

Klarstellungen

Leider mussten wir feststellen, dass sich in der üblichen Hektik vor der Veröffentlichung einige Unklarheiten und kleinere Fehler in die Regel eingeschlichen haben. Diese wollen wir nun ausräumen:

Startaufstellung (Regel S. 2 und 3)

Der Rundenanzeiger mit der 9 im Schildkrötenpanzer (für die 1. Runde) zeigt auf der Rückseite eine Hilfe für die Verteilung der Startressourcen. Leider hat diese Rückseite teilweise zu Verwirrung geführt. Beachtet diese Rückseite bitte nicht und legt die Rundenanzeiger (mit der großen 9 nach oben) aus, wie beim Spielaufbau unter Punkt 4 beschrieben.



Nachdem ihr bei Punkt 6 den Lagermeister bestimmt habt, verteilt dieser die Startressourcen, wie hier angegeben:

Jeder Spieler erhält 13  Muscheln und 7  Füße.

Zusätzlich erhalten die Spieler Früchte je nach ihrem Platz auf der Spielerreihenfolge.

Spieler 1 erhält keine Früchte 

Spieler 2: 2 Früchte 

Spieler 3: 3 Früchte 

Spieler 4: 4 Früchte 

Spieler 5: 5 Früchte 

Überschrift zum Ende der Runde (Regel S. 9)

Bei der Vereinfachung des Spielablaufes haben wir die ursprünglich 3 Phasen einer Runde auf 2 Phasen reduziert. Die Überschrift sollte also statt der vorangestellten III, eine II haben. Ihr habt also nichts überlesen, sondern wir haben falsch nummeriert.

Schlusswertung (Regel S. 12)

Es gibt keine Gleichstandregelung. Bei Punktegleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Platz. Das hätten wir aber natürlich in die Regel schreiben sollen. Natürlich steht es jeder Spielrunde frei, sich vor dem Spiel auf eine Gleichstandregelung zu einigen.

Bezahlen mit Früchten (Beiblatt S. 1 unten)

In der vorletzten Zeile dieser Seite sollte es heißen: Er darf aber nicht mischen, er darf z.B. nicht mit 2 Muscheln und 2 Früchten bezahlen.

Schiff Seite II (Beiblatt S. 2)

Die Seite II des Schiffes zeigt insgesamt 4 Füße. Einer dieser Füße ist bereits ausgefüllt. Dieser Platz wird behandelt, als ob der Spieler hierfür bereits bezahlt hätte.



Der Spieler kann zusätzlich bis zu 3 weitere Füße oder Früchte bezahlen und sein Schiff damit losschicken.

Bezahlt der Spieler mit Früchten, gilt dies nicht als Mischen von unterschiedlichen Währungen.

Strategische Tipps

Um euch den Einstieg in Hawaii zu erleichtern, möchten wir noch ein paar kleine Orientierungshilfen geben:

- Holt euch möglichst früh im Spiel Ortsplättchen, die euren Nachschub an Ressourcen sichern. Die Grundausstattung wird von Runde zu Runde weniger.



- Die Seite II der Ortsplättchen ist sehr wertvoll. Ihr solltet euch jedoch genau überlegen, ob ihr für Preisplättchen, die höher als 3 sind, den doppelten Preis bezahlen wollt.



- Grundsätzlich könnt ihr zwischen 2 Strategien wählen:
 - Ihr versucht nur 1 oder 2 Dörfer mit möglichst vielen Plättchen auszubauen.
 - Oder ihr versucht möglichst viele kleinere Dörfer in die Wertung zu bringen.



Dazwischen gibt es jedoch auch viele Mischformen, die ebenso erfolgversprechend sein können.

Auf jeden Fall solltet ihr flexibel sein und auf das aktuelle Angebot und vor allem auf die Kosten achten. Nicht selten schnappt einem ein Mitpieler genau „*dieses eine Plättchen*“ vor der Nase weg. Oder das Ortsplättchen ist in dieser Runde einfach zu teuer.

- Die Inseln sind immer eine gute Unterstützung.
- Das Beste ist natürlich wie immer, wenn ihr die für euch beste Strategie selbst findet.