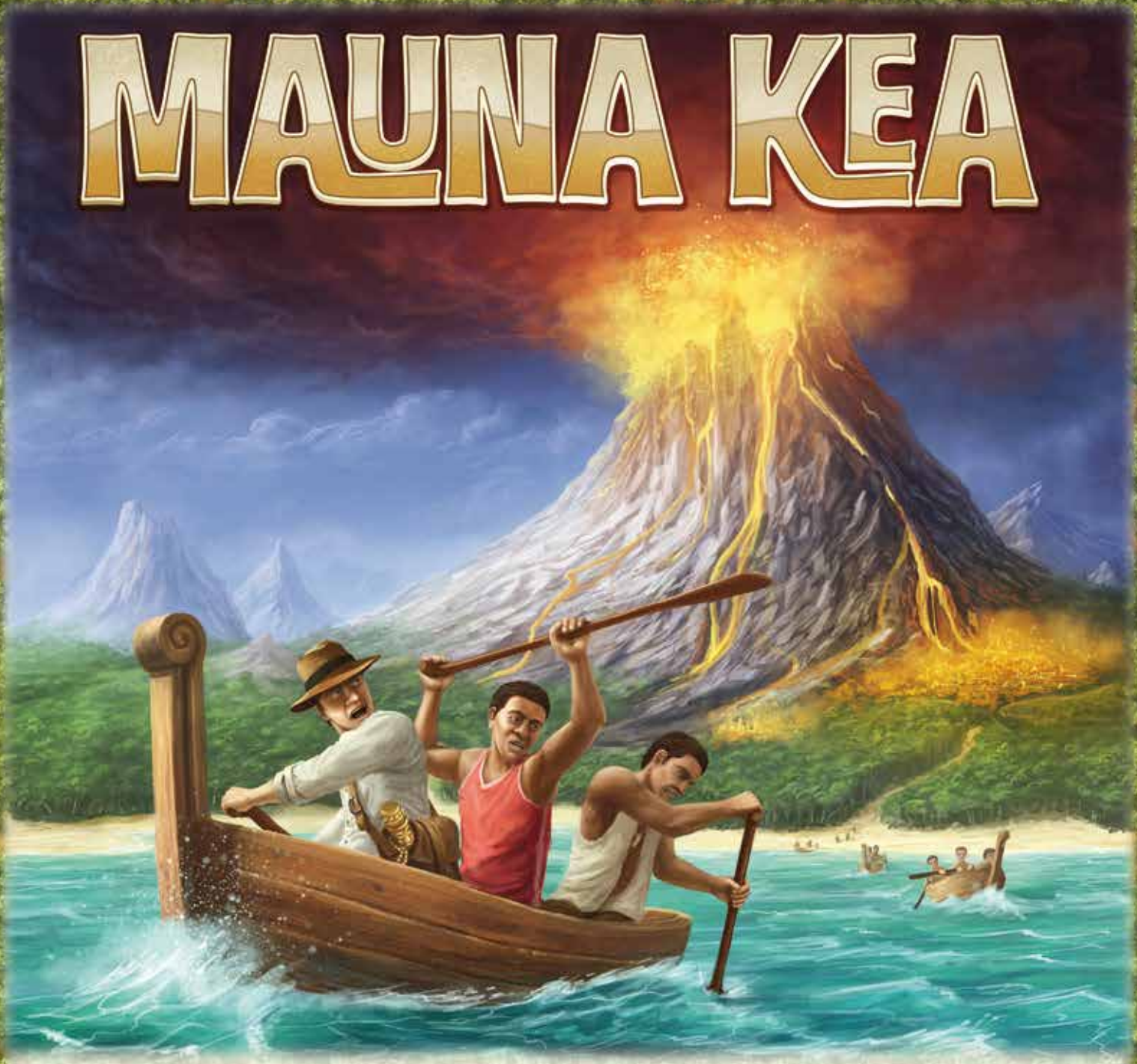
Le joueur peut déplacer un de ses explorateurs d'autant de cases qu'il veut, mais uniquement sur des cases Lac. Le déplacement peut débuter depuis une case Jungle, mais doit se terminer sur une case Lac. Si l'explorateur pénètre sur une case avec un artéfact, il doit s'arrêter.

