

ALAIN EPRON



VANUATU

ILLUSTRATIONEN: CÉDRICK LE BIHAN - ÜBERSETZUNG: JENS GRANSEUER

DAS ARCHIPEL VON VANUATU... SEINE FEINEN SANDSTRÄNDE, SEINE KOKOSPALMEN, SEIN AZURBLAUES MEER, SEINE ZEICHNUNGEN IM SAND... UND SEIN MANGEL AN ROHSTOFFEN. ABGESEHEN VON FISCH UND EIN PAAR SCHIFFSWRACKS, DIE VOR LANGER ZEIT IN DER NÄHE DER STRÄNDE AUF GRUND GELAUFEN SIND, IST DAS ARCHIPEL NICHT BESONDERS REICH UND SEINE RESSOURCEN SEHR ÜBERSCHAUBAR.

FÜR JEMANDEN, DER AUF DIESER EINSAMEN INSELGRUPPE INMITTEN DES OZEANS ZU WOHLSTAND GELANGEN MÖCHTE, IST DER FISCHFANG UND ANSCHLIESSENDE VERKAUF DIE NAHELIEGENDSTE MÖGLICHKEIT, UM ETWAS GELD ZU VERDIENEN. DU KANNST ABER AUCH DIE SELTENEN ARCHÄOLOGISCHEN SCHÄTZE AUS DEN SCHIFFEN BERGEN, DIE IN LÄNGST VERGANGENEN STÜRMEEN GESUNKENEN SIND. VIELLEICHT NIMMST DU DICH ABER AUCH LIEBER DER WENIGEN TOURISTEN AN, DIE ES AUF DIE PARADIESISCHEN INSELN VERSCHLAGEN HAT, UND ZEIGST IHNEN DIE VERGÄNGLICHE KUNST DER SANDZEICHNUNGEN, FÜR DIE DAS ARCHIPEL SO BEKANNT IST. ODER DU STARTEST TROTZ DER SCHWÄCHLICHEN NACHFRAGE AUS DEM AUSLAND INS EXPORTGESCHÄFT...

DOCH FÜR WAS AUCH IMMER DU DICH ENTSCHEIDEST, DU WIRST DABEI WOHL LEIDER NICHT ÜBERMÄSSIG REICH WERDEN, DENN GELD IST NICHT BESTANDTEIL DES KULTURELLEN ERBES VON VANUATU...



Rundenleiste gesetzt.

8) 1 Warenwürfel jeder Farbe wird auf die Startinsel gelegt. 3 Fischmarker (rosa Scheiben) und 2 Schatzmarker (braune Scheiben) werden so auf den Ozeanfeldern auf dem Spielplan verteilt wie durch die darauf abgebildeten Symbole angegeben. Das aufgedeckte Touristenplättchen gibt an, wie viele Touristenfiguren ins Touristenbüro kommen. Die restlichen Touristen, Würfel und Marker bleiben als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan. Die schwarzen Scheiben werden zur Anzeige fertiggestellter Sandzeichnungen genutzt (siehe «Die Aktionen im Detail»).

9) Alle Spieler nehmen sich die Spielsteine ihrer Farbe (5 Aktionssteine, 1 Boot, 8 Hütten und 3 Spielermarker). Einer der Marker wird auf das erste Feld der Wohlstandsleiste gesetzt, ein weiterer auf das Feld 3 auf der Vermögensleiste («Bank of Vanuatu»). Der letzte Marker dient als Reserve und wird erst in der Schlussabrechnung benötigt. Alle Spieler setzen ihre Boote auf das leere Ozeanfeld.

10) Ein Spieler wird zum Startspieler ernannt und erhält den Startspieleranzeiger (schwarzer Pöppel).

- marker x10
- marker x14
- gsmarker x9
- Startspielerpöppel x1



- Aktionssteine x5
- Hütten x8
- Spielermarker x3

DIE ARCHIPELPLÄTTCHEN:

Es gibt zwei Arten von Archipelplättchen: Inselplättchen (4) und Ozeanplättchen (11).

Die Symbole auf den Inselplättchen zeigen Bauplätze für die Hütten, die die Spieler bauen werden, sowie geeignete Orte für Sandzeichnungen (Schildkröte). Es kann dort jeweils 2 oder 3 Bauplätze und 1 oder 2 Stellen für Zeichnungen geben. Die Ziffer auf dem kleinen Pöppel zeigt die Zahl der Touristen, die die Insel maximal aufnehmen kann, und die farbigen Würfel die auf der Insel produzierten Waren. Mit Ausnahme der Startinsel («Efate»), die 3 Waren produziert, liefert jede Insel 2 Handelswaren.



