

Hawaii

I giocatori vivono su questa ben nota isola in mezzo all'Oceano Pacifico.

L'isola principale è molto popolata e ognuno segue la propria attività.

I pescatori pescano, i surfisti surfano, i ballerini danzano, ed i frutti crescono ...

Anche le isole circostanti sembrano molto belle dall'isola principale e offrono molti luoghi interessanti da visitare.

In quanto capi di una tribù, ai giocatori è stata concessa della terra dal re dell'isola. Ora devono dimostrare il loro valore, rendendo i loro regni prosperi. Essi costruiranno capanne e templi, piantagioni di frutti, reti da pesca, supporteranno l'arte dei ballerini e i surfisti, cercheranno di acquisire kahuna e tiki. Il giocatore che trova le migliori combinazioni sarà dichiarato il capo più valoroso e vincerà la partita.

Contenuto

- 1 cornice di gioco con segna punti divisa in 6 pezzi puzzle
- 10 luoghi larghi e rettangolari
- 5 indicatori di round
- 1 borsa di stoffa
- 25 gettoni prezzo (di valore tra 2 e 6)
- 10 isole
- 126 tessere luogo
- 31 conchiglie di legno
 - 20 piccoli (valore 1) e 11 larghi (valore 5)
- 35 piedi di legno
 - 30 piccoli (valore 1) e 5 larghi (valore 5)
- 22 frutti di legno
 - 20 piccoli (valore 1) e 2 larghi (valore 5)
- 5 gettoni punteggio 50/100

E, nei 5 colori dei giocatori:

- 5 tabelloni giocatori
- 5 schermi giocatori
- 5 barche da pesca
- 5 capi tribù
- 10 vice capi tribù

Game setup

1. I giocatori assemblano le 6 sezioni di puzzle per creare la cornice del bordo. Poi rimescolano i 10 luoghi rettangolari di grandi dimensioni coperti e li si posizionano scoperti all'interno della struttura, a partire dal basso a sinistra spostandosi verso destra, e faranno la stessa cosa per ogni riga sopra, in ordine. Vedere la figura a destra per una possibile configurazione.
2. Ora mettete le 126 tessere luogo sui luoghi. La maggior parte delle tessere hanno il lato frontale diverso dal posteriore. Le facciate hanno un I negli angoli superiori di sinistra nel lato frontale, Il negli angoli superiore sinistro del dorso. Impilare le tessere luogo col lato I sui luoghi con le corrispondenti illustrazioni. Le tessere luogo sono descritte dettagliatamente nel supplemento.
3. Ogni giocatore sceglie un colore e prende uno schermo, un tabellone, 1 barca da pesca, il capo tribù, e due vice capi del suo colore. Il giocatore mette lo schermo e la plancia giocatore nella zona vicino a lui (la sua area di gioco / reame). Mette la barca da pesca sul lato con l'acqua della sua isola, un vice capo sullo spazio 0 del segnapunti e il capo sulla spiaggia. Infine, mette il secondo vice capo nella sua area di gioco.

4. I giocatori mescolano le isole e le mettono in pila coperte vicino alla spiaggia, come mostrato. Poi pescano 4 isole e le mettono scoperte accanto alle 4 banchine. I giocatori ordinano gli indicatori di round per il valore mostrato sul guscio di tartaruga e gli impilano a faccia in su sullo spazio previsto della spiaggia, in ordine, con il 17 sul fondo e il 9 sulla parte superiore.
5. Ora, ogni giocatore mette il suo secondo vice capo tribù nella borsa di stoffa. Poi, un giocatore pesca casualmente un vice capo dalla borsa e lo posiziona sullo spazio 1 nella traccia della sequenza di gioco. Egli continua a pescare dalla borsa e piazzare i vice capi estratti in ordine sulla sequenza di gioco. Questi indicano l'ordine dei giocatori per il round. Questo sarà modificato quando necessario per mostrare l'ordine di gioco durante la partita.
6. I giocatori scelgono un giocatore per essere il gestore della riserva delle conchiglie, dei piedi, e della frutta. Questo le pone vicino a lui e sarà responsabile della loro distribuzione per tutto il gioco. Poi, distribuisce le risorse di partenza per i giocatori. Per farlo, gira l'indicatore del round in cima alla pila e distribuisce gli elementi mostrati sulla destra. Inoltre, dà 2 frutti verdi per il giocatore il cui vice capo è sullo spazio 2 della traccia dell'ordine di gioco, 3 frutti al giocatore sullo spazio 3, 4 frutti al giocatore sullo spazio 4 e 5 frutti al giocatore sullo spazio 5. Il giocatore sullo spazio 1 non ottiene frutti! I giocatori mettono le loro risorse dietro i loro schermi. Successivamente, il gestore della riserva gira l'indicatore di turno al suo lato anteriore. Nota: il fronte non corrisponde al dorso!
7. I giocatori scelgono un giocatore che farà il banchiere. Questo mette tutti i gettoni prezzo nella borsa e li mescola tra loro. Poi dispone i gettoni prezzo come descritto nella prossima pagina.

