



Ein Spiel für 2 - 5 SpielerInnen ab 10 Jahren von Friedemann Friese

Einleitung:

Die Südsee, anno 1777. Drei Jahre nachdem James Cook die »Kannibaleninsel« Fiji besucht hat, ist ein heimlicher Wettstreit um den Besitz der legendären Schrumpfköpfe entbrannt. Um für die heimischen Museen etwas Spannendes zu erbeuten, möchten die Spieler den Einwohnern möglichst viele dieser Schrumpfköpfe abluchsen. Obwohl die dort wohnenden Fijens sehr an den Glasperlen der Spieler interessiert sind, wollen sie den Unzivilisierten aber ihre Schrumpfköpfe nicht einfach so überlassen und behaupten, dass man Glasperlen nur in einem festgelegten Ritual bei Verköstigung einer Schüssel Kawa tauschen kann. Somit müssen die Spieler nun mit ihren Glasperlen gegeneinander um die Schrumpfköpfe spielen. Der Gewinner wird die Insel verlassen - die anderen Spieler landen im Topf...

Spielmaterial:

5 Sichtschirme



40 Schrumpfköpfe



84 »Glassteine« (30 grüne, 24 rote, 18 gelbe und 12 blaue)



37 Karten: 16 Bedingungskarten 16 Auswirkungskarten



4 Zielkarten



1 Zielanzeiger



1 Anleitung



Im Weiteren folgen die Regeln für 3–5 Spieler. Die Änderungen für 2 Spieler befinden sich auf Seite 7 dieser Regel.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält einen Sichtschirm. Die Schrumpfköpfe werden in Reichweite bereit gelegt. Die Bedingungs- und Auswirkungskarten werden getrennt voneinander gemischt und neben der Spielfläche verdeckt abgelegt.

Spielablauf:

Das Spiel verläuft in 4 Spielrunden. Jede Spielrunde besteht aus den folgenden 5 Phasen:

1. Glassteine verteilen
2. Tauschbedingungen festlegen
3. Siegbedingung festlegen
4. Das Tauschen
5. Schrumpfköpfe verteilen

Die einzelnen Phasen im Detail:

1. Glassteine verteilen:

Zu Beginn **jeder der 4 Spielrunden** erhält jeder Spieler einen **kompletten Satz** Glassteine: **5 grüne, 4 rote, 3 gelbe und 2 blaue Glassteine**, die man vor den anderen Spielern hinter dem eigenen Sichtschirm verdeckt hält. Ein weiterer **kompletter Satz** an Glassteinen kommt **offen in den Vorrat** in der Spielmitte. Restliche Glassteine werden zurück in die Schachtel gelegt und für das Spiel nicht mehr benötigt.

2. Tauschbedingungen festlegen

Man nimmt die obersten 4 Bedingungskarten vom Stapel und legt sie offen in einer Spalte aneinander in die Spielmitte. Neben den Bedingungskarten legt man 4 Auswirkungskarten offen in einer Spalte aneinander genau daneben, so dass **4 Tauschbedingungen entstehen**.

Diese Tauschbedingungen geben die Auswirkungen für das Tauschen der Glassteine vor (siehe 4. Das Tauschen).

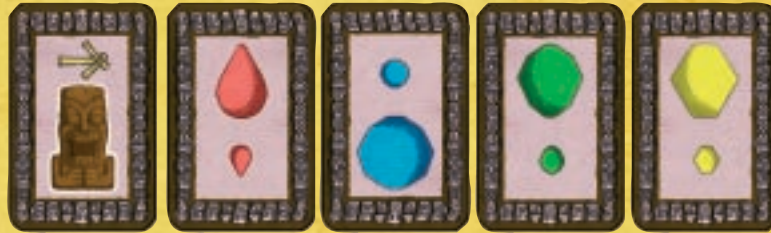
3. Siegbedingung festlegen

Die 4 Zielkarten werden in jeder neuen Spielrunde so gemischt, dass einzelne Karten dabei auch gedreht werden. Je nach Ausrichtung haben diese eine andere Bedeutung für die Siegbedingung. Anschließend werden die 4 Zielkarten in einer Reihe offen neben den Zielanzeiger ausgelegt. Die Zielkarten liegen somit in einer Hierarchie – die Karte **direkt neben** dem Zielanzeiger ist die **wichtigste**, die **Entfernteste** ist die **unwichtigste** Karte. Am Ende einer Spielrunde **gewinnt der Spieler**, der die **erste Bedingung am besten** erfüllt. Gibt es einen Gleichstand, wird nun nach der zweiten Bedingung geschaut, dann nach der dritten, etc.

