

Hawaii

Preparazione

1. Disporre la cornice puzzle, mischiare le 10 tessere grandi che rappresentano i Luoghi di vendita sulla plancia, inserendole a partire dall'angolo in basso a sinistra.
2. Posizionare le 126 tessere che rappresentano gli Oggetti comprabili sulla plancia con il lato I a faccia in su.
3. Ogni giocatore riceve una barca piccola da posizionare orizzontalmente davanti a sé, un Angolo che rappresenta la propria isola nella quale costruire i villaggi lungo varie file, uno schermo nel quale celare le risorse (Conchiglie, Piedi, Frutti), e le relative pedine del colore scelto. La pedina grande (Pedone) viene posizionata sulla Spiaggia ed una di quelle piccole funge da segnapunti.
4. Mischiare le tessere Isola e piazzarne 4 scoperte di fronte alla Spiaggia. Posizionare le 5 Tessere Turno di gioco in ordine crescente (dal 9 al 17) nella Spiaggia sotto l'Ordine del Turno.
5. Inserire nel sacchetto le pedine restanti dei giocatori per sorteggiare l'Ordine del Turno di gioco.
6. Nominare un magazziniere che si occuperà delle risorse. Egli gira la prima Tessera Turno e distribuisce il numero risorse stampate a tutti i giocatori (13 Conchiglie e 7 Piedi), aggiungendo 2 Frutti al secondo giocatore, 3 al terzo, 4 al quarto e 5 al quinto. Il primo giocatore non riceve Frutti.
7. Nominare un banchiere che inserirà i Gettoni prezzo nel sacchetto (I gusci di tartaruga con e senza lance) e provvederà al sorteggio per il loro posizionamento.

Posizionare i Gettoni prezzo

Le tessere Luogo che formano la plancia presentano degli spazi che rappresentano dei gusci di tartaruga, posizionare i Gettoni estratti nei corrispondenti spazi che non contengono numeri, partendo sempre dalla tessera in basso a sinistra.

Successivamente per ogni tessera va estratto un ulteriore Gettone, il cui valore va sommato agli altri Gettoni già presenti sulla medesima tessera. Quest'ultimo Gettone va aggiunto **solo** se il risultato della somma è minore o uguale al valore stampato nel guscio della tessera Luogo, altrimenti il Gettone viene girato sul lato che mostra i pesci ed inserito nella baia nell'angolo in basso a destra della cornice.

Per finire viene pescato un ulteriore Gettone per ogni giocatore eccedente il primo che vanno piazzati negli spazi al di sotto del turno di gioco disposti in ordine crescente di valore, a partire dalla seconda posizione. A parità di valore i Gettoni che presentano due lance incrociate vengono considerati di valore maggiore.

Gioco

Il gioco si sviluppa in 5 Turni divisi in due fasi:

I. Mossa del Pedone

II. Fine Turno

Alla fine del 5 Turno viene fatto un conteggio finale sulla base di come si sono organizzati le file villaggio all'interno del proprio Angolo.

I. Mossa del Pedone

Seguendo l'Ordine di Turno del gioco, a turno ogni giocatore compie un movimento spostandosi verso un luogo di sua scelta con il proprio Pedone (spendendo i relativi segnalini Piede). Fino a che tutti i giocatori non vogliono o non possono compiere più movimenti e posizionano il proprio Pedone sulla posizione che intendono occupare nel successivo Ordine del Turno.

Movimento:

- Il Pedone riparte ogni Turno dalla Spiaggia
- 1 Passo dalla spiaggia ad un luogo adiacente costa 1 Piede
- 1 Passo da un luogo ad un altro adiacente costa 1 Piede
- Il movimento adiacente in diagonale del Pedone viene considerato 1 Passo
- Il Pedone può attraversare più luoghi prima di fermarsi
- Il Pedone può rimanere fermo in un luogo spendendo sempre 1 Piede
- Tornare alla spiaggia non costa Piedi
- Muoversi fra le aree della Spiaggia non ha costi in Piedi
- Il Pedone può fermarsi o rimanere fermo solo nei Luoghi di vendita in cui è presente un Gettone prezzo

Il Pedone **deve** necessariamente comprare l'Oggetto nel Luogo di vendita in cui si ferma pagandolo in Conchiglie.

La **Frutta** può essere usata come alternativa per pagare i Piedi o le Conchiglie dovute, sostituendo in toto la risorsa corrispondente, non è possibile mischiare le risorse nei pagamenti a meno che non si possieda la Capanna di Cambio.