Disporre i gettoni prezzo (questi determinano quanto costeranno le tessere luogo)

- Ogni luogo ha 1, 2, o 3 cerchi acquisto sui quali il banchiere mette i gettoni prezzo. Un cerchio in ogni luogo è prestampato con un numero tra 5 e 12. Inoltre, ogni luogo ha 0-2 cerchi vuoti stampati.
- Iniziando dal basso a sinistra del tabellone, il banchiere mette dei gettoni prezzo su ogni cerchio vuoto dei 10 luoghi.

Il banchiere segue i seguenti passi, per ogni luogo:

- Il banchiere pesca 1 gettone prezzo dalla borsa per ogni cerchio acquisto vuoto stampato e mette questi con i numeri in vista sui cerchi vuoti. Quando posiziona i gettoni sui cerchi, il banchiere non fa distinzioni tra i gettoni dei vari colori. I gettoni sono piazzati solo sui cerchi vuoti, se un luogo non ha questi cerchi non vi si posizionano gettoni.

Esempio di piazzamento con 3 cerchi acquisto: il banchiere pesca 2 gettoni prezzo dalla borsa e li mette sui cerchi vuoti con il numero rivolto verso l'alto. L'ordine non è importante.

- Poi, pesca un gettone aggiuntivo dalla borsa per il cerchio acquisto pre-stampato.
- Somma il numero su tutti i gettoni prezzo che ha pescato e/o posizionato su questo luogo.
- Se il totale dei gettoni prezzo è uguale o minore del numero pre-stampato sul cerchio acquisto, allora posiziona il gettone prezzo sopra di esso.

Esempio: la somma dei tre gettoni ($3+5+3=11$) è più piccola del numero pre-stampato sul cerchio acquisto (12). Il gettone è messo sopra al 12.

- Se la somma dei gettoni prezzo è maggiore del numero pre-stampato, il banchiere mette il gettone, con il lato che rappresenta dei pesci, sulla baia. Il cerchio con il valore pre-stampato rimane scoperto per questo round.
- Anche se il numero pre-stampato sul cerchio acquisto è uguale alla somma dei gettoni prezzo, il banchiere posiziona il gettone sopra il cerchio.

Esempio: la somma dei tre gettoni prezzo ($3+5+6=14$) è più elevato del numero pre-stampato sul cerchio acquisto (12). Il banchiere posiziona l'ultimo gettone pescato dal lato con i pesci sulla baia. Il cerchio pre-stampato rimane vuoto.

Esempio di un piazzamento con 2 cerchi acquisto: la somma dei gettoni prezzo ($4+5=9$) è più elevata del numero pre-stampato sul cerchio prezzo (6). Il banchiere posiziona l'ultimo gettone prezzo estratto dal lato con i pesci sulla baia. Il cerchio pre-stampato rimane vuoto.

Esempio di un piazzamento con 1 cerchio acquisto: questo luogo non ha un cerchio acquisto vuoto stampato e il banchiere ha estratto un solo gettone prezzo. Se il gettone prezzo pescato è minore o uguale a 5, il banchiere posiziona il gettone prezzo sul cerchio acquisto pre-stampato. Se il numero del gettone prezzo è 6, il banchiere lo mette dal lato con i pesci sulla baia e il cerchio pre-stampato rimane vuoto.

- Dopo che tutti i posti sono stati riempiti in questo modo con i gettoni, il giocatore pesca più gettoni prezzo dalla borsa: 1 in meno del numero dei giocatori in gioco. Mette il gettone prezzo con il numero più basso sul cerchio sotto il 2 sulla spiaggia. Posiziona il successivo gettone prezzo più alto sul cerchio sotto il 3, e così via. Se 2 gettoni hanno lo stesso numero, quello (se esiste) con le lance è considerato di valore più elevato. Quindi, c'è un gettone prezzo sotto ogni vice capo, eccetto sull'1. Ora la preparazione è completata e il gioco può iniziare.

Panoramica

I giocatori sviluppano i loro regni nel corso del gioco. Essi stabiliscono un massimo di 5 villaggi, costruiscono imbarcazioni a fini commerciali, edificano kahuna, e onorano gli Dei. Anche se i giocatori guadagnano punti durante il gioco, il vincitore non si conosce fino al punteggio finale.

Il gioco si svolge in 5 turni. Ogni turno è composto dalle seguenti 2 fasi:

I. Il turno del capo tribù

II. La fine del turno

Dopo il 5 ° turno, si determina il punteggio finale e viene determinato il vincitore!

I. Il turno del capo tribù

I giocatori muovono i loro capi tribù da un luogo all'altro per acquistare tessere luogo. Essi possono anche spostare i loro capi sulla spiaggia per andare a pescare, per visitare le isole, o terminare il loro turno.

Il giocatore il cui vice capo è sullo spazio 1 della sequenza di gioco, inizia per primo. Gli altri giocatori seguono in ordine in base alle loro posizioni sulla sequenza di gioco: 2, 3, e così via.

Nota: Hawaii non si gioca in senso orario!

Quando tutti i giocatori hanno spostato i loro capi una volta, i giocatori li muovono di nuovo a partire dal giocatore il cui vice capo è sullo spazio 1 della sequenza di gioco.

