



MAUI

GRÉGOIRE LARGEY • FRANK CRITTIN • SÉBASTIEN PAUCHON

SPIELANLEITUNG



Einheimische und Touristen ziehen Richtung Strand, um sich einen guten Platz für ihr Handtuch zu sichern und den grandiosen Blick auf den Ozean vor Hawaii zu genießen.

Als Spieler füllt ihr eure Strände, indem ihr Handtücher nah ans Wasser, oder unter die Schatten der Bäume und Sonnenschirme auslegt und verbindet, um die meisten Punkte zu erhalten. Allerdings wird es allzu dicht an diesen Bereichen riskant und kann nach hinten losgehen!

Verschaffe den Sonnenanbetern die perfekten Liegeplätze an diesem fantastischen Strand und sichere dir so den Sieg!

SPIELMATERIAL

4 doppelseitige Strände

(In den 4 Spielerfarben)

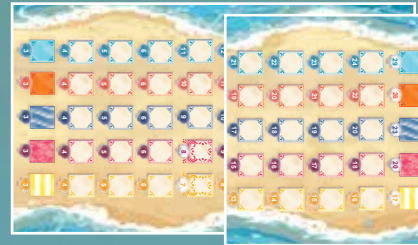


1 Markt (Spielplan)



1 Wertungsplan & 1 Erweiterung*

(*nur für Grundspiel + Krabben-Variante)

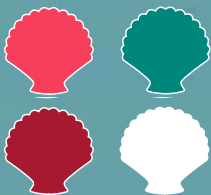


1 Stoffbeutel



20 Wertungssteine

(In den 4 Spielerfarben)



60 Handtuch-Plättchen



6 Sanddollars



32 Sonnenschirme

(In den 4 Spielerfarben)



4 Handtücher

(2 hellblau, 2 orange)



20 doppelseitige
Strafchips

Rückseite Vorderseite



Startspieler-Seestern



28 Krabben

(In den 4 Spielerfarben)

Rückseite Vorderseite



(Werden nur in der
Krabben-Variante benutzt)