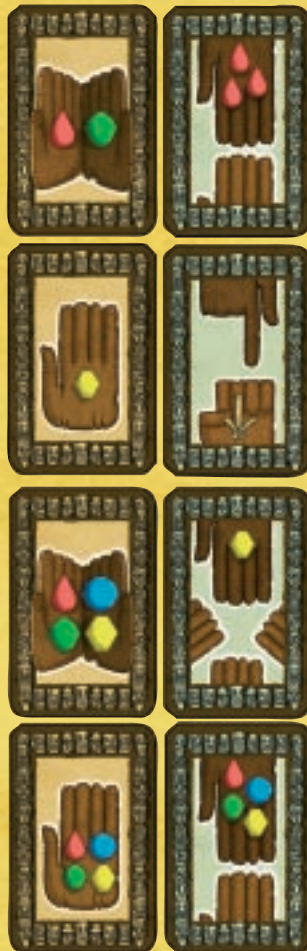
Die **Ausrichtung** der Zielkarten ist nun ebenfalls **wichtig**. So kann es für die Spieler darum gehen, die meisten Glassteine einer Farbe zu sammeln oder aber möglichst wenig.

Nun sollte es auf dem Tisch wie folgt aussehen:

Siegbedingung



Tauschbedingungen



Spieler 3



Vorrat



Spieler 1



Spieler 2



4. Das Tauschen

Das Tauschen findet in dieser Phase **DREIMAL** direkt hintereinander statt. Eine Tauschrunde gliedert sich immer in Schritt a) **Bieten** und b) **Auswerten**.

Schritt a) Bieten

Jeder Spieler nimmt **1–4 seiner Glassteine** in beliebiger Mischung in die geschlossene Hand. **Dies ist sein einziges Gebot für alle 4 Tauschbedingungen**. Nachdem sich alle Spieler entschieden haben, decken alle **gleichzeitig** ihr Gebot auf und legen es vor ihren Sichtschirm.

Schritt b) Auswerten

(siehe ausführliches Tausch-Beispiel auf der letzten Seite)

Nun wird **beginnend mit der obersten** Bedingungskarte geschaut, wer von den Spielern diese Bedingung erfüllt. Bei Bedingungskarten geht es immer um das höchste oder niedrigste Gebot von einer oder mehrerer Sorten der Glassteine.

Wenn auf einer Bedingungskarte **eine Hand** dargestellt wird, entscheidet das **niedrigste Gebot**, wenn aber **zwei Hände** dargestellt sind, ist das **höchste Gebot** entscheidend.



Beispiele: »Wenn ein Spieler die wenigsten grünen Glassteine bietet«,
»Wenn ein Spieler die meisten grünen und roten Glassteine bietet«,
»Wenn ein Spieler die meisten Glassteine bietet“.

Wichtig: Bei der Auswertung aller Gebote **gelten NULL** Glassteine auch **als Gebot** (es müssen beim Bieten ja nur 1-4 Glassteine egal welcher Farbe geboten werden). Siehe auch auf der letzten Seite im ausführlichen Tausch-Beispiel.

Der Spieler, der je nach Bedingungskarte die meisten oder wenigsten Glassteine geboten hat, muss nun die jeweilige Auswirkungskarte ausführen. Jede **Auswirkungskarte** gilt immer **nur für einen Spieler!** Haben gemäß der Bedingungskarte zwei oder mehr Spieler **das gleiche** geboten, »**patten**« sich diese aus. Das bedeutet, dass dann der Spieler mit dem zweitbesten Gebot die Auswirkungs-Karte ausführen muss. Sollten sich **alle Spieler auspatten**, wird die Auswirkungs-Karte **nicht ausgeführt**.