Toutes les cases Lac empruntées doivent être adjacentes entre elles sur au moins un côté. Les connexions en diagonale ne sont pas valables.

© 2013 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de
Traduction française : Sylvain Gourgeon, „Word for Wort“
Auteur : Touko Tahkokallio
Illustrations : Andreas Resch
Rédacteur : Bernd Dietrich Spielentwicklung
Production et distribution : Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments.

MAUNA KEA



Spelregels

Een spel van Touko Tahkokallio voor 2–4 spelers van 8 jaar en ouder

Inleiding

Met hun meerkoppige bemanning onderzoeken de spelers een onbekend vulkaaneiland in de Stille Oceaan. Maar plotseling horen ze een onheilspellend rommelen: de vulkaan ontwaakt!

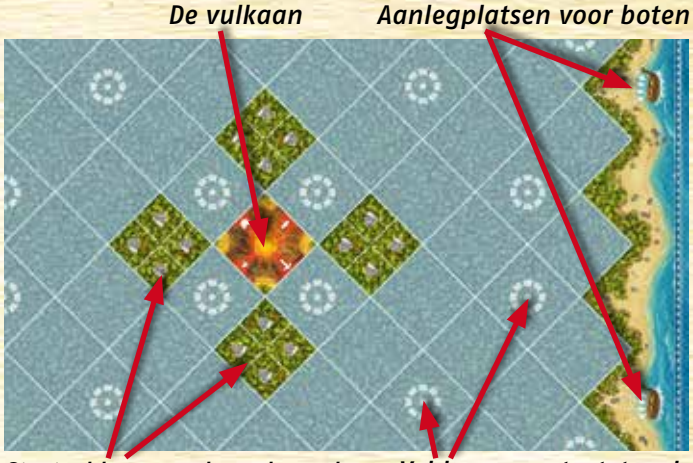
Nu moeten de onderzoekers zo veel mogelijk artefacten van oude cultuur verzamelen, naar hun boten brengen en de dreigende lava op zee ontvluchten.

HUCH! & friends

Spelmateriaal

1 speelbord, waar op:





20 onderzoekers in vier kleuren



25 artefacten in drie kleuren



17 witte, *7 grijze,* *1 zwarte*

30 speelkaarten



Voorkant



Achterkant

118 vierkante tegels, waarvan:

24 start-tegels



Voorkant *Achterkant*

94 eiland-tegels, waarvan:

70 terrein-tegels met verplaatsingspunten

24 lava-tegels



Terrein-tegels en lava-tegels Voorkant *Achterkant*

8 boten



1 zakje

Doel van het spel

De onderzoekers starten midden op het eiland, vlak naast de ontwakende vulkaan.

Door het leggen van terrein-tegels maak je het landschap zelf. Maar om met je onderzoeksgroep op te schieten, moet je de terrein-tegels gebruiken om verplaatsingspunten te krijgen. Je moet dus zorgvuldig afwegen, waar je een terrein-tegel voor gebruikt. Het spel eindigt zodra een groep geen onderzoekers meer op het eiland heeft. Daarna volgt de puntentelling.

De speler die de meeste onderzoekers heeft gered, én de meeste artefacten heeft verzameld, is de winnaar.

Voorbereiding van het spel

De opbouw

Leg het **speelbord** op tafel. Zoek de 24 **start-tegels** bij elkaar, schud ze verdekt en leg ze willekeurig op het speelbord op de velden met het symbool voor start-tegel. *(zie de afbeelding rechts).*

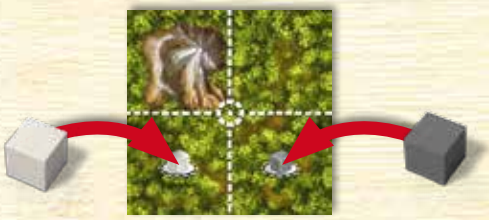


Plaats voor een start-tegel



Op de start-tegels zijn met verschillende kleuren, de plekken aangegeven waar de artefacten van die kleur gelegd moeten worden.

