

KANALOA



KANALOA

In der Gunst der Tikis segeln!

Ein spannendes Stichspiel von Günter Burkhardt
für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Aloha! Die Abenteurer segeln über die Meere und hoffen auf die Gunst von Kanaloa, dem Gott des Wassers, um am schnellsten voranzukommen. Dieser schickt seine Geister der vier Elemente, die Tikis, als Beistand. Doch die Tikis haben nur Unsinn im Kopf und versuchen sich gegenseitig zu übertrumpfen. Da muss Kanaloa selbst eingreifen, um wieder alles ins rechte Lot zu bringen und die Segler vor der Gefahr aus den Untiefen, dem Kraken, zu beschützen. Wer holt sich mit Hilfe der richtigen Tikis den Sieg und segelt als glücklicher Gewinner dem Sonnenuntergang entgegen?

SPIELINHALT

65 Spielkarten:



12 Meereskarten



48 Tikikarten



3 Kanaloakarten



2 Krakenkarten

5 Boote in verschiedenen Farben



1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Ziel ist es, durch geschicktes Ausspielen der Karten die meisten Stiche zu machen, um damit mit seinem Boot möglichst schnell voran zu kommen und den langsamsten Spieler zu überrunden.





DIE KARTEN



Die Meereskarten:

Sie zeigen die Gewässer, die die Boote besegeln. Jede Karte besteht aus 2 Wasserfeldern unterschiedlicher Farbe. Die Farben blau, rot, grün und türkis finden sich auch auf den Tiki-Karten wieder.

-  Das Feld mit der Welle ist das Startfeld.
-  Einige Felder zeigen einen Delfin, der den Spielern zu Hilfe eilt, die allein auf dem Wasser sind.



Zieht ein Spieler sein Boot auf ein Wasserfeld mit einem Delfinsymbol, und sind die Felder vor und hinter dem Boot frei, dann darf der Spieler sofort um ein weiteres Feld vorwärts ziehen. Auf jedem Wasserfeld darf immer nur ein Boot stehen (*Ausnahme: Startfeld zu Beginn des Spieles*).

Luft

Wasser

Erde

Feuer



Die Tiki-Karten:

Die Tikis symbolisieren die 4 Elemente, wobei jedes Element durch eine bestimmte Farbe repräsentiert wird. Von jedem Tiki gibt es 12 Karten mit den Werten 1 bis 12.



Die Kanaloa-Karte:

Sie ist die stärkste Karte im Spiel und kann jederzeit gespielt werden, auch wenn der Spieler die ausgespielte Farbe auf der Hand hat. Sie sticht jede Tiki-Karte, auch Karten in Trumpffarbe. Werden mehrere Kanaloa-Karten in einem Stich gespielt, macht der Spieler den Stich, der zuletzt eine Kanaloa-Karte gespielt hat.



Die Kraken-Karte:

Das ist die schwächste Karte. Mit ihr kann ein Spieler nie einen Stich machen. Sie darf, wie die Kanaloa-Karte, jederzeit gespielt werden.

Wichtig: Wer eine Kraken-Karte ausspielt, muss sofort eine beliebige freie Meereskarte vom Seeweg entfernen.

Für einen weit zurückliegenden Spieler kann das hilfreich sein, um den Rückstand zu verkürzen und der schnellste kann dadurch noch schneller das Ziel erreichen, den Letzten zu überrunden. Gibt es keine freie Meereskarte, kann keine entfernt werden.

SPIELVORBEREITUNG

Die Meereskarten bilden den Seeweg und werden offen in beliebiger Reihenfolge als ovale Segelstrecke ausgelegt:

Bei **5 Spielern** werden dazu alle 12 Meereskarten verwendet.

Bei **4 Spielern** kommt 1 beliebige Meereskarte aus dem Spiel.

Bei **3 Spielern** kommen 2 beliebige Meereskarten aus dem Spiel.

Jeder Spieler bekommt ein Boot in der Farbe seiner Wahl und stellt es auf das Startfeld (die Welle). Im Spielverlauf werden die Boote im Uhrzeigersinn vorwärts gezogen.

Es wird ein Startspieler bestimmt. Dieser mischt alle Tiki-, Kanaloa- und Kraken-Karten und teilt an jeden Spieler verdeckt 8 Karten aus. Die restlichen Karten werden für die aktuelle Runde nicht benötigt.



SPIELBLAUF

Es wird über mehrere Runden gespielt. Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

1. Der Startspieler eröffnet eine Runde, indem er eine Karte aus seiner Hand ausspielt.
2. Die anderen Spieler spielen nun reihum ebenfalls jeweils eine Karte aus.
3. Es wird geprüft, wer den Stich gemacht hat. Dieser Spieler darf sein Boot auf das nächste freie Wasserfeld vorwärts ziehen. Besetzte Felder werden übersprungen.
4. Bevor der Spieler, der den Stich gemacht hat, zum nächsten Stich ausspielt, verkündet er laut die Trumpffarbe, die für den folgenden Stich gilt. Trumpf ist immer die Farbe, die das Wasserfeld zeigt, auf dem das **führende** Boot steht.
5. Wurden alle Karten ausgespielt und 8 Stiche gemacht, endet eine Runde.

- Nachdem der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat, sein Boot vorwärts gezogen hat, entfernt er eine beliebige freie Meereskarte vom Seeweg. So wird im Spielverlauf die Segelroute immer kürzer. **Achtung:** Sollten nur noch 3 Meereskarten ausliegen oder keine freie Meereskarte vorhanden sein, wird keine weitere Karte mehr vom Seeweg entfernt.
- Der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat, ist Startspieler der nächsten Runde. Er mischt alle Karten, teilt 8 an jeden Spieler aus und spielt zum ersten Stich aus.