Si continua così fino a quando nessun giocatore può o vuole spostare il suo capo. Poi la fase dei capi tribù finisce e inizia la fase di fine turno.

Come i giocatori muovono i loro capi tribù?

Il giocatore può muovere il capo dalla spiaggia in un luogo, da un luogo ad un altro luogo, da un luogo sulla spiaggia, o non spostare il suo capo, lasciandolo dove si trova. Quando si spostano i loro capi, i giocatori seguono queste regole:

- I capi iniziano il gioco sulla spiaggia.
- 1 passo dalla spiaggia in un luogo vicino costa 1 piede.
- 1 passo da un luogo ad un luogo vicino costa 1 piede. Il capo può attraversare luoghi diversi con la sua mossa prima di fermarsi. Ogni spostamento (da un posto all'altro) costa 1 piede. Se il capo non si muove, ma resta dove si trova, costa sempre 1 piede.
- Se il capo si muove da qualsiasi luogo alla spiaggia, non costa nulla! Allo stesso modo, non costa nulla spostare il capo da uno spazio sulla spiaggia ad un altro spazio diverso sempre sulla spiaggia o lasciare il capo sullo stesso spazio della spiaggia.

I luoghi dove un giocatore può muovere il proprio capo tribù

- Su ognuno dei 10 luoghi con 1 o più tessere luogo e 1-3 gettoni prezzo all'inizio del round.
- Un giocatore può muovere il suo capo solo in un luogo che ha almeno 1 tessera luogo e almeno 1 gettone prezzo. Se entrambi non sono in un luogo, il giocatore non può muovere il suo capo lì, ma possono spostarsi attraverso il luogo.
- Un giocatore può lasciare il suo capo in un luogo, dove si trova già, solo se c'è almeno 1 gettone prezzo ancora lì.
- Quando un giocatore muove il suo capo in un luogo (o lo lascia in un luogo dove si trovava), deve acquistare una tessera luogo da quel luogo.

Esempio: Il capo rosso non può muovere nel luogo con la capanna lunga perché non ci sono più gettoni prezzo sopra di essa.

Il capo rosso può attraversare il luogo con la capanna lunga per andare sul luogo con la lancia e la capanna di cambio perché lì c'è ancora un gettone prezzo.

- Un capo di un altro giocatore non impedisce a un capo di attraversare un luogo o trasferirsi in un posto a condizione che vi sia almeno 1 gettone prezzo nel posto in cui il capo si ferma.

L'acquisto di tessere luogo

- Un giocatore che sposta il suo capo in un luogo deve scegliere una delle tessere luogo lì presenti per comprarla. Se è presente solo uno tipo, deve comprare questo. Se ci sono 2 tipi, possono scegliere liberamente una delle 2. Può acquistare solo 1 tessera luogo per turno.
- Poi deve pagare per la tessera scelta. Per farlo, sceglie uno dei gettoni prezzo in quel luogo e lo mette scoperto nella propria area di gioco. Successivamente, paga l'importo indicato sul gettone prezzo in gusci di tartaruga spostando il numero indicato di gusci dalla propria area di gioco alla riserva generale. Il gettone prezzo rimane nella propria area di gioco e giocheranno un ruolo ulteriore alla fine del round.
- Infine, prende la tessera che ha scelto e la mette nella propria area di gioco. Come posizionarla è descritto nel supplemento alle regole.

Esempio: *il rosso decide di costruire una capanna di cambio. Prende l'ultimo gettone prezzo da questo posto, paga i 3 gusci mostrati sul gettone, e mette il gettone prezzo nella sua area di gioco. Successivamente, prende la capanna di cambio e aggiunge questa (in accordo con le regole) al suo reame.*

- Il giocatore può scegliere di pagare l'importo indicato sul gettone prezzo o il doppio di tale importo. Se si paga l'importo indicato, mette la tessera luogo nel suo regno con il lato I in vista. Se paga il doppio, mette la tessera luogo nel suo regno rivolta dal lato II. Dato che kahuna e tiki non hanno lato I o II, se il giocatore paga l'importo indicato, prende una sola tessera, se paga il doppio, prende e posiziona 2 tessere.
- Il giocatore piazza il gettone prezzo nella propria area di gioco scoperto, indipendentemente che paghi l'importo indicato o il doppio.

Esempio: *il rosso paga 3 conchiglie e posiziona la capanna di cambio con il lato I in vista nel suo reame.*

Il rosso paga 6 conchiglie e posiziona la capanna di cambio con il lato II in vista nel suo reame.

Altre regole per l'acquisto e il posizionamento delle tessere luogo

- Il giocatore deve essere in grado di mettere subito e legalmente la tessera luogo scelta nel suo regno. Se non può farlo, non può scegliere di comprarla. Le regole sono riportate nelle descrizioni presenti nel supplemento.
- Una volta che un giocatore ha messo una tessera luogo nel suo regno, non può più spostarla o girarla dall'altro lato (ad esempio, dal lato I al lato II).
- Ogni riga rappresenta un villaggio. Durante il punteggio finale, solo i villaggi che sono abbastanza "lunghi" da raggiungere la fila di tiki segneranno punti per il giocatore.
- Nota: per ulteriori informazioni su tutte le tessere luogo e le regole per l'acquisto e il loro posizionamento, si prega di fare riferimento alla loro descrizione nel supplemento.