Schud de 8 boten verdekt en verdeel ze willekeurig, met hun voorkant zichtbaar, over de steigers op het speelbord, zodat bij iedere aanlegplats een boot ligt.



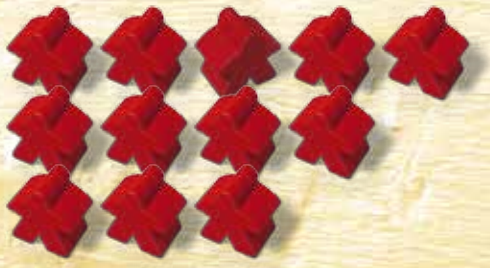
Artefacten en hun plek worden aangegeven in de kleuren wit, grijs en zwart.

Materiaal voor de spelers

Elke speler verzamelt de onderzoekers van zijn kleur.

bij **2 spelers**, krijgt elke speler ..... **5 onderzoekers,**
bij **3 spelers**, krijgt elke speler ..... **4 onderzoekers,**
bij **4 spelers**, krijgt elke speler ..... **3 onderzoekers.**

Ongebruikte onderzoekers worden weggelegd.



Voor het spel begint

Welke speler begint?

De speler die de naam van het spel het snelste drie keer omgekeerd kan uitspreken, mag beginnen.

Onderzoekers plaatsen

De eerste speler plaatst een onderzoeker op een van de 16 startplaatsen. Daarna mogen alle spelers om de beurt (tegen de wijzers van de klok in) hun onderzoekers plaatsen, tot die allemaal geplaatst zijn. Er kan maar één onderzoeker op een startplaats staan.



Hier zie je vier van de zestien startvelden.

Eiland-tegels trekken

Doe de 94 eiland-tegels in het zakje en schud ze. De spelers trekken dan (tegen de wijzers van de klok in) een tegel en leggen die zichtbaar voor zich neer.

Je mag net zolang tegels trekken tot je **tenminste 5 verplaatsingspunten** hebt.

Als je een lava-tegel trekt (dus zonder verplaatsingspunten), leg je hem opzij en trekt een volgende tegel.

Als alle spelers hun tegels getrokken hebben en zichtbaar voor zich gelegd, worden de opzij gelegde lava-tegels weer in het zakje gedaan en geschud.



Voorbeeld: De speler heeft na elkaar getrokken: een tegel met 2 verplaatsingspunten, daarna eentje met één verplaatsingspunt, en tenslotte een met drie verplaatsingspunten.

Hij heeft nu tegels met 6 verplaatsingspunten en mag geen tegel meer trekken.

Spelbegin

De speler die de laatste onderzoeker plaatste mag beginnen. Daarna volgen de spelers **met de klok mee**.

Verloop van het spel

Tegels uitspelen

Per beurt **moet een speler al** zijn tegels gebruiken. Hij mag kiezen in welke volgorde en op welke plaats.

De tegels kunnen op twee manieren uitgespeeld worden:

Het terrein vergroten

Leg de tegel ergens op een vrije plek op het speelbord, met de voorkant boven.

Je hebt dan vier mogelijkheden om de tegel te oriënteren.

Je kunt de verplaatsingspunten van de tegel niet gebruiken.



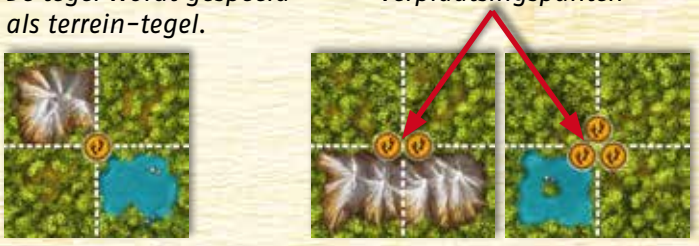
4 manieren van oriëntatie.