Stechen:

Es erhält der Spieler den Stich, der die Karte mit dem höchsten Wert bzw. die höchste Karte in der Trumpffarbe ausgespielt hat (siehe *Trumpf*). Es herrscht Farbzwang (siehe *Farbzwang*), aber kein Stichzwang. Hat ein Spieler einen Stich gemacht, nimmt er alle Karten des Stiches an sich und legt diese verdeckt vor sich ab. Anschließend zieht er sein Boot um ein freies Wasserfeld weiter und spielt zum nächsten Stich aus.

Farbzwang:

Jeder Spieler ist verpflichtet, eine Karte in der Farbe auszuspielen, die der zuerst gespielten Karte entspricht. Man muss also Farbe bekennen. Es besteht aber kein Stichzwang. Die Karte muss also keinen höheren Wert haben als die zuerst gespielte. Besitzt ein Spieler keine Karte in der entsprechenden Farbe, darf er eine beliebige andere Karte spielen.

Trumpf:

Welche Farbe im Stich Trumpf ist, wird durch die Farbe des Wasserfeldes angezeigt, auf dem das **führende** Boot steht. Das heißt, die Trumpffarbe kann während einer Runde mehrfach wechseln. Zu Spielbeginn, wenn alle Boote auf dem Startfeld stehen, ist Blau Trumpf. Hat ein Spieler keine Karte der zuerst ausgespielten Farbe und spielt stattdessen eine Karte in der Trumpffarbe aus, macht dieser den Stich. Spielen mehrere Spieler eine Karte in der Trumpffarbe aus, macht der Spieler den Stich, der die höchste Karte in der Trumpffarbe ausgespielt hat.

Nicht vergessen: Eine Kanaloa- oder Kraken-Karte darf jederzeit gespielt werden. Siehe dazu die Beschreibung am Beginn dieser Spielanleitung unter *Die Karten*.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seinem Boot das letzte Boot auf dem Seeweg überrundet. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

VARIANTE

Nimmt ein Spieler nach dem Austeilen und Begutachten seiner Handkarten an, dass er mit seinen Karten in dieser Runde keinen Stich machen wird, darf er das „ansagen“, indem er sein Boot zur Seite kippt. Sollte er recht behalten und tatsächlich keinen Stich machen, darf der Spieler nach Rundenende sein Boot wieder aufstellen und **3 freie Wasserfelder** vorwärts ziehen.

Hat er sich aber geirrt und doch einen oder mehrere Stiche gemacht, stellt er sein Boot wieder auf, darf es aber nicht vorwärts ziehen.

BEISPIEL BEI 4 SPIELERN:



Emil führt. Sein lila Boot steht auf einem roten Feld. Rot ist daher Trumpf.

Bernd spielt zum nächsten Stich aus: Türkis 2. Anna spielt Türkis 5 aus. Dani hat keine türkisfarbene Karte und spielt Blau 1. Emil spielt Türkis 4. Anna macht den Stich, weil sie die höchste Karte ausgespielt hat.

Sie darf ihr gelbes Boot ein freies Wasserfeld vorwärts ziehen. Sie überspringt das nächste Feld, weil dieses bereits besetzt ist, und landet auf dem grünen Feld. Rot bleibt Trumpffarbe für den nächsten Stich, da sich das führende Boot nicht bewegt hat und auch nicht überholt wurde.





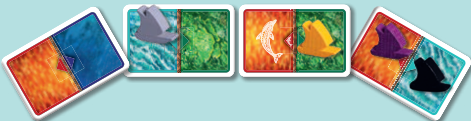
Anna spielt zum nächsten Stich aus: Blau 8. Dani spielt Rot 3. Emil spielt Blau 10. Bernd spielt eine Kraken-Karte und darf sofort eine beliebige freie Meereskarte entfernen. Er wählt die Karte mit den Wasserfeldern türkis und blau, um den Abstand zum führenden Spieler zu verringern und aufzuholen.

Dani macht den Stich, da sie als einzige eine Karte in Trumpffarbe gespielt hat. Sie zieht ihr schwarzes Boot vorwärts und überholt Emil. Die neue Trumpffarbe ist Türkis.



Dani spielt Rot 11 aus. Emil spielt eine Kanaloo-Karte, Bernd Rot 7. Anna spielt ebenfalls eine Kanaloo-Karte. Sie macht den Stich, da der zuletzt ausgespielte Kanaloo sticht.

Anna zieht ihr gelbes Boot auf das nächste freie Wasserfeld. Darauf ist ein Delfin abgebildet. Da sowohl das Feld hinter, als auch das Feld vor ihrem Boot von keinem anderen Boot besetzt ist, darf sie ihr Boot gleich noch ein Feld vorwärts ziehen. Türkis bleibt Trumpf.



Wenn du zu „Kanaloo“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder info@piatnik.com



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr! Adresse bitte aufbewahren.

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.



Du findest uns auf [facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)

KANALOA

Sail by the grace of the Tikis!

An exciting trick-taking game by Günter Burkhardt
for 3 to 5 players from 8 years old

Aloha! Adventurers sail the oceans and hope to gain the favour of Kanaloa, the god of water, to get ahead fastest. He sends his spirits of the four elements, the Tikis, to assist them. But the Tikis' heads are filled with nonsense and they try to trump each other. Kanaloa himself has to intervene to get everything back in line and protect the sailors from the danger of the shallows, the octopus. Who will claim victory with the help of the right Tikis and sail towards the sunset as the lucky winner?

CONTENTS

65 playing cards:



12 ocean cards



48 Tiki cards



3 Kanaloa cards



2 octopus cards

5 boats in different colours



1 game manual

AIM OF THE GAME

The aim is to take the most tricks by skillfully playing the cards to get ahead as fast as possible with your boat and to outrun the slowest player.





THE CARDS



The ocean cards:

They show the oceans the boats sail. Each card consists of 2 water spaces in different colours.