La spiaggia e la azioni che un capo tribù può fare lì

La spiaggia dispone di 3 spazi, che il capo può visitare (uno in ogni turno):

1. La baia di pescatori, dove il capo può pescare.
2. Le banchine, da cui il capo può visitare le 4 isole.
3. La sequenza del turno di gioco (5 posti) e gli indicatori di round.

Nota: per ogni cosa che un capo fa nella baia di pesca o nelle banchine, il giocatore deve pagare con piedi invece che con conchiglie.

In generale:

Piazzare una tessera si paga con le conchiglie.

Muovere il capo tribù si paga con i piedi.

Pescare e visitare isole si paga con i piedi.

L'uso dei frutti è spiegato nel supplemento alle regole.

1. La baia di pesca

- Se il giocatore vuole pescare, trasferisce il suo capo alla baia dei pescatori e prende uno o più dei gettoni pesce che ci sono (ricordate, questi sono i gettoni prezzo rovesciati). Mette i gettoni pesce con il lato con i pesci nella sua area di gioco. Come i gettoni prezzo, i gettoni pesce svolgono un ruolo alla fine del round.
- Per ogni gettone pesce che il giocatore prende, paga 1 piede, indipendentemente dalla quantità di pesci o il numero sul lato inferiore del gettone. Inoltre, il giocatore deve usare un posto libero inutilizzato presente nelle sue barche per ogni gettone che prende. Successivamente gira l'imbarcazione/i come mostrato di seguito per indicare che non possono essere riutilizzate ancora in questo round.

Esempio: *il rosso muove il suo capo nella baia di pesca e prende il gettone con 3 pesci, lo mette nella sua area di gioco e paga un piede alla riserva generale, ruota la sua barca per mostrare che è stata utilizzata. Non può usarla di nuovo in questo round. Sulla barca del giocatore ci sono 2 spazi vuoti e poteva prendere preso un secondo gettone pesci, con 1 pesce, ma avrebbe dovuto pagare 1 altro piede per il secondo gettone.*

2. Le banchine per le 4 isole (visitare un'isola)

- Se il giocatore vuole visitare un'isola, trasferisce il suo capo al molo dell'isola di sua scelta. Quindi, il giocatore muove immediatamente il suo vice capo nel segnapunti per registrare i punti indicati.

Esempio: il rosso muove il suo capo nel secondo molo. Immediatamente guadagna 3 punti, i quali vengono registrati dal suo vice capo nella traccia del punteggio.

- Poi il giocatore prende ciò che viene mostrato sull'isola (tessere luogo o punti).

Una danzatrice di hula è rappresentata sull'isola. Il rosso prende una tessera danzatrice di hula e la piazza nel suo reame come mostrato.

- Successivamente, il giocatore deve pagare per la visita dell'isola con i piedi. Il costo (in piedi) è indicato sul molo scelto. Inoltre, ha bisogno di 1 o più barche per accogliere i piedi indicati. Se un giocatore non ha piedi sufficienti o non ha abbastanza spazio disponibile sulle sue barche, non può muovere il suo capo in questo molo!

Il rosso paga 4 piedi dalla sua area di gioco alla riserva generale. Poi gira le sue barche come mostrato. Le barche hanno spazi per 5 piedi, ma il giocatore prende il mare con solo 4 piedi (lasciando uno spazio). Il giocatore non può utilizzarle ancora in questo round.

- L'isola visitata torna sul fondo della pila delle isole girata a faccia in su.

Quando l'isola a faccia in su appare nella pila delle isole, mescolare l'intera pila e crearne una nuova di tessere coperte.

- Se il giocatore non può mettere la tessera luogo che viene mostrata nel suo regno, o se non ci sono più tessere luogo del tipo mostrato a disposizione, segna solo i punti sulla banchina per la visita dell'isola.

3. La traccia della sequenza di gioco e gli indicatori di round

- Quando un giocatore non può o sceglie di non comprare nient'altro, pone il suo capo tribù sotto la traccia della sequenza di gioco sullo spazio vuoto (nessun altro capo) di sua scelta. Prende il gettone prezzo corrispondente (tranne che sullo spazio 1, dove non c'è il gettone) e lo mette nella propria area di gioco con tutti gli altri da lui raccolti in questo turno. Così, termina la sua partecipazione al round e non può più muoversi o usare il suo capo fino al prossimo round. Tutti gli altri giocatori che non hanno ancora posto i loro capi sotto la traccia della sequenza di gioco continuano a svolgere i loro turni come hanno fatto durante il round. Quando tutti i capi sono posizionati, la fase dei capi tribù di questo round termina.

- L'indicatore del round rimane al suo posto, in quanto è necessario per la seconda fase.