De verplaatsingspunten gebruiken

Je kunt de verplaatsingspunten gebruiken om je onderzoekers te verplaatsen **(zie pag. 36, „Onderzoekers verplaatsen“)**. Daarna gaat de tegel in het zakje en wordt er geschud.

De tegel wordt gespeeld als terrein-tegel.

Verplaatsingspunten



Voorbeeld: Geel speelt eerst een tegel als terrein-tegel, door hem op het speelbord te leggen. Dan heeft hij nog 2 tegels met samen 5 verplaatsingspunten over, om zijn onderzoekers te verplaatsen.

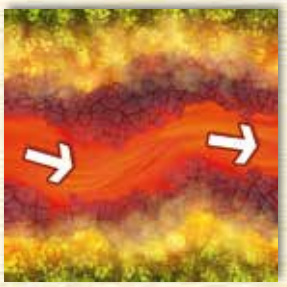
Nieuwe tegels trekken

Nadat je al je tegels uitgespeeld hebt, trek je nieuwe tegels uit het zakje tot je **tenminste 5 verplaatsingspunten** hebt. Die tegels leg je weer open voor je.

Lava-tegels

Als je een lava-tegel trekt, moet je die op het speelbord leggen **(zie pag. 37, „Vulkaan-uitbarsting“)**.

Je gaat verder met tegels trekken, totdat je tenminste 5 verplaatsingspunten hebt.



Eind van je beurt

Als je klaar bent met het opnieuw trekken van tegels, is je beurt voorbij.

Onderzoekers verplaatsen

Bewegingsrichtingen

Onderzoekers mogen alleen maar naar een aanliggend veld verplaatst worden, **diagonaal** verplaatsen is **niet toegestaan**.

Een onderzoeker mag **niet** naar een **lava**- of **bergveld** verplaatst worden, of naar velden waar **nog geen tegel** op ligt.

Een onderzoeker mag niet op een veld komen staan, waar al een andere onderzoeker op staat.

Een onderzoeker mag **niet over een veld springen**, waar hij **niet op mag staan**.



Verplaatsingskosten

Het hangt van het terrein af waar een onderzoeker naar toe of overheen gaat, hoeveel punten dat kost:

naar een **jungle** ..... **1 punt**
naar **water** ..... **2 punten.**

De punten krijgt de speler door het uitspelen van zijn tegels.



Je kunt de punten van je tegels **naar wens verdelen** over je onderzoekers.

Je kunt de punten van een aantal tegels **combineren**, zodat een onderzoeker een flink aantal velden verplaatst kan worden.

Je hoeft **niet alle** punten op te maken.

De tegels waarvan je tenminste één punt hebt gebruikt gaan terug in het zakje. Je kunt die tegel niet meer gebruiken om het speelveld te vergroten.

Artefacten verzamelen en meenemen

Als een onderzoeker op een veld komt waar een of meer artefacten liggen, mag hij die artefacten meenemen. Een onderzoeker kan **maar 3 artefacten** tegelijk meenemen. Je mag artefacten op een terrein laten liggen of extra artefacten oppakken, zolang als je onderzoeker maar niet meer dan 3 artefacten meeneemt. Een onderzoeker met artefacten verplaatst zich op de zelfde manier als eentje zonder artefacten en het **kost ook niet meer verplaatsingspunten**.

De boten bereiken

Als een onderzoeker op **een veld bij een boot** komt (elke boot heeft vier buurvelden), kan hij **de boot op gaan** en de artefacten meenemen die hij bij zich heeft.

Daarvoor heeft hij **1 verplaatsingspunt** nodig. Als er op de boot onvoldoende ruimte is voor hem en de artefacten moet hij de overtollige artefacten op het eiland achterlaten.



Het kost 1 verplaatsingspunt als een onderzoeker met zijn artefacten een boot op wil gaan.

De vier stippellijnen geven de 4 buurvelden aan waarvandaan men een boot op mag gaan.

Zodra een onderzoeker aan boord is, wordt de boot (met de onderzoeker en de artefacten) van het speelbord gehaald en open voor de speler neergelegd voor de puntentelling aan het einde van het spel.