-  The space with the island is the start field.
-  Some fields show a dolphin that comes to the aid of players who are alone on the water.



If a player moves their boat to a water space with a dolphin icon, and if the spaces in front and behind the boat are free, the player may immediately move forward by one more space. Only one boat is allowed on each water space at a time. *Exception: Start field at the beginning of the game.*

Air



Earth



The Tiki cards:

The Tikis symbolise the 4 elements and each element is represented by a specific colour. There are 12 cards for each Tiki with the values 1 to 12

Water

Fire



The Kanaloa card:

It is the strongest card in the game and can be played at any time, even if the player has the suit played in their hand. It beats every Tiki card, even cards in the trump suit. If several Kanaloa cards are played in one trick, the player who last played a Kanaloa card takes the trick.



The octopus card:

The weakest card. A player can never take a trick with this. Like the Kanaloa card, it can be played at any time.

N.B.: If you play an octopus card, you must immediately remove any free ocean card from the sea route. For a player who is far behind, this can be helpful to shorten the gap, and the fastest player can reach the finish even faster by lapping the last player. If there is not a free ocean card, none of them can be removed.

GAME PREPARATION

- ✦ The ocean cards map the sea route and are laid out face up in any order as a circular sailing route

All 12 ocean cards are used
with **5 players**.

If there are 4 players, any 1 ocean card is removed from the game.

With 3 players, any 2 ocean cards are removed from the game.

- ✦ Each player gets a boat in the colour of their choice and places it on the start field (the island). The boats are moved forward in a clockwise direction during the game.
- ✦ Decide which player will start the game. This person shuffles all the Tiki, Kanaloa and octopus cards and deals 8 cards face down to each player. The rest of the cards are not needed for this round.



GAME RULES

The game consists of several rounds. One round is always played as follows:

1. The starting player opens a round by playing a card from their hand.
2. The other players now also play one card each in turn.
3. Check to see who took the trick. This player may move their boat forward to the next free water space. Any occupied spaces are skipped.
4. Before the player who has taken the trick plays a card for the next trick, they announce the trump suit for the next trick out loud. The suit on the water space on which the leading boat is placed is always trumps.
5. A round is finished once all cards have been played and 8 tricks have been taken.

6. After the player who took the last trick has moved their boat forward, they remove any free water card from the sea route. So the sailing route gets shorter and shorter during the game.
Please note: If there are only 3 ocean cards left or there is no free ocean card, no other card is removed from the sea route.
7. The player who took the last trick starts the next round. They shuffle all the cards, deal 8 cards to each player and lay a card for the first trick.

Taking the trick:

The player who played the card with the highest value or the highest card in the trump suit (see Trumps) takes the trick. There is a follow suit rule (see Follow suit rule) but not a take the trick rule. Once a player has taken a trick, they pick up all the cards from the trick and place them face down in front of them. Then they move their boat to a free water space and lay a card for the next trick.

Follow suit rule:

Each player is obliged to play a card of the same suit as the card played first. So it's time to show your colours. However, there is no rule that you have to take the trick. This means the card does not have to have a higher value than the card played first. If a player does not have a card of the corresponding suit, they can play any other card.

Trumps:

The colour of the water space which the leading boat is on determines which suit is trumps. This means that the trump suit may change several times during a round. At the start of the game, when all boats are on the start field, blue is the trump suit. If a player does not have a card of the first suit played and plays a trump suit card instead, that player takes the trick. If several players play a card in the trump suit, the player who played the highest card in the trump suit takes the trick.

Remember: a Kanaloa or octopus card may be played at any time. See the description at the beginning of this game manual under The cards.

THE END OF THE GAME

The game ends when a player's boat laps the last boat on the sea route. This player wins the game.

VARIATION

If a player has dealt and looked at their hand and assumes they will not take a trick with their cards in this round, they can „announce“ this by tilting their boat to the side. If they are right and they do not take a trick, the player may put the boat back in place after the end of the round and move forward 3 free spaces.

But if they were wrong and still took one or more tricks, they put their boat back in place but may not move forwards.

EXAMPLE WITH 4 PLAYERS:



Emily is in the lead. Her boat is on a red space. Red is therefore trumps.

Ben lays a card for the next trick: turquoise 2. Anna then plays turquoise 5. Danny does not have a turquoise card and lays blue 1. Emily lays turquoise 4. Anna takes the trick because she played the highest card. She may move her boat forward one free space. She skips the next space because it is already occupied and lands on the green water space. Red is still trumps for the next trick as the leading boat has not moved and has not been overtaken.

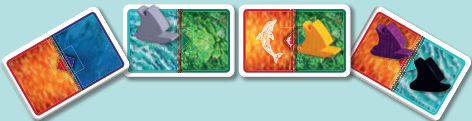




Anna lays a card for the next trick: blue 8. Danny lays red 3. Emily lays blue 10. Ben lays an octopus card and may remove any ocean card. He chooses the next free card: blue + turquoise to reduce the gap to the leading player and catch up. Danny takes the trick as he was the only one to lay a card in the trump suit. He moves his boat forward and overtakes Emily. The new trump suit is turquoise.



Danny lays red 11. Emily lays a Kanaloa card, Ben red 7. Anna also lays a Kanaloa card. She takes the trick because the last played Kanaloa takes the trick. Anna moves her boat to the next free space. It has a dolphin on it. As both the space behind her and the next space is not occupied by any other boat, she may move her boat one space forward.



If you have any questions or suggestions about "Kanaloa", please contact us at:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienna or info@piatnik.com



Warning! Not suitable for children under 36 months.
Contains small parts. Danger of suffocation! Please
keep address for further reference.

Find us on
[facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)
[instagram.com/Piatnik_spiele](https://www.instagram.com/Piatnik_spiele)

KANALOA

Navigue en harmonie avec les Tikis !