Comprare nei vari Luoghi di vendita

- Si può comprare 1 Oggetto per Luogo (per movimento) scegliendo fra quelli presenti
- Il costo è dato dal Gettone prezzo scelto dal giocatore attivo fra quelli presenti sulla tessera Luogo
- Se si paga il doppio del prezzo del Gettone scelto, l' Oggetto acquistato viene girato sul lato II (il bonus dato dall' Oggetto è quindi raddoppiato)
- Un Oggetto non può essere girato successivamente sul lato II
- Nel caso degli Oggetti che non presentano un lato II (Kahuna e Tiki), se ne acquistano semplicemente 2 (eccezione alla su citata regola)
- Il Gettone prezzo usato viene preso e posizionato visibile vicino al giocatore al di fuori dell' Angolo
- L' Oggetto acquistato invece va posizionato all' interno del proprio Angolo ed una volta scelta la sua posizione non può essere modificata successivamente

La Spiaggia

Baia di pesca

- Si pesca 1 Gettone pesce per 1 Piede pagato, per un massimo di Gettoni trasportabili dato dalla capienza delle barche possedute rappresentati dai piedi in trasparenza stampati sulle stesse.
- Le barche utilizzate per questa operazione vengo girate in posizione verticale e non possono essere utilizzati fino al prossimo turno.

Porticcioli per le 4 Isole

- Posizionare il Pedone fa immediatamente guadagnare al giocatore il numero di punti vittoria stampati sulla plancia (il numero inciso sulla pietra di fianco ai Piedi)
- Il Pedone inoltre guadagna i punti vittoria, le risorse o l' Oggetto nel corrispondente lato disegnato sull' Isola
- Poi si procede a pagare il costo in Piedi stampato sulla Spiaggia e vengono utilizzate tante barche fino a soddisfare lo stesso costo in carico, posizionandole in verticale come accade per la pesca

- Se non si possiedono i punti Piedi o barche sufficienti a coprire i costi di traversata segnati sulla Spiaggia, il Pedone non può essere piazzato in quest' area
- Se l'oggetto disegnato non è più disponibile o non può essere piazzato nel proprio Angolo si guadagnano solo i punti dati immediatamente
- L' Isola visitata viene piazzata a faccia in su sotto la pila delle isole coperte

Ordine del Turno di gioco

Il giocatore, che non vuole o può fare più azioni, piazza il proprio Pedone al di sotto della riga dell'ordine del Turno nello spazio guscio non ancora occupato da altri Pedoni, corrispondente alla posizione che si vuole avere nel prossimo Turno, e prende l'eventuale Gettone ivi presente.

II. Fine Turno

- Ogni giocatore somma i Gettoni prezzo e i Pesci che ha davanti a sé
- Se la somma è inferiore al numero stampato sulla Tessera Turno (a cui vanno sottratti i punti dei surfisti posseduti) non si riceve nessun punto vittoria
- I giocatori confrontano le loro somme e di conseguenza vengono assegnati i punti vittoria stampati sulla Tessera Turno in base al piazzamento (primo, secondo, piazzato)
- In caso di parimerito fra i giocatori, verranno assegnati gli stessi punti ad entrambi. Qualora si tratti del primo posto, non verrà assegnata la seconda posizione.

Poi vengono assegnati a tutti i giocatori le risorse stampate sempre sulla Tessera Turno più gli eventuali bonus personali derivati dagli oggetti piazzati nel proprio Angolo

- La Tessera Turno viene eliminata
- Viene riorganizzato il nuovo Ordine del Turno di gioco ed i Pedoni ripiazzi sulla Spiaggia
- Il banchiere raccoglie nel sacchetto tutti i Gettoni prezzi / pesci compresi quelli rimasti sulla plancia e ripete il settaggio iniziale
- Infine le Isole rimaste vengono fatte scivolare verso sinistra e vengono aggiunte quelle mancanti da quelle coperte. Nel caso siano terminate quelle coperte si procede a rimischiare quelle scoperte.
- Adesso può iniziare il nuovo Turno.

Cosa sono e come vengono piazzati nella propria area gli Oggetti

L' Angolo

- Sul lato orizzontale vanno posizionati i Tiki da destra verso sinistra a partire dal primo spazio libero dopo quello prestampato
- Sul lato verticale vanno posizionati i Kahuna negli spazi esagonali
- Nell'atto in cui si posizionano i Tiki o i Kahuna sugli spazi che all'interno presentano delle risorse, queste vengono immediatamente date al giocatore
- Al suo interno ogni riga rappresenta un villaggio
- La prima riga presenta già una Capanna perchè ogni nuovo villaggio deve essere iniziato necessariamente con un Oggetto Capanna
- Non è possibile piazzare 2 Oggetti uguali all'interno dello stesso villaggio, anche se uno di questi presenta il lato I e l'altro il lato II. Unica eccezione sono i Frutti che devono avere però immagini differenti
- Può essere piazzata una sola divinità per tipo in tutto l'Angolo (e sempre solo 1 per villaggio)

Oggetti (*Fase del gioco in cui si riceve il bonus*)

Capanna delle Conchiglie (Fine Turno)

Lato I: +1 Conchiglia

Lato II: +2 Conchiglie

Capanna dei Piedi (Fine Turno)