Deze stappen kosten verplaatsingspunten als volgt:
2 punten (naar water) + 2 punten (naar water) + 1 punt (naar de jungle) + 1 punt (naar de jungle). Dan kan de onderzoeker het witte artefact meenemen zonder dat dit extra verplaatsingspunten kost.

Vulkaanuitbarsting

Als een speler bij het trekken van nieuwe eiland-tegels een lava-tegel trekt, moet hij die direct op het speelveld leggen.

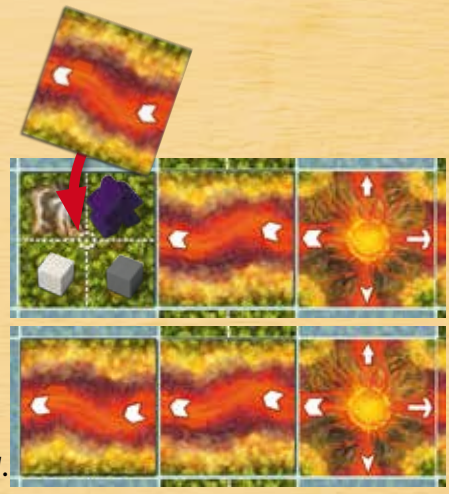
In tegenstelling tot de terrein-tegels, mag je de lava-tegels niet willekeurig neerleggen, maar moet je je aan de volgende **regels** houden:

- Een lava-tegel moet aansluiten aan een andere lava-tegel, zodat de lavastroom doorloopt. De pijlen wijzen altijd weg van de vulkaan!
- Elke lava-tegel moet aansluiten aan de passende lavastroom. Er zijn 4 verschillende lavastromen die te herkennen zijn aan de verschillende pijlen.
- Als er een terrein-tegel ligt op de plek waar een lava-tegel moet komen, wordt die er eenvoudigweg bovenop gelegd. Alle onderzoekers en artefacten worden dan uit het spel gehaald.
- Als er al een **lava-tegel** ligt op de plek waar de nieuw getrokken lava-tegel moet komen (dus de lavastroom kruist) wordt de nieuwe lava-tegel **een veld verderop gelegd** (alsof de nieuwe lavastroom onder de andere door loopt).
- Vanaf het moment dat **een lavastroom zich splitst doordat die lava-tegel is gelegd**, moeten de beide splitsende lavastromen even lang blijven. Dus als je een volgende lava-tegel van die stroom trekt, moet je die aan de tak leggen die op dat moment de minste tegels heeft. Als beide takken een gelijk aantal tegels hebben, is de tak die gemerkt is met een „ • „ het eerste aan de beurt.
- Als een lava-tegel niet meer aangelegd kan worden (bijvoorbeeld aan de rand van het speelbord) wordt hij uit het spel gehaald.

*Een lava-tegel mag niet zo gelegd worden dat de **lavastroom niet doorloopt**.*

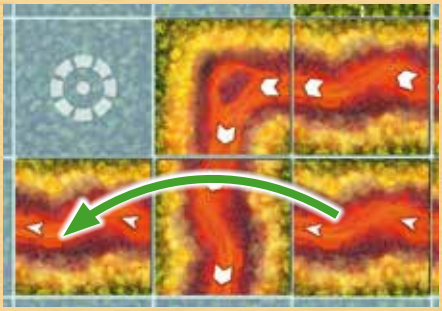


*Hier zijn twee fouten gemaakt: De **pijlen passen niet bij elkaar** en de pijlen **wijzen in de verkeerde** richting.*

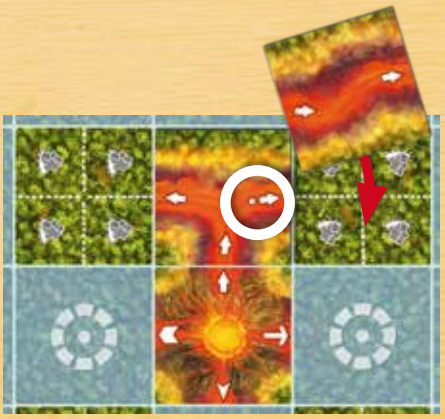


Voorbeeld: De lavastroom komt bij een veld met 2 artefacten en een onderzoeker; die worden dus uit het spel gehaald. Daarna wordt de lava-tegel op de terrein-tegel gelegd.