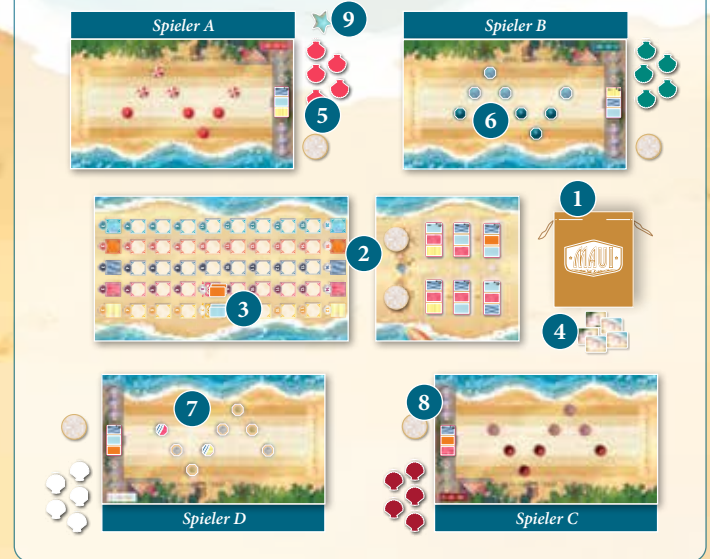
SPIELVORBEREITUNG

- 1 Gebt alle 60 Handtuch-Plättchen in den Stoffbeutel und legt ihn in Reichweite aller Spieler auf dem Tisch bereit.
- 2 Legt den Markt und den Wertungsplan in die Tischmitte. Zieht 6 Handtuch-Plättchen aus dem Beutel und legt sie auf die Felder des Marktes. Die Plättchen müssen immer mit den aufgedruckten Steinen (an der kurzen Seite) so ausgelegt werden, wie auf den Feldern angezeigt. Legt zudem je 1 Sanddollar in die beiden Sanddollar-Bereiche.
- 3 Bei 3 oder 4 Spielern: Legt 2 hellblaue Handtücher auf das verzierte 7er-Feld der gelb-gestreiften Wertungsleiste und 2 orangefarbene Handtücher auf das verzierte 8er-Feld der Fischmuster-Wertungsleiste. Bei 2 Spielern: Belegt dieselben Felder, aber jeweils nur mit 1 Handtuch pro Farbe und legt die übrigen zwei zurück in die Schachtel.
- 4 Legt die Strafchips als Vorrat neben dem Markt bereit.
- 5 Wählt jeweils eine Spielerfarbe und legt den Strand dieser Farbe mit der Sonnenschirm-Seite nach oben und der Holzplattform nach links vor euch aus. Nehmt euch außerdem die 5 Wertungssteine eurer Farbe und 1 Sanddollar.
- 6 Nehmt euch nun den Satz aus 8 Sonnenschirmen eurer Farbe und mischt sie verdeckt. Danach verteilt ihr sie zufällig und immer noch verdeckt auf die entsprechenden Sonnenschirm-Symbole eures Strandes.
- 7 Deckt nun alle eure 8 Sonnenschirme auf.
- 8 Zieht jeweils 1 Handtuch-Plättchen blind aus dem Beutel und legt es senkrecht in die Mitte der Holzplattform links auf eurem Strand. Dies ist euer Start-Handtuch-Plättchen. Ihr müsst es mit den aufgedruckten Steinen (an der kurzen Seite) genauso ausrichten, wie die ausgelegten Handtuch-Plättchen auf dem Markt (s. Abbildung im Kasten rechts).
- 9 Wer zuletzt an einem Strand war, wird Startspieler und legt den Startspieler-Seestern vor sich ab.
- 10 Legt alle nicht verwendeten Strände, Sonnenschirme, Wertungssteine und Sanddollars zurück in die Schachtel.

ZIEL DES SPIELS

Legt Handtuch-Plättchen auf eurem Strand aus und verbindet identische Handtuch-Muster, um Punkte zu erhalten und Sonnenschirme zu sammeln. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung bei 4 Spielern



Wichtig: Immer wenn ihr Handtuch-Plättchen auf eurem Strand legt, müssen deren aufgedruckte Steine (kurze Seite) immer in dieselbe Richtung zeigen, wie bei den ausgelegten Handtuch-Plättchen auf dem Markt. Die Steine zeigen hierbei "hin zu" den Spielern A und B, aber "weg von" den Spielern C und D.



ÜBERBLICK

Das Spiel geht über mehrere Runden.

Jede Runde beginnt mit dem Zug des Startspielers und verläuft dann weiter im Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, nimmt ein Handtuch-Plättchen vom Markt, legt es auf seinen Strand und verbindet so gleich gemusterte Handtücher.

Stattdessen dürfen auch Sanddollars genommen werden, um später gezielt Handtuch-Plättchen kaufen zu können.

Das Spielende wird ausgelöst, sobald ein Spieler 12 Handtuch-Plättchen auf seinen Strand gelegt hat.

SPIELABLAUF


Bist du am Zug, **musst** du ENTWEDER ein Handtuch-Plättchen legen ODER Sanddollars nehmen.

1. EIN HANDTUCH-PLÄTTCHEN LEGEN

A. Ein Handtuch-Plättchen nehmen und bezahlen, wenn nötig

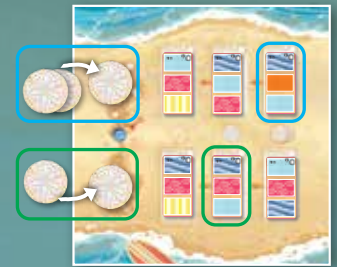
Der Markt besteht aus 2 Reihen zu je 3 Handtuch-Plättchen, von denen du ein beliebiges nehmen darfst.

Je nach Position in der Reihe kostet dich ein Plättchen nichts, 1 Sanddollar oder 2 Sanddollar ( , ).

Sanddollars bezahlst du, indem du sie auf den Sanddollar-Bereich  neben der Reihe legst, aus der du das Plättchen genommen hast.

Markt auffüllen

Nachdem du ein Handtuch-Plättchen genommen hast, verschiebst du (wenn möglich) die Plättchen dieser Reihe in Richtung Sanddollar-Bereich (*Pfeilrichtung*), ziehst ein Plättchen aus dem Beutel und legst es auf das freie Feld. Beachte dabei stets die Ausrichtung der aufgedruckten Steine an der kurzen Seite des Handtuch-Plättchens.