Die Symbole auf den Ozeanplättchen zeigen an, wie oft die zugehörigen Aktionen (Fischen oder Erkunden) ausgeführt werden können. Der Fisch entspricht dabei der Aktion Fischen, die Truhe der Aktion Erkunden.



DIE PLÄTTCHEN FÜR FISCHE, SCHÄTZE, TOURISTEN UND AUFTRÄGE:

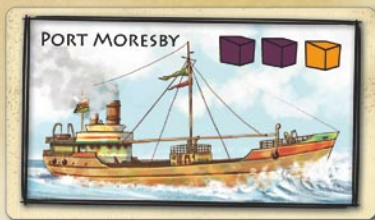
Die Fisch- und Schatzplättchen werden von den Spielern eingesammelt, wenn sie die Aktionen Fischen oder Erkunden durchführen. Die aufgedruckte Ziffer gibt den Wert des Plättchens an und entspricht der Anzahl der Marker der jeweiligen Ressource, die zum Zeitpunkt der Aktion auf dem Ozeanplättchen liegen. Möglich sind Werte von 1 bis 3.



Ein Touristenplättchen wird am Anfang jeder Runde aufgedeckt. Der aufgedruckte Wert gibt an, wie viele Touristen diese Runde auf dem Archipel eintreffen. Dieser Wert kann zwischen 0 und 4 liegen.



Die Auftragsplättchen repräsentieren Nachfrage aus dem Ausland. Die farbigen Würfel zeigen an, welche Warensorten nachgefragt sind. Um einen Auftrag zu erfüllen, müssen die Spieler die entsprechenden Waren auf den Inseln einkaufen. Die Preise der Waren und die Punkte für die anteilige Erfüllung eines Auftrags sind in der Tabelle neben den Feldern für die Auftragsplättchen auf dem Spielplan abgedruckt.

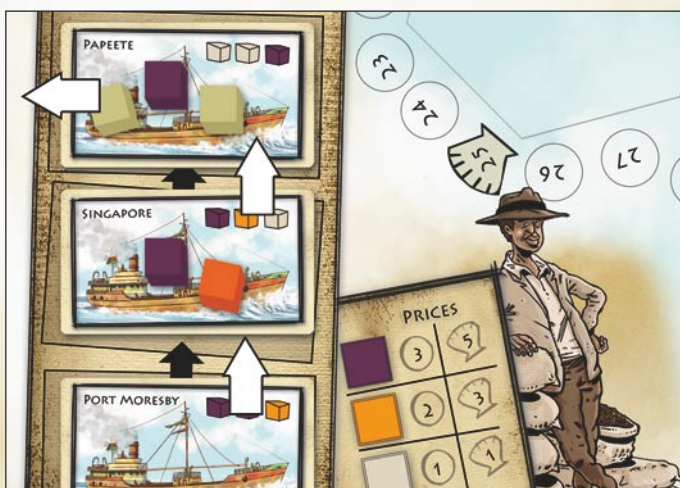


ABLAUF EINER SPIELRUNDE:

Eine Spielrunde besteht aus 5 Phasen. Eine Phase wird dabei immer von allen Spielern durchlaufen, bevor zur nächsten Phase übergegangen wird. Gespielt wird im Uhrzeigersinn beginnend mit dem Startspieler.

PHASE I: RUNDENVORBEREITUNG (WIRD IN DER 1. RUNDE ÜBERSPRUNGEN)

- 1) Der Rundenanzeiger wird auf das nächste Feld gezogen.
- 2) Das Touristenplättchen im Tourismusbüro und alle dort verbliebenen Touristen werden entfernt. Das nächste Plättchen vom Stapel wird aufgedeckt und mit der darauf angegebenen Anzahl Touristen dort platziert. Das vorherige Touristenplättchen kommt aus dem Spiel.
- 3) Schiffe, die voll beladen und deren Aufträge damit erfüllt sind, legen ab und werden entfernt. Die jeweiligen Warenwürfel kommen zurück in den Vorrat. Die verbliebenen Plättchen rücken in Pfeilrichtung nach. Freigewordene Felder werden durch neue Aufträge vom Stapel aufgefüllt. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, werden die bereits erledigten Aufträge gemischt und als neuer Stapel verwendet.