Lavastromen kunnen elkaar kruisen.



Als een lavastroom vertakt, moet daarna altijd de kortste stroom het eerst aangevuld worden. Als de beide takken even lang zijn, verleng je de tak die met een punt is aangegeven.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een speler **geen** onderzoeker meer op het speelbord heeft, of in het zeldzame geval dat alle spelers nog onderzoekers op het speelbord hebben, maar **niemand** meer het eiland kan verlaten.

De speler die aan de beurt is, mag nog alle tegels uitspelen, die hij open voor zich heeft liggen.

Daarna krijgen alle **andere** spelers nog een beurt. Dan pas worden de punten geteld.

Puntentelling

Eerst worden de boten met de onderzoekers en artefacten geteld, die de speler voor zich heeft liggen (die hij gered heeft!). Overwinningspunten (OP) worden toegekend:

- voor elke onderzoeker ..... 3 OP.
- voor een wit artefact ..... 1 OP.
- voor een grijs artefact ..... 2 OP.
- voor een zwart artefact ..... 3 OP.

Puntenaftrek:

- voor elke lege plaats in de boot ..... - 1 OP.

De speler met – na de aftrek – de meeste overwinningspunten heeft het spel gewonnen.

Gelijke punten

Als twee spelers een **gelijke score** halen, wint de speler die aan het einde van het spel de **meeste onderzoekers op het eiland** heeft. Als de stand dan nog steeds gelijk is, wint de speler waarvan de onderzoekers op het eiland de meeste artefacten dragen. Als de stand dan nog gelijk is, eindigt het spel zonder winnaar.

*Voorbeeld: De rode speler krijgt **7 overwinningspunten** voor de boot met het bruine symbool:*

Onderzoeker 3 OP
Wit artefact 1 OP
Wit artefact 1 OP
Grijs artefact 2 OP



*Voor de boot **zonder** het grijze artefact krijgt de speler maar **4 overwinningspunten**:*

Onderzoeker 3 OP
Wit artefact 1 OP
Wit artefact 1 OP
Lege plaats -1 OP



Regels voor geoefende spelers

De normale spelregels gelden, maar met de volgende veranderingen en extra spelregels.

Nu worden ook de **speelkaarten** gebruikt. Er zijn **actiekaarten** die extra mogelijkheden voor verplaatsingen geven, en **taakkaarten** waarmee je extra overwinningspunten kunt verdienen.

Speelkaarten

De speelkaarten worden verdekt geschud en elke speler krijgt **6 kaarten**.

Elke speler zoekt **4 kaarten** uit, die hij verdekt houdt.

Iedereen legt de twee overblijvende kaarten verdekt uit het spel gehaald.



Elke speler krijgt 6 kaarten, waar hij er 4 uit zoekt. De andere 2 worden uit het spel gehaald.

Spelverloop

Kaarten uitspelen

Een speler mag op **elk moment in zijn beurt** een of meer **actiekaarten** open uitspelen. Daarvoor zijn **geen** extra verplaatsingspunten nodig.

De actiekaarten worden meteen **na gebruik uit het spel gehaald**.

Tegels uitspelen

Tegels die gebruikt zijn voor verplaatsingspunten worden niet meer in het zakje gestopt maar uit het spel gehaald.

Einde van het spel

Het spel stopt

- als een speler geen onderzoeker meer op het speelbord heeft, of
- als alle tegels op zijn.

De speler die aan de beurt is mag nog al zijn tegels uitspelen.

Daarna volgt de puntentelling.

Puntentelling

Elke speler krijgt de overwinningspunten en de aftrekpunten, zoals ze ook in het basisspel worden gegeven. Bovendien krijgt hij overwinningspunten voor voltooide taken.