B. Handtuch-Plättchen legen

Nun musst du das genommene Handtuch-Plättchen offen auf deinen Strand legen und Folgendes beachten:

- Jedes Plättchen hat 3 gemusterte Handtücher. MINDESTENS 1 davon muss PASSEN, d.h., an ein gleich gemustertes Handtuch des zuvor gelegten Plättchens (vollständig, also horizontal) angrenzen.
- In jeder Spalte darf nur 1 Plättchen liegen. Du legst sie von links nach rechts an, immer mit den Steinen so ausgerichtet wie dein Start-Plättchen – NIEMALS andersherum. (Es darf also nicht gedreht werden.) Die Plättchen müssen dabei stets exakt auf dem Raster (aus Spalten und Reihen) aufliegen.
- Legst du ein Plättchen auf ein Feld mit Sonnenschirm, nimm ihn und führe den Effekt sogleich aus (s. S. 5).
- Zusätzlich darfst du einzelne Handtücher auf das gelegte Plättchen legen, wenn du welche hast (s. S. 5).





C. Wertungssteine vorrücken





Du erhältst Punkte für JEDES NEUE, horizontal PASSENDE HANDTUCH. Setze 1 deiner Wertungssteine auf der jeweiligen Wertungsleiste ein oder rücke ihn vor, wenn auf dieser Leiste bereits 1 deiner vorhanden ist.

Wertungssteine rücken 1 bis 3 Schritte vor, abhängig von der Reihe deines Strands, in der das passende Handtuch liegt. Die Zahlen rechts von der Reihe geben an, wie viele Schritte ein Wertungsstein jeweils vorrückt (s. *Beispiel rechts*). Es können Wertungssteine mehrerer Spieler auf einem Feld liegen.

Hast du mehrere Handtücher passend angelegt, rückst du auch alle entsprechenden Wertungssteine vor. Erreicht 1 deiner Wertungssteine das letzte Feld einer Wertungsleiste, darfst du weiterhin Handtücher mit diesem Muster anlegen, erhältst dafür aber keine Punkte mehr. (Nur 1 eigener Stein pro Leiste einsetzbar.)

Verzierte Wertungsfelder

Falls dein Wertungsstein auf ein verziertes Wertungsfeld  rückt (oder darüber hinweg zieht), nimm dir sofort 1 Handtuch ( / ) von diesem Feld (s. S. 5).

Beispiel: Spieler C's neu gelegtes Handtuch passt beim Wellen-  und Fischmuster . Er setzt 1 Wertungsstein auf das 2. Feld der Wellen-Wertungsleiste  und rückt seinen Wertungsstein auf der Fisch-Wertungsleiste  3 Schritte vor. Dabei erreicht er ein verziertes Feld und nimmt sich das orangefarbene Handtuch.





Sonnenschirme:

Solltest du ein Handtuch-Plättchen auf ein Feld mit **Sonnenschirm** legen, nimmst du ihn zuerst und führst sofort den Effekt aus. Erst danach führst du deinen Zug weiter aus mit Abschnitt "C. Wertungssteine vorrücken". - Legst du ein Handtuch-Plättchen so, dass es den Sonnenschirm in dieser Spalte nicht bedeckt, lege ihn zurück in die Schachtel.

Es gibt zwei Effekte: Perlen (🍪 / 🍪) und Extra-Wertungen (🚩 / 🚩).



Perlen

Lege die Perle (🍪 / 🍪) auf ein Perlenfeld derselben Farbe auf deiner Holzplattform 🍪.
Bei der Endwertung zählen gesammelte Perlen zusätzliche Punkte, je nach Anzahl:

- ✦ 1 einzelne Perle einer Farbe = 2 Punkte.
- ✦ 2 Perlen derselben Farbe = 5 Punkte.
- ✦ 3 Perlen derselben Farbe = 9 Punkte.



Extra-Wertungen

Rücke deinen Wertungsstein auf einer der beiden abgebildeten Wertungsleisten vor, dann lege den Sonnenschirm zurück in die Schachtel.

Hat ein Wertungsstein das letzte Feld einer Wertungsleiste erreicht, kannst du ihn nicht weiter vorrücken. Gilt dies für beide Wertungssteine der abgebildeten Wertungsleisten, verfällt der Effekt.

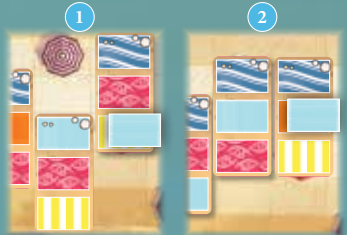


Nach dem Legen eines Handtuch-Plättchens:

Handtücher

Besitzt du ein einzelnes Handtuch, darfst du damit direkt nach dem Legen eines Handtuch-Plättchens (und noch vor der Wertung) eines der Handtücher des gerade platzierten Plättchens abdecken und so das Muster ändern.