4) Alle Inseln, auf denen keine Warenwürfel mehr vorhanden sind, werden mit neuen Waren aus dem Vorrat bestückt wie auf dem jeweiligen Inselplättchen angegeben.

5) Der Fischpreisanzeiger wird auf das Feld 3 Vatus gesetzt.

6) Der Startspieler legt in beliebiger Reihenfolge die zwei aufgedeckten Archipelplättchen an. Dabei müssen die folgenden Regeln beachtet werden (sie dürfen ignoriert werden, wenn der seltene Fall eintritt, dass ein Plättchen sonst gar nicht gelegt werden könnte):

- Das neue Plättchen muss an genau zwei bereits platzierte Plättchen angrenzen.

- Ein Inselplättchen darf nicht neben ein anderes Inselplättchen gelegt werden.

- Ein Ozeanplättchen muss an mindestens ein Inselplättchen angrenzen.

Anmerkung: Eine schematische Darstellung dieser Anlegeregeln ist auch auf dem Spielplan abgebildet.



Achtung: In der letzten Runde (8) des Spiels werden keine Archipelplättchen mehr angelegt. Der Rest der Runde verläuft wie beschrieben.

Auf die neu platzierten Plättchen werden gegebenenfalls Fisch- und Schatzmarker entsprechend den aufgedruckten Symbolen oder Würfeln der dort produzierten Waren gelegt.

Danach werden zwei neue Archipelplättchen vom Stapel aufgedeckt und neben den Spielplan gelegt.

PHASE II: AUSWAHL DER PERSONEN (EINE BESCHREIBUNG DER UNTERSCHIEDLICHEN PERSONEN FINDET SICH AM ENDE DER REGELN)

Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler eine der noch verfügbaren Personen und legt sie offen vor sich ab. Das Personenplättchen aus der vorherigen Runde legt er zurück (in der ersten Runde entfällt dieser Schritt). Es kann damit von anderen Spielern wieder gewählt werden.

Anmerkung: Ein Spieler kann also nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden dieselbe Person wählen.

Die Personen bringen den Spielern bestimmte Vorteile, wenn sie die dazugehörigen Aktionen während ihres Zuges ausführen.

Anmerkung: Ein Spieler ist nicht verpflichtet, die Aktion auszuführen, die der gewählten Person entspricht.

Achtung: Ein Spieler kann den Vorteil seines Personenplättchens nur einmal pro Zug nutzen. Um dies nachzuhalten, wird das Plättchen nach seinem Einsatz auf die Rückseite gedreht.

SPIEL OHNE PERSONENPLÄTTCHEN

Um das Spiel etwas anspruchsvoller zu gestalten, kann auch ohne die Personenplättchen gespielt werden. In diesem Fall wird die Phase II einfach übersprungen. Am restlichen Ablauf ändert sich nichts.

PHASE III: AUSWAHL DER AKTIONEN

Jeder Spieler kann eine oder mehrere der 9 möglichen Aktionen wählen, die er in dieser Runde ausführen möchte (siehe «Die Aktionen im Detail»).

In Spielreihenfolge setzt jeder Spieler 2 seiner Aktionssteine auf ein oder mehrere Aktionsfelder seiner Wahl. Nach dem gleichen Verfahren setzt anschließend jeder Spieler 2 weitere seiner Aktionssteine, entweder auf andere Aktionen oder nochmals auf bereits gewählte, um dort die eigene Position zu stärken. Abschließend setzt jeder Spieler in derselben Reihenfolge auch noch seinen letzten Aktionsstein.

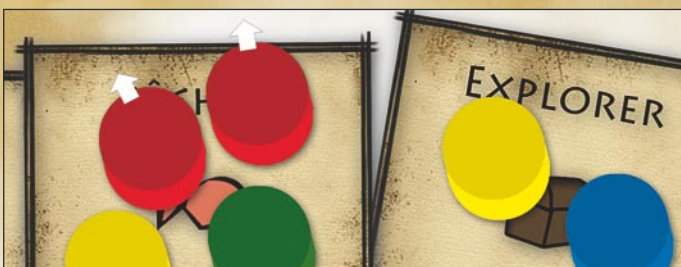


Achtung: Ein Spieler darf keine Steine auf eine Aktion setzen, die er nach derzeitigem Stand nicht ausführen können würde. Beispielsweise kann ein Spieler nicht die Aktion Verkaufen wählen, wenn er momentan weder Fische besitzt noch vorher die Aktion Fischen gewählt hat. Wenn der Spieler die Aktion dennoch wählen möchte, so muss er zuvor die Aktion Fischen und gegebenenfalls die Aktion Segeln besetzen, falls sein Boot sich nicht über einem Fischgrund befindet.