De spelers leggen hun taakkaarten open en laten zien welke taken ze hebben volbracht. Bedenk daarbij dat elke onderzoeker en elk artefact maar **voor één taakkaart** mag worden gebruikt.

Overzicht van de taaken en acties op de speelkaarten:

Taakkaarten

Op deze kaarten staan bepaalde combinaties van artefacten, onderzoekers en boten.

Als een speler bij de puntentelling de combinatie voor zich op tafel heeft liggen, die op de kaart aangegeven wordt, dan krijgt hij daarvoor extra overwinningspunten.

Op de kaart staat de combinatie en het aantal extra overwinningspunten.

Er is ook een kaart (2x in het spel), waar geen combinaties op staan; deze kaart voorkomt puntenaftrek voor boten die niet helemaal bezet zijn.



De speler krijgt voor 3 witte artefacten 2 extra overwinningspunten.
De kaart mag maar een keer gebruikt worden.
[Er zijn 7 kaarten met artefacten in het spel.]



De speler krijgt 1 extra overwinningspunt als hij 2 onderzoekers heeft gered. De kaart mag maar een keer gebruikt worden.
[2x in het spel]



Als de speler boten met onbezette plaatsen voor zich heeft liggen, krijgt hij daarvoor geen aftrek van punten.
[2x in het spel]



De speler krijgt 1 overwinningspunt voor een groene boot. De kaart mag maar een keer gebruikt worden.
[Er zijn 4 kaarten met boten in het spel.]

Actiekaarten



Verplaatsing door de jungle
[3x in het spel]

De speler mag een van zijn onderzoekers een onbeperkt aantal velden verplaatsen, maar alleen maar door de jungle. De verplaatsing mag vanuit een waterveld, maar moet ***eindigen op een jungleveld****. Als de onderzoeker bij artefacten komt moet hij stoppen.*

Alle junglevelden waar de onderzoeker door loopt, moeten met tenminste een zijkant aan elkaar grenzen; alleen een hoekpunt (diagonaal) is niet toegestaan.



Verplaatsing over bergen
[3x in het spel]

De speler mag een van zijn onderzoekers een onbeperkt aantal velden verplaatsen, maar alleen maar over bergen. De verplaatsing moet beginnen en eindigen op een water- of jungleveld.

Alle bergvelden waar de onderzoeker over loopt, moeten met tenminste een zijkant aan elkaar grenzen; alleen een hoekpunt (diagonaal) is niet toegestaan.



Aardbeving
[3x in het spel]

De speler mag een terrein-tegel op het speelbord draaien.

Op deze tegel mogen wel artefacten liggen maar er mogen ***geen onderzoekers*** *op staan.*

Daarna mag de speler een tegel uit de zak trekken (terrein- of lava-tegel) en ergens op het speelbord leggen (volgens de regels).



Helikopter redding
[3x in het spel]

De speler mag een van zijn onderzoekers, met diens artefacten, van het eiland redden.

Hij legt deze kaart open voor zich en zet de onderzoeker en de artefacten daar op.

Bij de puntentelling worden wel punten voor de artefacten geteld, maar ***niet voor de onderzoeker****.*

De kaart mag ***niet*** *worden gebruikt* ***voor de laatste onderzoeker*** *van de speler.*



Verplaatsing door water
[3x in het spel]

De speler mag een van zijn onderzoekers een onbeperkt aantal velden verplaatsen, maar alleen maar door water. De verplaatsing mag beginnen op een jungleveld, maar moet eindigen op een waterveld. Als de onderzoeker op een veld komt met artefacten, moet hij stoppen.

Alle watervelden waar de onderzoeker door komt, moeten met tenminste een zijkant aan elkaar grenzen; alleen een hoekpunt (diagonaal) is niet toegestaan.

© 2013 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de
Nederlandse vertaling:
Geert Bekkering,
voor „Word for Wort“

Spelontwerp:
Touko Tahkokallio
Illustraties: Andreas Resch
Redactie: Bernd Dietrich
Spelontwikkeling

Productie + distributie:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.