Esempio: il rosso piazza il suo capo sotto lo spazio 2 della traccia della sequenza di gioco. Prende il gettone prezzo lì posizionato e lo mette nella propria area di gioco con gli altri gettoni che ha collezionato nel round. Nel prossimo round, il giocatore sarà il secondo nella sequenza di gioco.

II. La fine del round

Alla fine di ogni round i giocatori guadagnano punti, registrandoli spostando i loro vice capi nella traccia del punteggio. Poi, tutti i giocatori acquisiscono nuovi gusci, piedi e frutti.

- Per il punteggio di fine round, ogni giocatore somma i numeri su tutti i suoi gettoni prezzo e gettoni pesce. Tutti i giocatori confrontano le loro somme con il numero in grande sull'indicatore del round (necessario per mantenere le persone del proprio regno felici). Se la somma di un giocatore è inferiore al numero in questione, il giocatore non guadagna alcun punto. Se la somma del giocatore è uguale o maggiore del numero, il giocatore guadagna punti come descritto di seguito.

- Il giocatore con la somma più elevata guadagna i punti indicati sull'indicatori del round sotto l'1. Il giocatore con la seconda somma più elevata guadagna i punti sotto il 2. Tutti i giocatori che non hanno la somma più elevata, o la seconda somma più elevata, ma hanno una somma almeno pari al numero dell'indicatore, guadagnano i punti indicati sotto il segno di spunta. Se più giocatori hanno la somma più elevata, ognuno guadagna i punti indicati sotto l'1. Tutti gli altri giocatori la cui somma è almeno pari al numero dell'indicatore, guadagnano i punti indicati sotto il segno di spunta. Se c'è un solo giocatore con la somma più elevata (segna i punti sotto l'1) e diversi giocatori con la seconda somma più elevata, questi ultimi guadagnano i punti sotto il 2.

Esempio di punteggio alla fine del primo round:

Rosso: $3+3+5+3=14$

Verde: $3+4+4=11$

Blu: $2+3+4=9$

Giallo: $6+2=8$

Rosso, verde e blu hanno la somma dei loro gettoni prezzo e gettoni pesce uguale o superiore al numero sull'indicatore del round (9). Questi guadagnano punti come indicato:

Rosso ha la somma più elevata (14) e guadagna 8 punti.

Verde è il secondo (11) e guadagna 5 punti.

Blu guadagna 2 punti.

Giallo ha una somma minore di 9 (8) e quindi non guadagna punti.

Rosso: 2+4+5=11

Verde: 5+6=11

Blu: 2+3+5=10

Giallo: 5+4=9

Tutti i giocatori hanno la loro somma di gettoni prezzo e gettoni pesce uguale o superiore al numero sull'indicatore round. Tutti i giocatori guadagnano punti come indicato:

Rosso e verde hanno la somma più elevata con 11, entrambi guadagnano 8 punti. Dato che vi è un pareggio per il primo posto, il punteggio per il secondo posto è saltato, quindi nessuno guadagna i 5 punti.

Blu e giallo guadagnano entrambi 3 punti perché hanno una somma maggiore o uguale a 9, ma non finiscono primi o secondi. Non importa che il blu abbia una somma più elevata del giallo.

- Dopo il punteggio, il responsabile della riserva distribuisce nuove conchiglie, piedi, e frutti ai giocatori.
- Quanti di questi devono essere dati ad ogni giocatore è indicato dall'indicatore del round. L'indicatore del round raffigura un uomo con una conchiglia e un piede, ciascuno con un numero. Questo è il numero di conchiglie e di piedi che il responsabile della riserva dà a ciascun giocatore. Inoltre, egli dà ai giocatori conchiglie e/o piedi extra quanti indicati dalle tessere luogo speciali che possiedono e che forniscono risorse extra alla fine del round.
- Il gestore della riserva dà i frutti ai giocatori che hanno tessere luogo che forniscono frutti alla fine del round, dando loro il numero indicato su quelle tessere. I giocatori senza tali tessere luogo non ricevono frutti alla fine del round.

Esempio: *entrambi i giocatori ricevono la loro fornitura base di 10 conchiglie e 6 piedi. Il rosso riceve 2 conchiglie aggiuntive, perché possiede una capanna delle conchiglie e una divinità Kane. Il blu riceve, in aggiunta, 2 frutti perché possiede una tessera frutta con rappresentati 2 frutti.*

I giocatori che piazzano tessere che mostrano conchiglie, piedi o frutti, ricevono queste alla fine di ogni round (eccezione: il quinto round) in aggiunta al valore di risorse di base.

I giocatori dovrebbero notare che la fornitura di risorse di base decresce con il passare dei round!

- Successivamente, il responsabile della riserva mette l'attuale indicatore del round nella scatola.
- Il banchiere dispone i vice capi soprastanti nella sequenza di gioco esattamente secondo l'ordine dei capi che sono sotto di essa. Essi indicano la sequenza di gioco per il round successivo. Poi ogni giocatore mette il suo capo di nuovo sulla spiaggia.
- Il banchiere mette tutti i gettoni prezzi e pesce nella borsa. Poi li posiziona di nuovo sul tabellone nello stesso modo descritto a pagina 4.
- I giocatori muovono tutte le isole rimaste in gioco nelle banchine più a sinistra e pescano nuove isole dalla pila per riempire gli spazi vuoti. Se non sono state visitate isole nel turno precedente, l'attuale serie di isole rimane al suo posto.