Für **alle 4** ausliegenden Tauschbedingungen gilt **das in Schritt a) gewählte Gebot** an Glassteinen. Die Tauschbedingungen werden von oben nach unten vom jeweiligen Sieger ausgeführt. Nach Abschluss der vierten Tauschbedingung **gibt** jeder Spieler seine gebotenen Glassteine **in den Vorrat** in der Spielmitte.

Nun wird eine **zweite Tauschrunde** mit Schritt a) Bieten durchgeführt, in der alle Spieler nun aus ihrem übrigen bzw. veränderten Vorrat an Glassteinen geheim das zweite Gebot wählen. Wieder werden **1-4 Glassteine** in die Hand genommen und anschließend in Schritt b) Auswerten die 4 Tauschbedingungen mit diesem Gebot ausgewertet.

In einer **dritten Tauschrunde** wird dieser Vorgang ein letztes Mal wiederholt.

Die Auswirkungskarten:



Man bekommt: »4 grüne Glassteine«; »3 rote Glassteine«; »2 gelbe Glassteine«; »1 blauen Glasstein«; »Von jeder Sorte einen Glasstein«

Der Spieler, für den diese Auswirkungskarte gilt, erhält aus dem Vorrat die entsprechenden Glassteine. Falls **nicht mehr genug** Glassteine im Vorrat liegen, geht der **Spieler komplett leer aus**.



Man bekommt die **Hälfte (aufgerundet) der entsprechenden Sorte**. Der Spieler, für den diese Auswirkungskarte gilt, erhält aus dem Vorrat die entsprechenden Glassteine.



Alle anderen bekommen je 1 Glasstein der entsprechenden Sorte. Alle anderen Spieler bekommen 1 Glasstein der entsprechenden Sorte aus dem Vorrat. Falls **nicht mehr genug** Glassteine im Vorrat liegen, gehen **alle Spieler leer aus**.



Kein Verlust des Gebots. Der Spieler **muss** sein Gebot nach dem Auswerten aller 4 Tauschbedingungen **nicht** in den Vorrat legen.



Zielkarte drehen. Man **muss** eine der 4 Zielkarten um 180° drehen (sie bleibt an der gleichen Position!) und ändert so die Siegbedingung.



2 Zielkarten tauschen. Man **muss** zwei Zielkarten in der Auslage miteinander tauschen (ohne sie dabei zu drehen!) und ändert so die Siegbedingung.

5. Schrumpfköpfe verteilen:

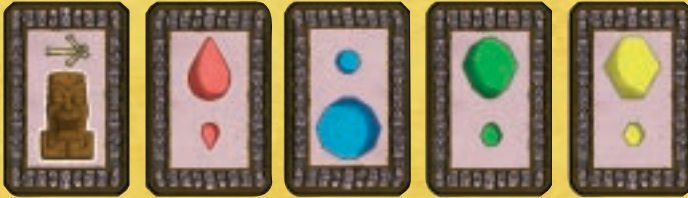
Nach **Abschluss der drei Tauschrunden** werden die Schrumpfköpfe verteilt. Es wird die Reihenfolge der Spieler gemäß der geltenden Siegbedingung ermittelt. Alle Spieler legen den Sichtschirm beiseite und **zeigen ihren Vorrat** an Glassteinen, den sie in dieser Spielrunde gesammelt haben.

Die **erste Zielkarte** der Siegbedingung wird **ausgewertet**. Je nach Ausrichtung müssen die Spieler die meisten oder wenigsten (0 ist natürlich am wenigsten) Glassteine dieser Sorte gesammelt haben. Gibt es **zwei oder mehr** Spieler, die diese Bedingung

gleich erfüllen, vergleichen diese Spieler ihren Vorrat gemäß der **zweiten, dritten** und eventuell **vierten** Zielkarte.

Nun werden Schumpfköpfe in Abhängigkeit der Spielerzahl an die Spieler verteilt: Der **Sieger** einer Runde erhält **einen Schumpfkopf weniger, als Spieler teilnehmen**, der Zweite zwei Schumpfköpfe weniger, etc. Der Letztplatzierte einer Runde geht leer aus.

Sollten zwei (oder mehr) Spieler den gleichen Platz in einer Spielrunde belegen, erhalten alle Schumpfköpfe gemäß dem niedrigeren Platz.