PHASE IV: AUSFÜHREN DER AKTIONEN

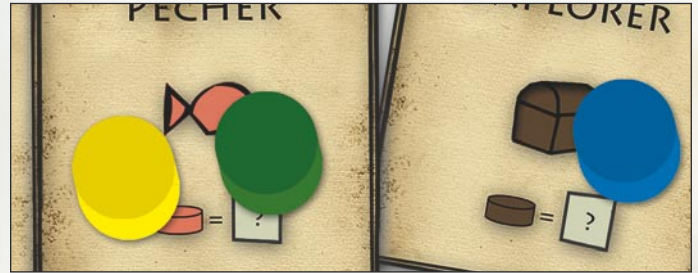
In Spielreihenfolge führt jeder Spieler reihum eine der Aktionen aus (siehe «Die Aktionen im Detail»), auf der er mehr Aktionssteine platziert hat als die Mitspieler. Eine Aktion kann nur von dem Spieler ausgeführt werden, der dort die Mehrheit besitzt. Sobald er seine Aktion gespielt hat, entfernt der Spieler alle seine Aktionssteine von dem entsprechenden Feld. Damit übernimmt jetzt ein anderer Spieler die Mehrheit bei dieser Aktion und kann sie in seinem Zug ausführen. Jede Aktion kann also nur einmal pro Spieler und Runde ausgeführt werden, jedoch mehrmals von verschiedenen Spielern.

Wichtig: Ein Spieler, der auf einem Feld nicht die Mehrheit der Aktionssteine besitzt, muss demnach warten, bis der aktuelle Mehrheitsinhaber die Aktion ausgeführt hat, bevor er sie selbst nutzen kann.



Der rote Spieler hat 2 Aktionssteine auf dem Feld Fischen, der gelbe und grüne Spieler je 1. Rot kann die Aktion also als erster ausführen, während Gelb und Grün sie derzeit nicht nutzen dürfen.

Die Mehrheit auf einem Aktionsfeld besitzt immer der Spieler, der dort die meisten Aktionssteine liegen hat. Im Falle eines Gleichstands entscheidet die Spielreihenfolge darüber, wer Vorrang hat.



Nachdem Rot die Aktion genutzt und seine Aktionssteine entfernt hat, ist die Spielreihenfolge ausschlaggebend dafür, ob Gelb oder Grün die Aktion als nächstes ausführen darf.

WICHTIG:

Ein Spieler darf in seinem Zug nicht passen. Wenn er die Aktion, in der er die Mehrheit besitzt, nicht ausführen kann (z.B. Fischen auf einem leergefischten Ozeanplättchen), muss er trotzdem seine Aktionssteine von dem Feld zurücknehmen. Auf der anderen Seite muss ein Spieler zwingend seine gewählten Aktionen ausführen, wenn er dazu in der Lage ist (wenn ein Spieler z.B. Segeln gewählt hat, muss er sich mindestens um ein Feld bewegen, falls er das nötige Geld besitzt).

Falls ein Spieler in seinem Zug in keiner Aktion die Mehrheit besitzen sollte, muss er seine Aktionssteine von einem Feld seiner Wahl zurücknehmen und kann damit diese Aktion nicht mehr nutzen.

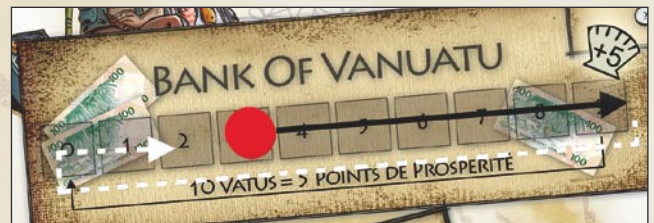
Dagegen darf ein Spieler, der in mehreren Aktionen die Mehrheit besitzt, wählen, welche davon er zuerst ausführen möchte.

PHASE V: EINLÖSEN DER RUHEPLÄTTCHEN

Spieler, die in dieser Runde Ruheplättchen genommen haben, erhalten den entsprechenden Bonus und legen die Plättchen zurück auf den Spielplan. (Die einzelnen Ruheplättchen werden am Ende dieser Regeln beschrieben.)