So kannst du zum Beispiel überhaupt ermöglichen, dass dieses Handtuch-Plättchen gelegt werden darf **1**, oder auch eine zusätzliche Wertung auslösen **2**. Du darfst mehrere Handtücher auf ein Handtuch-Plättchen legen. Ein gerade erhaltenes einzelnes Handtuch darfst du nicht im selben Zug verwenden.



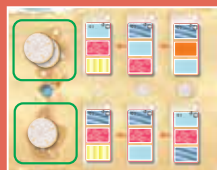
Strafchips

Legst du ein Handtuch-Plättchen so, dass mindestens 1 Handtuch **außerhalb deiner Felder** liegt, musst du 1 Strafchip mit der entsprechenden Seite (*Ozean oder Bäume*) auf jedes dieser Handtücher legen.

Mit Strafchips abgedeckte Handtücher kannst du nicht nutzen, um das nächste Handtuch-Plättchen passend anzulegen. Sollten die Strafchips nicht ausreichen (selten!), nutzt anderes Material als Ersatz.

2. SANDDOLLARS NEHMEN

Nimm alle Sanddollars von einem Sanddollar-Bereich des Marktes. Jeder Sanddollar, den du bei Spielende noch besitzt, zählt 1 Punkt.



ENDE DEINES ZUGES

Nachdem du eine der beiden Aktionen ausgeführt hast, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. Mit dem Startspieler beginnt jeweils eine neue Runde. Dies geht so lange, bis ein Spieler das Spielende auslöst (s.u.).

Wichtig: Kannst du weder ein Handtuch-Plättchen vom Markt passend anlegen (oder kannst du dir passende nicht leisten), noch Sanddollars nehmen (weil beide Bereiche leer sind), musst du einen **Ersatz-Zug** machen:

Nimm ein beliebiges Handtuch-Plättchen kostenlos vom Markt und lege es mittig (helle Felder) in die nächste Spalte deines Strandes, unabhängig davon, ob es passt. Es findet **keine Wertung** statt.

Legst du dieses Plättchen auf einen Sonnenschirm, lege ihn zurück in die Schachtel, ohne seinen Effekt auszuführen.

Du erhältst in einem Ersatz-Zug also keine Punkte. Fülle dann den Markt wie üblich auf (s. S. 4).



SPIELEND

Legt ein Spieler das 12. Handtuch-Plättchen auf seinen Strand, wird das Spielende ausgelöst. Spielt die aktuelle Runde noch zu Ende und führt dann die Endwertung aus. Es kommt durchaus vor, dass bei Spielende nicht alle Spieler 12 Handtuch-Plättchen gelegt haben.

ENDWERTUNG

Zählt die Punkte eurer Wertungssteine auf den Wertungsleisten zusammen. Hinzu kommen die Punkte durch Perlen, wie unten links auf eurem Strand angegeben. Außerdem zählt jeder in eurem Besitz 1 Punkt.

Zieht von der Summe die Minuspunkte eurer Strafchips ab.

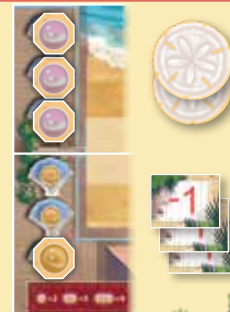
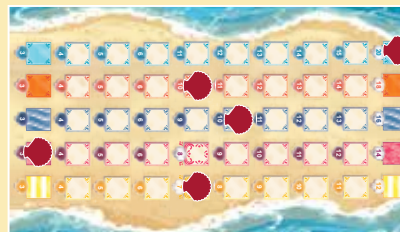
Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler mit den wenigsten ausgelegten Handtuch-Plättchen. Dann der Spieler mit mehr Sanddollars in seinem Besitz. Zuletzt entscheidet die Spielerreihenfolge (der Letzte am Zug gewinnt).

Wertungsbeispiel:

Spieler C addiert zunächst alle Punkte seiner Wertungssteine auf den Wertungsleisten; hier insgesamt 50 Punkte.

Dann zählt er die Punkte durch seine Perlen und Sanddollars hinzu:
 $3 \text{ } \text{Perle} = 9 \text{ Punkte}$, $1 \text{ } \text{Sanddollar} = 2 \text{ Punkte}$ und $2 \text{ } \text{Perle} = 2 \text{ Punkte}$, insgesamt also 13 zusätzliche Punkte.