Beispiel: Die Siegbedingung gibt an, dass die Spieler am Ende des Tauschens bevorzugt viele rote Glassteine, dann wenig blaue, viele grüne und schließlich viele gelbe Glassteine besitzen möchten.

Hedwig besitzt 2 rote, 3 blaue, 3 grüne, 4 gelbe Glassteine.

Marcel besitzt 2 rote, 3 blaue, 3 grüne, 3 gelbe Glassteine.

Christian besitzt 3 rote, 0 blaue, 1 grünen, 2 gelbe Glassteine.

Angelika besitzt 3 rote, 0 blaue, 2 grüne, 0 gelbe Glassteine.

Angelika und Christian sind auf Platz 1 und 2, da sie beide 3 rote Glassteine besitzen (mehr als Hedwig und Marcel). Auch bei den blauen besitzen beide gleich viele (Null Glassteine zählen auch). Angelika hat einen grünen Glasstein mehr als Christian und ist somit gemäß der 3. Zielbedingung besser.

Nun muss noch geschaut werden, ob Hedwig oder Marcel besser platziert ist. Bei den ersten drei Zielkarten liegen Hedwig und Marcel gleich auf. Da Hedwig mehr gelbe Glassteine besitzt, ist sie schließlich besser (4. Zielbedingung). Die Platzierung in dieser Spielrunde ist somit: 1. Angelika, 2. Christian, 3. Hedwig, 4. Marcel.

In dieser Partie mit 4 Spielern erhält Angelika als Siegerin 3 Schumpfköpfe, Christian als Zweiter 2 Schumpfköpfe, Hedwig als Dritte noch 1 und Marcel erhält als Letzter keinen Schumpfkopf.

Jetzt gibt jeder Spieler seine restlichen Glassteine ab und es beginnt die nächste Spielrunde mit Phase 1. Glassteine verteilen.

Spielende und Gewinner:

Nachdem 4 Spielrunden gespielt und somit alle Bedingungs- und Auswirkungskarten durchgespielt wurden, **gewinnt** der Spieler mit den **meisten gesammelten Schumpfköpfen**. Er darf die Insel Fiji lebend verlassen...

Das Spiel für 2 Spieler:

Es gelten die Fiji-Regeln mit den folgenden Änderungen.

Spielvorbereitung:

Beide Spieler erhalten zwei Sichtschirme.

Die 5 Spielphasen:

1. Glassteine verteilen:

Zu Beginn jeder der 4 Spielrunden erhalten beide Spieler **einen erweiterten Satz Glassteine: 6 grüne, 5 rote, 4 gelbe und 3 blaue Glassteine**, die man vor dem anderen Spieler hinter einem der beiden eigenen Sichtschirme verdeckt hält. Ein weiterer normaler, kompletter Satz an 5 grünen, 4 roten, 3 gelben und 2 blauen Glassteinen kommt offen in den Vorrat in der Spielmitte. Restliche Glassteine werden zurück in die Schachtel gelegt und für das Spiel nicht mehr benötigt.

2. Tauschbedingungen festlegen: keine Veränderung.

3. Siegbedingung festlegen:

Nachdem die Siegbedingung festgelegt wurde, legen beide Spieler je **4 beliebige Glassteine** geheim hinter den zweiten Sichtschirm. Diese Glassteine sind damit **aus dem Spiel** und können weder in der folgenden Tauschphase verwendet werden, noch zählen sie am Ende der Spielrunde für die Verteilung der Schrumpfköpfe.

4. Das Tauschen: keine Veränderung

5. Schrumpfköpfe verteilen:

Die **vier Siegbedingungen** werden **getrennt** voneinander ausgewertet. Der Spieler, der die **erste Siegbedingung** am besten erfüllt, erhält **4 Schrumpfköpfe**. Für die **zweite** Siegbedingung erhält der bessere Spieler **3**, für die **dritte 2** und für die **vierte** Siegbedingung **1** Schrumpfkopf. Gibt es keinen eindeutigen Sieger bei einer oder mehrerer der Siegbedingungen, werden die entsprechenden Schrumpfköpfe nicht vergeben.

Spielende und Gewinner:

Nach **vier Spielrunden** gewinnt der Spieler mit den **meisten Schrumpfköpfen**. Auch er darf die Insel Fiji lebend verlassen...