Un jeu de pli passionnant de Günter Burkhardt

De 3 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

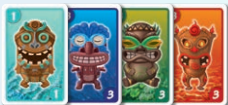
Aloha ! Les aventuriers naviguent sur la mer et espèrent les faveurs de Kanaloa, le dieu des océans pour filer sur les flots. Il t'envoie en soutien les esprits des quatre éléments, les Tikis. Mais les Tikis sont malins et cherchent à se damer mutuellement le pion. Kanaloa doit alors intervenir lui-même pour les faire revenir dans le droit chemin et protéger les marins du danger des abysses, le Kraken. Qui saura trouver l'aide des Tikis pour naviguer victorieusement vers le coucher du soleil ?

MATÉRIEL DE JEU

65 cartes de jeu :



12 cartes-mer



48 cartes-tiki



3 cartes-Kanaloa



2 cartes-kraken

5 bateaux de couleurs différentes



1 règle du jeu

BUT DU JEU

Tu dois remporter le plus de plis en jouant adroitement tes cartes, pour avancer ton bateau le plus vite possible et ainsi dépasser le joueur le plus lent.




LES CARTES



Les cartes-mer:

Elles indiquent dans quel type d'eaux ton bateau navigue. Chaque carte comporte 2 cases d'eau de couleurs différentes.

 La case avec **les vagues** est le point de départ.

 Certaines cartes montrent un dauphin qui aideront les joueurs qui se retrouvent seuls au milieu de l'océan.



Si tu places ton bateau sur une case d'eau avec un symbole dauphin et si les cases avant et arrière à la tienne sont libres, ton bateau peut alors avancer d'une case de plus. Il ne peut y avoir qu'un seul bateau sur chaque case d'eau. *Exception : la case départ au début de la partie.*

air



terre



Les cartes-tiki:

Les Tikis sont les symboles des quatre éléments et chaque élément est représenté par une couleur particulière. Il y a 12 cartes par tiki numérotées de 1 à 12.

eau

feu



La carte-Kanaloa:

C'est la carte la plus forte du jeu et peut être jouée à tout moment, même lorsque tu as des cartes de la couleur en jeu dans ta main. Elle bat toutes les cartes-tiki et aussi les atouts de la bonne couleur. Si plusieurs cartes-Kanaloa sont joués dans une même manche, c'est le joueur qui a joué la dernière carte-Kanaloa qui fait le pli.



La carte-Kraken:

C'est la carte la plus faible du jeu. En jouant cette carte, tu ne pourras jamais faire le pli. Tu peux la jouer à tout moment, comme la carte-Kanaloa.

Important : si tu joues une carte-Kraken, tu dois retirer une carte-mer libre de ton choix de la voie maritime. Si tu es en retard par rapport aux autres, tu peux en profiter pour réduire ton retard. Si tu es déjà bien en avance, tu peux réduire la distance qui te sépare du bateau le plus lent. S'il n'y a pas de carte-mer de libre, tu ne peux pas en retirer.

PRÉPARATION DU JEU

Les cartes-mer constituent la voie maritime : dispose-les au hasard pour qu'elles forment un cercle au centre de la table.

S'il y a 5 joueurs, utilise toutes les 12 cartes-mer.

S'il y a 4 joueurs, retire du jeu 1 carte-mer de ton choix (à l'exception de celle avec les vagues).

S'il y a 3 joueurs, retire du jeu 2 cartes-mer de ton choix (à l'exception de celle avec les vagues).

Chaque joueur reçoit le bateau de la couleur de son choix et le place sur la case départ (les vagues). Au cours du jeu, on avance les bateaux en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui commence est désigné. Il mélange toutes les cartes-tiki, Kanaloa et Kraken puis distribue 8 cartes faces-cachées à chaque joueur. Les cartes restantes ne seront pas utilisées lors de cette manche.



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue en plusieurs manches. Chaque manche se déroule comme suit :

1. Le premier joueur ouvre la manche en jouant une carte de sa main.
2. Les autres joueurs jouent ensuite chacun dans l'ordre une carte.
3. On détermine alors qui fait le pli (voir paragraphe „Faire le pli“). Ce joueur peut alors avancer son pion sur la case d'eau libre suivante. Les cases occupées sont sautées.
4. C'est ce même joueur qui entame le pli suivant. Avant de jouer le pli suivant, il annonce à voix haute la couleur de la case sur laquelle se trouve le bateau le plus avancé, c'est la couleur atout du pli suivant.
5. Lorsque les 8 cartes de chaque joueur sont jouées, la manche prend fin.

6. Le joueur qui a avancé son bateau en dernier retire la carte-mer libre de son choix. Ainsi, la voie maritime se raccourcit au fil de la partie. **Attention** : *S'il ne reste seulement que 3 cartes-mer ou bien s'il n'y a plus de carte-mer libre, ne retire pas de nouvelle carte de la voie maritime.*
7. Le joueur qui a fait le dernier pli commence la manche suivante. Il mélange toutes les cartes, en donne 8 à chaque joueur et joue une carte pour ouvrir un nouveau pli.

Faire le pli :

Tu remportes le pli lorsque tu as posé la carte de la plus haute valeur ou bien la carte la plus haute de la couleur atout (cf. L'atout). Tu dois respecter la contrainte de la couleur pour choisir la carte que tu poses (cf. la contrainte de la couleur). Si tu remportes le pli, rassemble toutes les cartes jouées et place-les faces-cachées à côté de toi. Ensuite, avance ton bateau sur la case d'eau libre suivante et ouvre le pli suivant.