EINTAUSCHEN VON VATUS

Wenn ein Spieler während seines Zuges 10 Vatus auf der Vermögensleiste erreicht, werden diese sofort in 5 Wohlstandspunkte eingetauscht. Der Spieler setzt seinen Vermögensanzeiger auf den Anfang der Vermögensleiste und zieht seinen Punkteeanzeiger um 5 Felder vor.



Beispiel: Der rote Spieler besitzt 3 Vatus. Indem er 3 Fische für je 3 Vatus verkauft, erhält er 9 Vatus und besitzt damit insgesamt 12 Vatus. Er setzt seinen Vermögensanzeiger auf das Feld 2 Vatus ($12 - 10 = 2$) und erhält sofort 5 Wohlstandspunkte.

Achtung: Die Umwandlung erfolgt sofort, selbst wenn der Spieler das Geld für weitere Aktionen noch gebrauchen könnte.

DIE AKTIONEN IM DETAIL:

Um eine Aktion auf einer Insel durchführen zu können, muss sich das Boot des Spielers auf einem Ozeanplättchen befinden, das an diese Insel angrenzt. Um eine Aktion auf dem Ozean auszuführen, muss sich das Boot auf dem betreffenden Plättchen befinden.

Felder ohne Archipelplättchen können nicht befahren werden.

1) SEGELN / «NAVIGUER» (OZEAN)



Der Spieler zieht sein Boot um 1 bis 3 Ozeanfelder in beliebiger Richtung. Er darf sich dabei nicht über ein Inselplättchen bewegen. Der Spieler zahlt 1 Vatu für jedes gezogene Feld und setzt seinen Vermögensanzeiger entsprechend viele Felder zurück.

2) BAUEN / «CONSTRUIRE» (INSEL)



Der Spieler setzt eine seiner Hütten auf einen leeren Bauplatz auf einer Insel und zahlt 3 Vatus. Hütten werden für andere Aktionen benötigt und bringen Wohlstandspunkte am Ende des Spiels.

Anmerkung: Ein Spieler darf mehrere Hütten auf derselben Insel besitzen.

ERKUNDEN / «EXPLORER» (OZEAN)



Um ein Schiffswrack zu erforschen, muss sich das Boot des Spielers auf einem Ozeanplättchen befinden, auf dem es ein Wrack (angezeigt durch das Truhensymbol) und noch Schatzmarker gibt. Er nimmt sich ein Schatzplättchen, dessen Wert der Zahl der Schatzmarker auf dem Feld entspricht, und entfernt 1 Schatzmarker. Ein Schatz bringt Wohlstandspunkte, wenn man ihn bis zum Spielende behält (siehe «Spielende»). Er kann aber auch jederzeit während des Spiels für seinen Wert in Vatus verkauft werden.

Beispiel: Ein Schatz mit dem Wert 2 bringt 2 Vatus, wenn man ihn verkauft, oder 4 Wohlstandspunkte, wenn er bis zum Ende des Spiels aufbewahrt wird.

4) FISCHEN / «PÊCHER» (OZEAN)



Um Fischen zu können, muss sich das Boot des Spielers auf einem Ozeanplättchen befinden, auf dem es Fischgründe (angezeigt durch das Fischsymbol) und noch Fischmarker gibt. Er nimmt sich ein Fischplättchen, dessen Wert der Zahl der Fischmarker auf dem Feld entspricht, und entfernt 1 Fischmarker. Er legt das Fischplättchen vor sich ab und kann den Fisch in einer zukünftigen Aktion verkaufen, um Geld dafür zu erhalten.

5) VERKAUFEN / «VENDRE» (INSEL)



Um Fisch verkaufen zu können, muss sich das Boot des Spielers auf einem Ozeanplättchen neben einer Insel befinden, auf der er eine Hütte seiner Farbe gebaut hat.

Für jedes verkaufte Fischplättchen erhält der Spieler den Wert des Plättchens multipliziert mit dem aktuellen Preis auf dem Fischmarkt. Danach wird der Fischpreisanzeiger auf den nächstniedrigeren Preis vorgerückt (sofern möglich). Verkaufte Fischplättchen kommen aus dem Spiel.



Anmerkung: Wenn ein Spieler mehrere Fischplättchen vor sich liegen hat, ist er nicht gezwungen, seinen ganzen Fang auf einmal zu verkaufen.