Se dovesse apparire un'isola scoperta, mischiare la pila delle isole e formare una nuova pila coperta.

Esempio: *muovere l'isola nel terzo molo sul secondo molo. Poi, i giocatori mettono isole dalla pila sui posti ora vuoti del terzo e quarto molo.*

Il prossimo round inizia con il turno dei capi tribù. Il giocatore il cui vice capo è sullo spazio 1 della traccia della sequenza di gioco inizia e gli altri seguono in ordine secondo la sequenza di gioco.

Alla fine del quinto round, i giocatori calcolano il punteggio, saltare la preparazione per il turno successivo e passare direttamente al punteggio finale.

Prima di descrivere il punteggio finale, offriamo un primo round completo dal punto di vista del giocatore Rosso. Si consiglia ai giocatori di leggerlo prima di passare al supplemento del regolamento.

Esempio di primo round:

Rosso muove il suo capo dalla spiaggia al luogo con la capanna lunga. Paga un piede per il movimento. Poi, prende il gettone prezzo 2 e lo piazza nella sua area di gioco. Paga un ammontare doppio di 4 conchiglie. Poi prende la capanna lunga e la mette rivolta dal lato II sul suo reame.

Verde, blu e giallo eseguono i loro turni posizionandosi sulla traccia della sequenza di gioco. Ora è di nuovo il turno di rosso (in questo esempio descriviamo solo il turno del giocatore rosso).

Rosso muove dal luogo con la capanna lunga al luogo con le capanne delle conchiglie e dei piedi. Il movimento gli costa 1 piede. Egli vuole una capanna delle conchiglie e la prende con il gettone prezzo di valore 3 e paga 3 conchiglie. Posiziona la capanna delle conchiglie nel suo regno.

Ora rosso muove sul luogo delle divinità. Il movimento li costa 2 piedi, decide di prendere la divinità Kane e la posiziona nel suo reame. Prende il gettone da 5 e paga 5 conchiglie. Prende la tessera Kane e la posiziona nel proprio reame.

Rosso torna indietro alla spiaggia. Posiziona il suo capo sotto lo spazio 2 della sequenza del turno di gioco. Per questo movimento non paga nulla. Prende il gettone prezzo con il 3 e non paga nulla per prendere questo gettone. In questo modo termina il suo turno e nel prossimo round rosso sarà il secondo giocatore a muovere.

Al termine del round: rosso somma i proprio gettoni prezzo e ha una somma di 13. Così guadagna punti al termine del round; il numero di questi punti dipende dai gettoni prezzo e dai gettoni pesce degli altri giocatori. Egli tiene le conchiglie e piedi rimasti per il turno successivo dietro il proprio schermo.

Alla fine del quinto round, il giocatore che piazza il proprio capo nella prima posizione della traccia della sequenza di gioco, guadagna un bonus di 2 punti vittoria quando si calcola il punteggio di fine round.

Il punteggio finale (dopo il quinto round):

Si consiglia di tenere il supplemento alle regole nelle vicinanze.

Le tessere dei seguenti luoghi fanno guadagnare punti: i kahuna, gli dei KANAOLA e LAKA, i sistemi di irrigazione, le ballerine hula e la parte II della capanna lunga. Un kahuna, un sistema di irrigazione, una ballerina hula e una capanna lunga dal lato II fanno guadagnare punti soltanto nel villaggio in cui si trovano. Le due divinità fanno guadagnare punti a prescindere dal villaggio in cui si trovano. Per un villaggio, le tessere luogo e i kahuna nel villaggio fanno segnare punti se il villaggio è abbastanza "lungo" da raggiungere almeno un tiki che il giocatore ha messo lungo la parte superiore del suo regno. In caso contrario il giocatore rimuove l'intero villaggio dal punteggio finale! Dopo che tutti i giocatori hanno segnato i punti dati dai loro villaggi, il giocatore con il punteggio più alto vince. Se più giocatori pareggiano con il punteggio più alto, il giocatore fra loro con il più alto numero di conchiglie, piedi e frutti rimanenti è il vincitore. Se c'è ancora un pareggio, i giocatori condividono gli onori della vittoria. Se un giocatore passa il 50, egli mette il suo gettone 50/100 nella propria area di gioco con il lato 50 scoperto; e con il lato 100 la prossima volta.

Esempio 1:

Prima del punteggio finale: la capanna dei piedi nel quarto villaggio è rimossa perché il villaggio non raggiunge il primo tiki. Il kahuna da 10 punti sul quarto villaggio è escluso. Anche il primo villaggio è rimosso dal punteggio finale, e anche il suo kahuna da 5 punti è escluso. Per il punteggio finale, danno punti solo: i kahuna del secondo e terzo villaggio, le divinità LAKA e KANALOA, le danzatrici di hula e i sistemi di irrigazione. Il giocatore guadagna i seguenti punti:

Kahuna 2° e 3° villaggio: 15 punti.