La contrainte de la couleur :

Pendant un pli, les joueurs **doivent** jouer une carte de la même **couleur** que la **carte qui a été jouée en premier**. Les cartes jouées doivent correspondre à cette couleur. Tu peux cependant choisir n'importe quelle carte de cette couleur, pas besoin qu'elle ait une valeur supérieure à celle indiquée sur les cartes précédentes. Si tu n'as pas de carte de la couleur correspondante, tu peux jouer une autre carte de ton choix, pas forcément de la couleur atout.

L'atout :

C'est la couleur indiquée par la case d'eau où se trouve le bateau le plus avancé qui donne la couleur atout pour le pli. Cela signifie que la couleur atout peut changer plusieurs fois en cours de manche. Au début du jeu, lorsque tous les bateaux sont sur la case départ, l'atout est le bleu marine. Si tu n'as pas de carte de la couleur de celle qui a été posée en première et que tu joues une carte de la couleur atout, tu fais le pli. Si plusieurs joueurs jouent des atouts, c'est celui qui aura posé l'atout le plus haut qui fait le pli.

A ne pas oublier : une carte-Kanaloa ou une carte-Kraken peuvent être jouées à n'importe quel moment. Cf. la description des différentes cartes au début de la règle du jeu.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin dès que le bateau d'un joueur rattrape le dernier bateau de la voie maritime. Ce joueur gagne la partie.

VARIANTE

Si un joueur pense qu'il ne pourra faire **aucun** pli durant la manche, il peut le manifester, avant le début du premier pli en couchant son bateau sur le côté. S'il ne remporte effectivement aucun pli durant la manche, il peut remettre son bateau droit à la fin de la manche et le faire avancer de 3 cases libres.

S'il se trompe et qu'il fait un ou plusieurs pli(s), il remet son bateau droit mais n'avance d'aucune case.

EXEMPLE AVEC 4 JOUEURS



C'est Émile qui mène. Son bateau est sur une case rouge : le rouge est donc l'atout.

Bernard joue le prochain pli : Un 2 turquoise. Anna joue un 5 turquoise. Dani n'a pas de carte turquoise et joue un 1 bleu. Émile joue un 4 turquoise. Anna fait le pli car elle a joué la carte la plus haute. Elle peut avancer son bateau sur la case libre suivante. Elle saute la case de devant car cette dernière est déjà occupée et atterrit sur une case d'eau verte. Le rouge reste l'atout pour le pli suivant car le bateau en tête n'a pas bougé et qu'il n'a pas été dépassé.





Anna ouvre le pli suivant : un 8 bleu. Dani joue un 3 rouge. Émile un 10 bleu. Bernard joue une carte-Kraken et peut retirer la carte-mer de son choix. Il choisit la case libre suivante : bleu + turquoise, afin de réduire la distance entre lui et les autres joueurs et rattraper son retard. Dani fait le pli car il était le seul à poser un atout. Il avance son bateau et dépasse Émile. La nouvelle couleur atout est le turquoise.



Dani joue un 11 rouge. Émile joue une carte-Kanaloa, Bernard un 7 rouge. Anna joue également une carte-Kanaloa. Elle fait le pli car elle a joué une carte-Kanaloa en dernière.

Anna avance son bateau sur la case libre suivante. Dessus se trouve un dauphin. La case derrière elle et la case devant sont libres, elle peut donc avancer son bateau d'une case de plus.



Si tu as des questions au sujet du jeu "Kanaloa", contacte Piatnik à :
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienna ou info@piatnik.com



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments susceptibles d'être avalés. Danger d'étouffement. Conservez la notice.

Suis-nous sur les réseaux :
facebook.com/PiatnikSpiele
instagram.com/Piatnik_spiele

KANALOA

Vitorlázás a Tikik kegyeivel!

Günter Burkhardt izgalmas ütészívő játéka

3 - 5 játékos részére, 8 éves kortól

Aloha! Bátor kalandorok vagytok, akik a tengeren vitorlázunk, és szeretnénk elnyerni a víz istenének, Kanaloa-nak a kegyeit. Kanaloa támogatásul hozzátok küldi a Tikiket, a négy elem szellemeit. De a Tikik feje csak ostobaságokkal van tele, és egymást próbálják meg legyőzni. Kanaloa-nak közbe kell lépnie, hogy rendbe hozza a dolgokat, és megvédjen titeket a sekély víztől vagy a polipoktól. Ki lesz az, aki a Tikik segítségével megnyeri a játékot, és szerencsés nyertesként elvitorlázik a naplemente felé?

TARTALOM

65 játékkártya:



12 tenger



48 Tiki



3 Kanaloa



2 polip

5 különböző színű vitorlás hajó



1 játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

Az a célotok, hogy a kártyák ügyes kijátszásával elvigyétek a legtöbb ütést azért, hogy a hajótokkal a lehető leggyorsabban haladjatok, és lekörözzétek a leglassabb játékost.




A KÁRTYÁK



Tengerkártyák:

Ezekből állítjátok össze a tengeri utat, amin a hajókkal vitorláztok. Minden kártyán 2 különböző színű vízmező van.

 Az a kezdőmező, amelyiken a hullámot látjátok.

 Egyes mezőkön egy delfint is láthattok.

A delfin a segítségetekre siet, ha egyedül maradtok a vízen: Amikor a hajókkal egy olyan vízmezőre léptek, amelyiken delfin van és a hajótok előtt és mögött elterülő mezők szabadok, akkor azonnal továbbhaladhattok egy mezőt. Minden vízmezőn csak egy hajó állhat. *Kivétel: a kezdőmező a játék elején.*



levegő



föld



Tiki-kártyák:

A Tikik a 4 elemet szimbolizálják. Mindegyik elemet egy adott szín képvisel. Minden Tikiből 12 kártya van, amelyek értéke 1–12.

víz

tűz



Kanaloa-kártyák:

Ezek a játék legerősebb kártyái, és bármikor kijátszhatjátok, még akkor is, ha van a kezetekben olyan szín, amilyent tartanotok kellene. Minden Tiki-kártyát üt, beleértve az adott színű kártyákat is. Ha egy ütésnél többen is Kanaloa-t játszottok ki, akkor az fogja elvinni az ütést, aki utolsóként tette le a Kanaloa-kártyáját.