Zuletzt zieht er noch die Minuspunkte seiner Strafchips ab: -3 Punkte.
Die Endsumme beträgt somit: 60 Punkte.





KRABBEN-VARIANTE

Ihr braucht eine größere Herausforderung? Dann versucht, den Krabben auszuweichen!

Spielvorbereitung - Nehmt dabei die folgenden Änderungen vor:

- 5 Legt euren Strand mit der Krabben-Seite nach oben und der Holzplattform nach links vor euch aus.
- 6 Anstatt der Sonnenschirme mit  und , nehmt euch jeweils 7 **Krabben**  und die 2 Sonnenschirme mit den Extra-Wertungen ( und ) eurer Farbe. Mischt die  verdeckt und verteilt sie zufällig (verdeckt) auf die Krabbensymbole. Legt die  und  offen auf die entsprechenden Symbole eures Strandes.
- 7 Überspringt Schritt 7, da keine Sonnenschirme (oder Krabben) aufgedeckt werden.

Die Regeln für den Spielablauf bleiben unverändert. Es gibt hierbei allerdings keine  oder  zum Sammeln, jedoch den im Folgenden erklärten Aspekt zu beachten.



Handtuch-Plättchen auf Krabben

Legst du ein Handtuch-Plättchen auf ein Feld mit Krabbe, nimm sie und lege sie aufgedeckt **nach der Wertung** auf das Handtuch des Plättchens, das dieses Feld abdeckt.

Mit einer Krabbe abgedeckte Handtücher kannst du **nicht** nutzen, um das nächste Handtuch-Plättchen passend (also ein gleich gemustertes Handtuch) anzulegen.

Du kannst auch keine einzelnen Handtücher auf Krabben legen.

Bei Spielende musst du die Minuspunkte (-2 bis -4) aller Krabben, die auf deinen Handtuch-Plättchen liegen, von deinen Punkten abziehen.

Hinweis: Krabben, die bei einem **Extra-Zug** belegt werden, werden ignoriert und in die Schachtel zurückgelegt.




GRUNDSPIEL + KRABBEN-VARIANTE

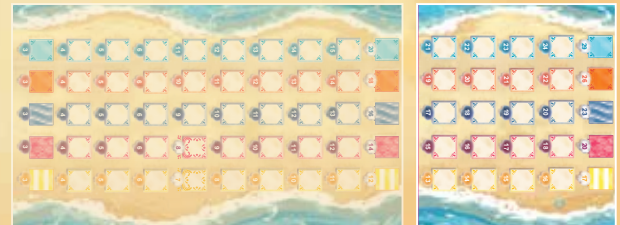
Seid ihr mit beiden Varianten vertraut, könnt ihr beide nacheinander spielen - ein extra langer Spielspaß.

Spielvorbereitung - Nehmt dabei die folgenden Änderungen vor:

- 2 Legt die Erweiterung an den Wertungsplan an.

Spielt zunächst das Grundspiel, das mit der **ersten Endwertung** abgeschlossen wird. Diese dient jedoch lediglich zur Bestimmung des Startspielers für die zweite Spielhälfte - der Spieler mit den wenigsten Punkten erhält den . Bei Gleichstand wählt einen der am Gleichstand beteiligten Spieler zufällig aus. Entfernt nun alle Handtuch-Plättchen von den Stränden und dem Markt und gebt sie zurück in den Stoffbeutel. Wendet die Strände und setzt das Spiel mit der Krabben-Variante fort.

Die Wertungssteine (auf den verlängerten Wertungsleisten) bleiben, wo sie sind - gesammelte Sanddollars, Perlen, zusätzliche Handtücher und Strafchips bleiben in eurem Besitz. Legt Perlen und Strafchips auf eurer Holzplattform ab - diese werden nur für die **zweite Endwertung** am Ende der Krabben-Variante benötigt, die den Sieger bestimmt.



IMPRESSUM



© 2022 Plan B Games Inc. Alle Rechte vorbehalten.
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0,
Canada

info@planbgames.com
www.planbgames.com

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Verlages weder im Ganzen noch in Teilen vervielfältigt werden. Diese Informationen aufbewahren. Made in China.

Spieleautoren: Grégoire Largey, Frank Crittin,
Sébastien Pauchon

Realisation: Sophie Gravel

Entwicklung: Pierre-Olivier Gravel, Martin Bouchard

Illustration: Chris Quilliams

Grafikdesign: Nina Allen, Tarek Saoudi

3D-Modelle: Tarek Saoudi

Übersetzung: Daniel Danzer