KANALOA lato I: 2 punti per ogni nave e surfista, totale 8 punti.

LAKA lato II: 2 punti per ogni frutto disegnato sulle tessere frutto (non per i segnalini frutti in legno!) per un totale di 8 punti.

Danzatrice hula lato I: 7 tessere nel suo villaggio per un totale di 7 punti.

Sistema di irrigazione: ci sono 3 tessere frutta nel villaggio per un totale di 6 punti.

Questo giocatore ha ottenuto 44 punti da registrare sul tracciato del punteggio.

Esempio 2:

Prima del punteggio finale, il terzo villaggio è rimosso perché non raggiunge il primo tiki presente. Quindi il kahuna da 10 punti e KANALOA non sono considerati nel punteggio finale.

Kahuna per il primo e secondo villaggio: 10 punti.

LAKA lato I: per 4 frutti sulle tessere 4 punti.

Danzatrice hula lato II nel primo villaggio: 10 punti.

Danzatrice hula lato I nel secondo villaggio: 8 punti.

Sistema di irrigazione del secondo villaggio: 10 punti.

Il giocatore totalizza 42 punti da registrare sul tracciato del punteggio.

Supplemento al regolamento

Il piazzamento delle tessere

Mettere tutte le tessere rettangolari luogo nell'angolo del reame.

Mettere tutte le barche da pesca a sinistra del reame.

Mettere i kahuna negli spazi 1-5, iniziando con l'1 fino al 5 senza lasciare spazi liberi.

Mettere i tiki negli spazi 1-6, iniziando con l'1 fino al 6 senza lasciare spazi liberi.

Una riga di tessere è chiamata villaggio.

Un giocatore può iniziare un nuovo villaggio solo con una di queste 5 tessere luogo (tutte raffigurano una capanna di un qualche tipo). Un giocatore può anche aggiungerle ad un villaggio già esistente. Un giocatore deve iniziare a costruire i suoi villaggi partendo dall'alto del reame e andando verso il basso senza lasciare spazi liberi. Un villaggio non necessita di essere completato per iniziarne uno nuovo.

Un giocatore non può mai mettere una seconda tessera luogo dello stesso tipo in un villaggio, anche se è il lato opposto (lato I invece del lato II). Tuttavia, un giocatore può mettere 4 tessere frutta differenti in un villaggio.

Che cosa offrono le tessere luogo ai giocatori e quando

Tessera	Quando	Lato I	Lato II	Note
Capanna delle conchiglie	Fine round	Il giocatore riceve 1 conchiglia extra quando il responsabile della riserva distribuisce le conchiglie a fine round.	2 conchiglie extra invece di 1.	1 conchiglia (piede) extra significa che i giocatori ricevono la conchiglia (piede) extra durante la distribuzione delle risorse (in aggiunta alla risorse di base).
Capanna dei piedi	Fine round	Il giocatore riceve 1 piede extra quando il responsabile della riserva distribuisce i piedi a fine round.	2 piedi extra invece di 1.	
Frutti	Fine round	Il giocatore riceve 1 frutto quando il responsabile della riserva distribuisce le risorse a fine round.	2 frutti invece di 1.	
<i>Poiché non vi è alcuna distribuzione di base di frutta, solo quei giocatori che hanno tessere frutta riceveranno segnalini frutti. A cosa serve la frutta? I frutti sono la "terza valuta" alle Hawaii. E sono la miglior valuta. Questo perché la frutta può essere usata al posto di conchiglie e piedi. Ad esempio, quando un giocatore compra una tessera luogo e il gettone prezzo mostra 4 conchiglie, si può pagare 4 frutti invece di 4 conchiglie. Quando un giocatore muove il suo capo tribù di 2 posizioni, per esempio, può pagare 2 frutti invece di 2 piedi. Un giocatore non può, tuttavia, mescolare materie prime al momento del pagamento. Per esempio, pagando con 2 conchiglie e 2 frutti. La capanna di scambio offre un'eccezione a questa regola (vedi sotto).</i>				
Capanna lunga	Punteggio finale	Serve solo ad allungare il tuo villaggio per fargli raggiungere i tiki (vedi tiki).	5 punti nel punteggio finale.	
Capanna di cambio	Turno del capo tribù	Quando il giocatore deve pagare, può sostituire una risorsa: piedi, conchiglie o frutti con una delle altre.	Come il lato I ma per 2 risorse.	Un giocatore può utilizzare la capanna di cambio una volta per turno e non può separarne (nel caso del lato II) i benefici. Non può essere utilizzata lo stesso turno in cui si acquista. Gli effetti sono addizionali nel caso ve ne siano più di una nel reame.
Capanna delle lance	Turno del capo tribù	Quando un giocatore acquisisce un gettone prezzo con le lance incrociate, guadagna un punto vittoria, registrato muovendo il vice capo di una posizione sul tracciato del punteggio. È valido anche per i gettoni prezzo sul tracciato della sequenza di gioco.	Come il lato I ma guadagna 2 punti.	I giocatori non possono utilizzare la capanna delle lance lo stesso turno in cui si acquista. Gli effetti sono addizionali nel caso ve ne siano più di una nel reame.
Sistema di irrigazione	Punteggio finale e fine round	Conta solo nel punteggio finale. Il giocatore guadagna 1-10 punti per 1-4 tessere frutta nello stesso villaggio.	In aggiunta riceve 1 conchiglia, 1 piede o 1 frutto extra alla fine del round.	
Surfista	Fine round	Riduce il valore dell'indicatore turno per questo giocatore di 2 unità.	Come lato I ma di 4 unità.	Gli effetti di più surfisti sono additivi.
Danzatrice di hula	Punteggio finale	Durante il punteggio finale, si guadagna 1 punto vittoria per ogni tessera luogo nel villaggio in cui è posizionata (e solo in questo).	Come lato I ma 2 punti.	Include la tessera stessa e la capanna iniziale.