Polipkártya:

Ez a leggyengébb kártya. Ezzel soha nem fogtok ütést vinni. Ezt is, mint a Kanaloa-t, bármikor kijátszhatjátok.

Fontos: Aki polipkártyát játszik ki, az azonnal eltávolít egy szabad tengerkártyát a tengeri útról. Az a játékos, aki nagyon lemaradt, ezt az akciót használhatja a lemaradásának csökkentésére, az elől vitorlázó pedig ezzel az akcióval közelebb juthat a célhoz. Ha nincsen üres vízkártya, akkor nem távolíthattok el egy kártyát sem.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Alakítsátok ki a hajóutat úgy, hogy a tengerkártyákat bármilyen sorrendben, felfordítva egymás mellé fektetitek, egy körben.

5 játékos esetén mind a 12 tengerkártyát használjátok.

4 játékos esetén tegyetek ki 1 véletlenszerűen kiválasztott tengerkártyát a játékból.

3 játékos esetén tegyetek ki 2 véletlenszerűen kiválasztott tengerkártyát a játékból.

Válasszatok egy – egy színt. Vegyétek el a színekben a hajót, és állítsátok a kezdőmezőre (a hullámra). A játékban a hajókat majd az óramutató járásával megegyező irányban fogjátok mozgatni.

Válasszatok egy kezdőjátékost, aki megkeveri az összes Tiki-, Kanaloa- és polipkártyát, majd nyolc kártyát oszt le minden játékosnak. A fennmaradó kártyákat tegyetek félre, azokra nincs szükségetek az aktuális fordulóban.



A JÁTÉK MENETE

Több kört játszatok. Egy kör menete a következő:

1. A kezdőjátékos kezdi a kört úgy, hogy letesz egy kártyát a kezéből.
2. Őt követően az összes többi játékos sorban egymás után letesz egy-egy lapot a kezéből.
3. Állapítsátok meg, hogy ki viszi el az ütést. Aki az ütést elvitte, az előremozgathatja a hajóját a következő szabad vízmezőre. Az elfoglalt mezőket mindig át kell ugranotok.
4. Mielőtt az ütést elvívó játékos kijátszana egy újabb lapot a kezéből, hangosan bementdja a következő ütésre érvényes adutt színt. Az adutt szín mindig annak a vízmezőnek a színe, amelyiken a vezető hajó áll.

- Amikor az összes kártyát kijátszottátok a kezetekből, és valaki elvitte a 8. ütést, a kör véget ér.
- Miután az utolsó ütést elvivő játékos előrelépett a hajójával, eltávolít egy szabad vízkártyát a tengeri útból. Tehát a tengeri út a játék során egyre rövidebb lesz. *Figyelem: Nem távolíthattok el további kártyát a tengeri útból, ha már csak 3 tengerkártyából áll, vagy nincs szabad tengerkártya.*
- Az a játékos, aki az utolsó ütést elvitte, az lesz a következő kör kezdőjátékosa. Ő összeszedi és megkeveri az összes kártyát, majd mindenkinek ad 8 lefordított lapot, végül kijátssza az új kör első lapját.

Ütés

Aki közületek a legmagasabb értékű lapot, vagy a legmagasabb értékű adutt színű kártyát játszotta ki, az viszi el az ütést (bővebben az Ütés címszónál). A játékban színkényszer van (bővebben Színkényszer címszónál), de nem kötelező a felülütnötök. Aki elvisz egy ütést, az az ütésében lévő lapokat lefordítva maga elé teszi egy pakliba rendezve, ezután a hajóját a következő szabad vízmezőre mozgatja, és kijátssza a következő ütés első lapját.

Színkényszer

Minden ütésben kötelesek vagytok egy olyan színű kártyát kijátszani, ami megegyezik az ütésben elsőként kijátszott kártyával. Tehát az ütésben elsőként kijátszott lap színét tartanotok kell. Viszont nem kötelező felülütnötök. Ez azt jelenti, hogy a kijátszott kártya értékének nem kell nagyobbnak lennie, mint az előtte kijátszott kártya értéke. Akinek nincsen megfelelő színű kártyája, az bármilyen más színű kártyát kijátszhat, amikor rá kerül a sor.

Adutt

Az adutt színt az a vízkártya adja meg, amelyiken a vezető hajó áll. Ez azt jelenti, hogy az adutt színe többször megváltozhat egy kör során. A játék kezdetén, amikor az összes hajó a kezdőmezőn van, kék az adutt szín. Akinek nincs olyan színű kártyája, mint az elsőként kijátszott lap, az kijátszhat adutt színű kártyát. Ha többen is adutt színű kártyát játszottok ki, akkor azé az ütés, akinek az aduttja a legmagasabb értékű.

Ne felejtsetek: Egy Kanaloa vagy egy polipkártyát bármikor kijátszhattok (ahogyan ezt már a játékszabály elején olvastátok).

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor egy játékos a hajójával lekörözi az utolsó hajót, azaz elhajózik az utolsó hajó mellett. Ő lett a győztes.

JÁTÉKVARIÁCIÓ

Ebben a variációban az a játékos, aki a lapjai megtekintése után úgy gondolja, hogy nem lesz ütése ebben a körben, az a hajóját az oldalára dönti, ezzel „bejelenti”, hogy nem fog ütni. Amennyiben ezt teljesíti, és valóban nem visz el egy ütést sem, akkor a kör végén újra felállíthatja a hajóját, és 3 szabad mezőt előreléphet.