Lato I: +1 Piedi

Lato II: +2 Piedi

Frutti (Fine Turno)

Lato I: +1 Frutto

Lato II: +2 Frutti

Capanna Lunga (Calcolo Punteggio Finale)

Lato I: Nessuno

Lato II: 5 Punti vittoria

Capanna del cambio (Mossa del Pedone)

Lato I: Ogni volta che il giocatore deve pagare un costo, questi può sostituire 1 delle risorse dovute con 1 qualsiasi altra

Lato II: Ogni volta che il giocatore deve pagare un costo, questi può sostituire fino a 2 delle risorse dovute con 2 qualsiasi altre

Capanna delle lance (Mossa del Pedone)

Lato I: 1 Punti Vittoria per Gettone Lancia posizionato nella propria area (inclusi quelli presi per il posizionamento nel nuovo Ordine del Turno)

Lato II: 2 Punti Vittoria per Gettone Lancia

Fonte (Fine Turno, Calcolo Punteggio Finale)

Lato I: Vale solo per il Calcolo Punteggio Finale. A seconda di quanti Oggetto Frutto sono presenti sulla stessa linea villaggio della Fonte si guadagnano i corrispondenti punti vittoria stampati.

Lato II: In aggiunta ogni Fine Turno si guadagna 1 risorsa a scelta del giocatore

Surfista (Fine Turno)

Lato I: Riduce di -2 il valore punti guscio da raggiungere stampato sulla Tessera Turno

Lato II: Riduce di -4 il valore punti guscio da raggiungere stampato sulla Tessera Turno

Ballerina Hula (Calcolo Punteggio Finale)

Lato I: Ogni tessera Oggetto nella fila in cui viene posizionata fa guadagnare 1 punto vittoria (compresa se stessa)

Lato II: Ogni tessera Oggetto nella fila in cui viene posizionata fa guadagnare 2 punti vittoria (compresa se stessa)

Tiki (Calcolo Punteggio Finale)

Di per sé non danno punteggio, ma fanno sì che possano essere attivati gli Oggetti che ricevono i punti vittoria in questa fase

Kahuna (Calcolo Punteggio Finale)

I punti vittoria stampati sull' Angolo vengono presi solo se la corrispondente linea villaggio supera la linea immaginaria tracciata dai Tiki

Barche (Mossa del Pedone)

Lato I: La barca ha una capienza massima di 3 Piedi

Lato II: La barca ha una capienza massima di 3 Piedi, il Piede stampato in pieno vale come 1 risorsa Piede da usare per i costi della traversata

Divinità

Ku (Mossa del Pedone / Fine Turno)

Lato I: 1 Punti Vittoria per Gettone Lancia (come per la Capanna delle lance) / +1 Piede

Lato II: 2 Punti Vittoria per Gettone Lancia / +1 Piede

Kane (Mossa del Pedone / Fine Turno)

Lato I: Quando si compra questa divinità è possibile pagare 2 risorse qualsiasi (anche diverse) per ricevere anche 1 Tiki / +1 Conchiglia

Lato II: Quando si compra questa divinità è possibile pagare 2 risorse qualsiasi (anche diverse) per ricevere anche 1 Tiki / +2 Conchiglie

Pele (Mossa del Pedone)

Lato I: Costo massimo per movimento 2 Piedi (naturalmente se si fa un solo Passo si paga un solo Piede)

Lato II: Costo massimo per movimento 1 Piede

Lono (Fine Turno)

Lato I: Se viene raggiunto il valore dei punti guscio del turno in corso (non importa la posizione) si ricevono 2 punti vittoria in più

Lato II: Se viene raggiunto il valore dei punti guscio del turno in corso (non importa la posizione) si ricevono 4 punti vittoria in più

Laka (Calcolo Punteggio Finale)

Lato I: 1 punto vittoria per ogni frutto disegnato sugli Oggetti Frutto posizionati nel proprio Angolo

Lato II: 2 punti vittoria per ogni frutto disegnato sugli Oggetti Frutto posizionati nel proprio Angolo

Kanaloa (Calcolo Punteggio Finale)

Lato I: 2 punti vittoria per ogni barca posseduta e per ogni surfista il cui villaggio abbia superato la linea dei Tiki

Lato II: 4 punti vittoria per ogni barca posseduta e per ogni surfista il cui villaggio abbia superato la linea dei Tiki

Calcolo Punteggio Finale

Alla fine del quinto turno dopo aver calcolato normalmente il punteggio di Fine Turno si procede al Conteggio Finale.

- Vengono presi i punti vittoria degli Oggetti attivati
- Un Oggetto viene considerato attivo se supera (anche solo parzialmente) la linea immaginaria verticale tracciata a sinistra dell'ultimo Tiki presente sul proprio Angolo
- Per i Kahuna vale la su citata regola