Tiki	Punteggio finale	Il giocatore guadagna punti vittoria solo dai villaggi che si estendono oltre la linea dei tiki. Cioè, ci deve essere almeno 1 tiki sopra una tessera luogo del villaggio. Per chiarire questo punto durante il punteggio dei villaggi, i giocatori rimuovono tutte le tessere luogo di villaggi che non raggiungono almeno 1 tiki prima di calcolare i punti.		Funzioni speciali di tiki e kahuna: quando un giocatore posiziona un tiki su uno spazio che mostra uno o più piedi, li riceve immediatamente dalla riserva. La stessa cosa vale per i kahuna, ad eccezione che indicano conchiglie e non piedi. Il giocatore deve prima pagare per i kahuna; non può usare queste conchiglie per aiutarsi con il pagamento. I kahuna possono essere piazzati davanti a villaggi non ancora iniziati.
Kahuna	Punteggio finale	I kahuna fanno guadagnare i punti illustrati a sinistra del villaggio durante la fase del punteggio finale (naturalmente solo se il villaggio viene calcolato, vedere tiki).		
Barca da pesca	Turno del capo tribù	È inclusa nella dotazione iniziale del giocatore. Ha solo il lato I e può trasportare 2 piedi.		
Barche	Turno del capo tribù	Può trasportare 3 piedi.	Oltre a trasportare 3 piedi, ne ha un quarto prestampato, che conta come un piede della riserva del giocatore. Il giocatore può pagare fino a 3 piedi o frutta e far partire questa barca. Se il giocatore paga con la frutta, questo non è considerato come mescolare diverse valute. Per attivare questa barca, il giocatore deve spendere almeno un frutto o un piede.	
<i>Ricorda: se un capo va a pescare, o visita un'isola, il giocatore deve pagare con i piedi (non per la mossa, ma per la pesca o la visita dell'isola). Il giocatore deve avere spazio sulla sua barca o sulle barche a disposizione per i piedi che paga. Questo può essere su uno o più barche. Per mostrare che una barca è stata utilizzata, il giocatore la ruota in posizione verticale. Il giocatore restituisce i piedi utilizzati alla riserva generale.</i>				

Le divinità

In ogni villaggio, un giocatore può mettere una sola divinità (in questo senso essi sono trattati come fossero tessere). Un giocatore può avere solo una volta ogni divinità nel suo intero regno.

Divinità	Quando	Lato I	Lato II
KU	Turno del capo tribù e fine round.	Fa guadagnare un punto al giocatore ogni volta che questo prede un gettone prezzo con una lancia (come la capanna delle lance). Inoltre, il giocatore riceve 1 piede extra alla fine di ogni round.	Come il lato I ma 2 punti vittoria.
KANE	Turno del capo tribù e fine round.	Alla fine del round, il giocatore guadagna una conchiglia extra (come la capanna delle conchiglie). Inoltre, immediatamente dopo aver comprato KANE (e solo allora), il giocatore può pagare 2 risorse qualsiasi (anche mixate) alla riserva generale e prendere 1 tiki e metterlo sullo spazio appropriato del reame.	Come il lato I ma 2 conchiglie.
PELE	Turno del capo tribù.	Il giocatore deve pagare solo un massimo di 2 piedi per muovere il capo tribù, indipendentemente dalla distanza. Ovviamente il giocatore paga 1 piede per muovere di 1.	Come il lato I ma si paga massimo 1 piede.
LONO	Fine turno.	Quando la somma dei gettoni del giocatore è uguale o superiore a quella dell'indicatore turno, guadagna 2 punti extra, indipendentemente dalla posizione nel tracciato dei punteggi.	Come il lato I, ma 4 punti.
LAKA	Punteggio finale.	Durante il punteggio finale, il giocatore guadagna 1 punto per ogni frutto mostrato su tutte le sue tessere frutta. Questo significa tutti i frutti nel reame del giocatore, non solo quelli nel villaggio con LAKA.	Come il lato I, ma 2 punti.
KANALOA	Punteggio finale.	Durante il punteggio finale, il giocatore guadagna 2 punti per ogni barca ed ogni surfista (indipendentemente che queste mostrino il lato I o II). Vale per tutte le barche e surfisti nell'intero reame del giocatore.	Come il lato I, ma 4 punti.