Ha mégis elvisz egy vagy több ütést, akkor újra felállítja a hajóját, de nem léphet előre.

NÉZZÜNK EGY PÉLDÁT 4 JÁTÉKOS ESETÉN:



Csenge vezet. A hajója egy piros mezőn áll, ezért a piros az adott.

Béla kijátszik egy türkiz 2-es lapot. Anna türkiz 5-ös lapot tesz rá. Daninak nincs türkizkártyája, ezért egy kék 1-es lapot tesz le. Amire Csenge egy türkiz 4-es lapot tesz.

Anna viszi az ütést, mert ő tette le a legnagyobb lapot. Előremozgathatja a hajóját a következő szabad helyre. Átugorja a következő mezőt, mert az már foglalt és a zöld vízmezőn landol. Az adott színe a következő ütésre is marad a piros, mert a vezető hajó nem mozdult, és meg sem előzték.

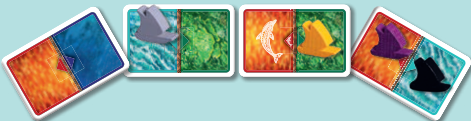




Anna kezdi a következő kört, egy kék 8-as lapot tesz le, amire Dani rátesz egy piros 3-as lapot. Erre Csenge egy kék 10-es lapot dob. Végül Béla kijátszik egy polipkártyát, amiért eltávolít egy tengerkártyát. A következő szabad kártyát választja: kék + türkiz, hogy csökkentse a vezető játékos előnyét, és felzárkózzon. Dani viszi az ütést, mert ő volt az egyetlen, aki adutt színű lapot játszott ki. Előrelépteti a hajóját, amivel elhalad Csenge mellett. Az új adutt színe a türkiz.



Dani piros 11-es lappal nyitja az új ütést. Csenge egy Kanaloa-kártyát tesz rá, amire Béla egy piros 7-es lapot tesz. Anna is egy Kanaloa-kártyát játszik ki. Ez az ütés Annáé lett, mert ő játszott ki utoljára egy Kanaloa-kártyát. Anna a hajóját a következő szabad kártyára lépteti, amin egy delfin is van. Mivel a mögötte- és az előtte elterülő mező is üres, így a hajóját egy mezővel előreléptetheti.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100., e-mail: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Órizzon meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.



Kedvelj minket a
www.facebook.com/PiatnikBudapest

KANALOA

Żegluj z pomocą żywiołów

Autor gry: Günther Burkhardt

Gra dla 3-5 osób od 8 lat

Aloha! Śmiałkowie stają do wyścigu, licząc na przychylność Kanaloa – boga wody. Wysyła on im do pomocy Tiki – duchy żywiołów. Niestety duchy zamiast pomagać wprowadzają chaos, bo każdy z nich chce, by to jego żywioł stał się atutowym i dominował nad innymi. Sam Kanaloa musi więc od czasu do czasu wkraczać do akcji, żeby zaprowadzić porządek i chronić uczestników regat przed bogiem głębin – Krakenem. Komu uda się zapanować nad żywiołami i zostać zwycięzcą wyścigu?

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

65 kart:



12 kart morza



48 kart Tiki



3 karty Kanaloa



2 karty Krakena

5 łódek w różnych kolorach



1 instrukcja

CEL GRY

Celem gry jest zdobywanie lew, a dzięki temu jak najszybsze przesuwanie swojej łódki po to, by zdublować najwolniejszego przeciwnika.





KARTY



Karty morza:

przedstawiają wodę, po której żeglują łódki. Każda karta składa się z dwóch pól w różnych kolorach.

 Pole z falą jest polem startowym.

 Na niektórych polach jest delfin, który pomaga graczom płynącym samotnie.



Jeżeli gracz wprowadzi swoją łódkę na pole z delfinem, a poprzednie i następne pola są wolne, łódkę przesuwa się o jedno pole do przodu.

Na jednym polu może stać tylko jedna łódka. *Wyjątek: pole startowe na początku rozgrywki.*

powietrze



ziemia



woda

ogień

Karty Tiki

symbolizują 4 żywioły. Każdemu żywiołowi odpowiada inny kolor. W kolorze jest 12 kart, o numerach od 1 do 12.



Karty Kanaloa

Są to najmocniejsze karty, które mogą być zagrane zawsze – również wtedy, gdy gracz ma kartę w kolorze wyjścia. Karta Kanaloa bije każdą kartę, nawet kartę w kolorze atutowym. Jeżeli w jednej lewie zostanie zagranych kilka kart Kanaloa, lewę zdobywa gracz, który jako ostatni zagrał kartę Kanaloa.



Karty Krakena

To są z kolei najsłabsze karty, którymi nie można zdobyć lewy. Podobnie jak kartę Kanaloa, kartę Krakena można zagrać zawsze.

Uwaga: Jeżeli gracz zagra kartę Krakena, musi natychmiast usunąć jedną niezajętą kartę morza. Usunięcie karty pozwala graczowi, którego łódka jest z tyłu, skrócić dystans do lidera. Z kolei liderowi może ułatwić zrealizowanie celu czyli zdublowanie ostatniego gracza. Jeżeli nie ma niezajętych pól, zagranie karty Krakena nie daje efektu.

PRZYGOTOWANIE GRY

✦ Z kart morza buduje się trasę wyścigu. Należy je ułożyć w dowolnej kolejności, tworząc z nich owal:

W grze z udziałem 5 osób wykorzystuje się wszystkie 12 kart morza

W grze z udziałem 4 osób odkłada się jedną dowolną kartę.

W grze z udziałem 3 osób odkłada się dwie dowolne karty.

✦ Każdy gracz wybiera jedną łódkę i ustawia ją na polu startowym (fali). W trakcie rozgrywki gracze wykonują ruchy w kolejności zegarowej.