Dank an alle, die mitgeholfen haben, so dass dieses Spiel entstehen konnte:

Hanno Balz, Lüder Basedow, Sören Bendig, Christoph Breuer, Marc Buggeln, Marcel-André Casasola Merkle, Christwart Conrad, Steffie Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Christian Hildenbrand, Henning Kröpke, Angelika Ludwig, Bob Mathies, Jago Matticz, Maura, Andrea Meyer, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Wolfgang Panning, Henning Poehl, Frank Poggemann, Harro Rache, Maren Rache, Hedwig Thelen, Ulrich Walter, Anja Wrede, Antek van Stralen, Tagungshaus Drübberholz, die Spieler vom Spielertreffen Helmarshausen, vom Bürgerhaus Weserterrassen, aus Bödefeld und dem Gathering of Friends und Dich habe ich natürlich wieder vergessen.

Das Spiel erhielt den 2. Platz beim »Game of the Afternoon«-Award 2005 anlässlich des »Gathering of Friends XVI« in Columbus, Ohio.

Grafik & Illustration: Maura Kalusky & Frédéric Bertrand

Regelbearbeitung: Henning Kröpke & Friedemann Friese

Graphik »Game of the Afternoon«: Christoph Tisch

© 2005, 2F-Spiele, Bremen



2F Spiele

Am schwarzen Meer 98 | 28205 Bremen

fon: 0421-24 14 902 | fax: 0421-24 14 903

friedemann@2f-spiele.de | www.2f-spiele.de

Ausführliches Tauschbeispiel.

Die Gebote

Die Gebote sind alle korrekt, da jeder Spieler 1–4 Glassteine geboten hat.

Hedwig



- 1 Für die Bedingungskarte ist die Anzahl an **roten und grünen** Glassteinen entscheidend, d.h. für Hedwig: 2, Christian: 2, Angelika: 1, Marcel: 0. Also gilt die Auswirkungskarte für Angelika. Hedwig und Christian haben das gleiche, höchste Gebot abgegeben und »patten« sich somit aus. Angelika **nimmt sich 3 rote Glassteine aus dem Vorrat** und legt sie hinter ihrem Sichtschirm. Der Vorrat besteht nun aus 5 grünen, 1 roten, 3 gelben und 2 blauen Glassteinen.

Christian



- 2 Hier zählt die **Anzahl an gelben** Glassteinen, d.h. für Hedwig: 1, Christian: 0, Angelika: 1, Marcel: 0. Sowohl Christian und Marcel mit dem niedrigsten Gebot (Null Glassteine) als auch Hedwig und Angelika mit dem nächst höheren Gebot »patten« sich aus. Es gibt in diesem Fall keinen alleinigen Spieler, für den die Auswirkungskarte gilt. **Alle Spieler** müssen ihre Glassteine nach Auswerten aller vier Tauschbedingungen **in den Vorrat legen**.

Angelika



- 3 Es zählt die **Anzahl aller Glassteine** im Gebot, d.h. für Hedwig: 3, Christian: 2, Angelika: 2, Marcel: 4. Marcel hat das alleinige, höchste Gebot. Somit erhalten **alle anderen je 1 gelben** Glasstein aus dem Vorrat. Der Vorrat besteht nun aus 5 grünen, 1 roten, 0 gelben und 2 blauen Glassteinen.

Marcel



- 4 Auch hier zählt die **Anzahl aller Glassteine**, d.h. für Hedwig: 3, Christian: 2, Angelika: 2, Marcel: 4. Christian und Angelika haben beide das gleiche niedrigste Gebot abgegeben, somit muss Hedwig die Auswirkungskarte ausführen. Leider gibt es im Vorrat nach Auswerten der dritten Tauschbedingung **keine gelben Glassteine mehr** und Hedwig kann sich nicht die Glassteine gemäß der Auswirkungskarte nehmen. **Sie erhält keine Glassteine!**



Vorrat
(in der Mitte)

Die Tauschgebote



Nach Auswerten aller vier Tauschbedingungen legen die Spieler ihre Gebote in den Vorrat, der nun aus 7 grünen, 4 roten, 2 gelben und 6 blauen Glassteinen besteht.

Die zweite Tauschrunde wird nun mit Schritt a) Bieten begonnen...