✦ Wybiera się gracza startowego. Tasuje on wszystkie karty Tiki, Kanaloa oraz Krakena i rozdaje każdemu z graczy po 8. Pozostałe karty nie będą używane w danej rundzie.



PRZEBIEG GRY

Gra składa się z wielu rund. Przebieg każdej rundy jest następujący:

1. Gracz startowy rozpoczyna rundę, zagrywając jedną kartę z ręki.
2. Pozostali gracze dokładają po jednej karcie.
3. Zdobywca lewy przesuwa swoją łódkę o jedno pole do przodu. Zajęte pola są przeskakiwane.
4. Zanim gracz, który zdobył lewę, zagra kolejną kartę, ogłasza kolor atutowy. Jest to zawsze kolor pola, na którym stoi łódka prowadzącego w wyścigu.
5. Gdy wszystkie karty zostaną zagrane, kończy się runda.

- Po zakończeniu rundy gracz, który zdobył ostatnią lewę, usuwa jedną niezajętą kartę morza. Tak więc w trakcie rozgrywki trasa staje się coraz krótsza. *Uwaga: Jeżeli zostaną tylko 3 karty albo nie będzie żadnej niezajętej karty, nie usuwa się żadnej karty morza.*
- Gracz, który zdobył ostatnią lewę w rundzie, zostaje graczem startowym następnej rundy. Tasuje on wszystkie karty, rozdaje wszystkim po 8 i zagrywa pierwszą kartę.

Branie lew

Zdobywcą lewy jest gracz, który dołoży najwyższą kartę w kolorze wyjścia albo najwyższą w kolorze atutowym (patrz Kolor atutowy). Obowiązuje przymus dokładania do koloru ale nie ma obowiązku przebijania wyższą kartą. Gracz, który zdobył lewę, bierze wszystkie składające się na nią karty i kładzie przed sobą obrazkami do dołu. Następnie przesuwa swoją łódkę o jedno pole do przodu i zagrywa następną kartę

Przymus dokładania do koloru

Gracze mają obowiązek dokładania kart **w kolorze pierwszej karty z tej lewy.**

Nie ma obowiązku przebijania - zagrywana karta nie musi mieć wyższej wartości niż wcześniej zagrane w tej lewie. Jeżeli gracz nie ma karty w kolorze wyjścia, może dołożyć dowolną kartę.

Kolor atutowy

O tym, który kolor jest w danej chwili kolorem atutowym, decyduje pole, zajmowane przez aktualnego lidera. Oznacza to, że w trakcie jednej rundy kolor atutowy może się wiele razy zmieniać. Na początku gry, gdy wszystkie łódki stoją na polu startowym, kolorem atutowym jest granatowy. Jeżeli gracz nie ma karty w kolorze wyjścia i zamiast niej dołoży kartę w kolorze atutowym, zdobywa tę lewę. Jeżeli kilku graczy zagra kartę w kolorze atutowym, zdobywcą lewy zostaje ten gracz, który zagrał najwyższy atut.

Uwaga: Zawsze można dołożyć kartę Kanaloa lub kartę Krakena. Opisane to zostało na początku, w rozdziale Karty.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy łódka jednego z graczy zdubluje ostatnią łódkę. Właściciel dublującej łódki zostaje zwycięzcą.

WARIANT GRY

Po obejrzeniu kart gracz może zadeklarować, że w danej rundzie nie weźmie żadnej lewy. Zdejmuje wtedy łódkę z trasy i stawia ją obok pola, które zajmowała. Jeżeli gracz spełni swoją zapowiedź i żadnej lewy nie weźmie, na koniec rundy wraca łódką na trasę i przesuwa ją o 3 wolne pola do przodu.

Jeżeli jakąś lewę weźmie, to wraca łódką na trasę ale nie przesuwa jej do przodu.

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA Z UDZIAŁEM 4 GRACZY:



Emil prowadzi. Jego łódka stoi na czerwonym polu. Czerwony jest więc kolorem atutowym.

Bartek zagrywa 2 w kolorze turkusowym, Ania dokłada turkusową 5. Dorota nie ma żadnej karty w kolorze turkusowym więc dokłada granatową 1. Emil dokłada turkusową 4.

Ania zdobywa lewę, ponieważ dołożyła najwyższą kartę w kolorze wyjścia. Może zatem przesunąć do przodu swoją łódkę. Przeskakuje najbliższe pole, ponieważ jest zajęte przez srebrną łódkę Bartka i stawia swoją żółtą łódkę na zielonym polu. Czerwony pozostaje kolorem atutowym, ponieważ nadal na prowadzeniu jest łódka, stojąca na czerwonym polu.





Ania wychodzi do następnej lewy granatową 8. Dorota dokłada czerwoną 3, a Emil granatową 10.



Bartek dokłada kartę Krakena i może usunąć jedną kartę z trasy wyścigu. Wybiera leżącą przed jego łódką kartę granatowo-turkusową, by skrócić dystans do lidera. Dorota zdobywa lewę, bo jako jedyna dołożyła kartę w kolorze atutowym. Przesuwa swoją czarną łódkę do przodu i wyprzedza fioletową łódkę Emila. Nowym kolorem atutowym jest turkusowy.



Dorota zagrywa czerwoną 11. Emil dokłada kartę Kanaloa, a Bartek czerwoną 7. Ania też dokłada kartę Kanaloa, ale ponieważ zrobiła to później niż Emil, to ona zdobywa lewę.

Ania przesuwa swoją łódkę o jedno pole do przodu. Na polu, na które wprowadziła łódkę jest delfin, a poprzednie i następne pola nie są zajęte, przesuwa więc łódkę jeszcze o jedno pole do przodu.



W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno, www.piatnik.pl



Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy.
Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.
Niebezpieczeństwo uduszenia. Zachowaj adres.



Polub nas
www.facebook.com/PiatnikPolska