6) KAUFEN / «ACHETER» (INSEL)



Handelswaren werden benötigt, um damit die Aufträge aus dem Ausland zu erfüllen und Wohlstandspunkte zu erhalten. Das Boot des Spielers muss sich dazu auf einem Ozeanplättchen neben einer Insel befinden, auf der noch Warenwürfel vorhanden sind. Er nimmt sich eine beliebige Ware von der Insel, zahlt den entsprechenden Preis und platziert den Würfel auf einem passenden Schiff in der Außenhandelskammer. Er erhält die in der Tabelle angegebene Anzahl Wohlstandspunkte sowie einen Bonus von +2, wenn das Schiff damit voll beladen ist.

Die Schiffe werden immer von oben nach unten beladen, d.h. eine Ware kommt immer auf das oberste mögliche Schiff. Wenn es auf keinem Schiff einen Platz für eine gekaufte Ware gibt, verfällt sie und kommt zurück in den Vorrat.

7) ZEICHNEN / «DESSINER» (INSEL)



Um eine Sandzeichnung anzufertigen, muss sich das Boot des Spielers neben einer Insel befinden, auf der es ein leeres Zeichnungsfeld (Schildkröte) gibt. Er legt einen Zeichnungsmarker auf dieses Feld und erhält sofort 3 Wohlstandspunkte, um die er auf der Punkteleiste vorrückt.

8) TRANSPORTIEREN / «TRANSPORTER» (INSEL)



Wenn ein Spieler Touristen befördern möchte, nimmt er einen Touristen aus dem Tourismusbüro und setzt ihn auf eine Insel neben seinem Boot. Der Spieler erhält so viele Vatus, wie sich Hütten auf dem Inselplättchen befinden. Die Touristen bringen

Wohlstandspunkte bei Spielende (siehe «Spielende»).

Achtung: Auf einer Insel können sich nie mehr Touristen aufhalten, als auf dem jeweiligen Plättchen angegeben ist (3 bis 5).

Anmerkung: Ein Spieler darf Touristen auf einer Insel absetzen, auf der es keine Hütte seiner Farbe oder sogar überhaupt keine Hütte gibt.

9) AUSSPANNEN / «SE REPOSER»



Wenn ein Spieler sich für diese Aktion entscheidet, nimmt er die noch verfügbaren Ruheplättchen auf, wählt eines davon aus und legt es verdeckt vor sich ab. (Die Ruheplättchen werden am Ende der Regeln erklärt.)

Achtung: Die Ruheplättchen werden erst am Ende der Runde eingelöst. Sie können also in der laufenden Runde noch nicht genutzt werden.

SPIELENDE:

Nach der achten Runde endet das Spiel und es kommt zur Schlusswertung.

Spieler, die noch Fischplättchen vor sich liegen haben, erhalten noch 1 Vatu pro Fisch (Wert des Plättchens).

Dann werden noch folgende Punkte vergeben:

- 3 Wohlstandspunkte für den Spieler mit dem Startspielerpöppel
 - 1 Wohlstandspunkt für je 3 Vatus in der Bank
 - 2 Wohlstandspunkte für jeden Schatz (Wert des Plättchens)
 - 2 Wohlstandspunkte für jede Hütte des Spielers pro anwesendem Tourist auf der entsprechenden Insel
- Beispiel:* Wenn der Spieler 2 Hütten auf einer Insel mit 4 Touristen besitzt, erhält er $4 \times 2 = 8$ Punkte pro Hütte, also insgesamt 16 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Wohlstandspunkten gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand entscheiden nacheinander die Anzahl der gebauten Hütten und die Menge der übrigbehaltenen Vatus über den Sieg. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

Anmerkung: Wenn ein Spieler bei der Schlussabrechnung 50 Punkte überschreitet, lässt er seinen Punkteanzeiger auf dem Feld 50 liegen und zählt mit seinem letzten verbleibenden Spielermarker weiter.

Der Autor dankt allen Testspielern und ganz besonders den Mitgliedern der Vereinigung Fumble de Fontainebleau (Frankreich).

DIE PERSONEN



**DER NAVIGATOR
(LE NAVIGATEUR)**

Er kann sich beim Segeln kostenlos um 1 bis 3 Felder bewegen.



**DER HÜTTEN-
BAUER
(LE BÂTISSSEUR)**

Beim Bau einer Hütte zahlt er nur 1 Vatu statt 3.



**DER TAUCHER
(LE PLONGEUR)**

Für jeden gehobenen Schatz erhält er sofort 1 Vatu.
Beispiel: Ein Schatzplättchen mit dem Wert 2 bringt 2 Vatu.



**DER FISCHER
(LE PÊCHEUR)**

Für jeden gefangenen Fisch erhält er sofort 1 Wohlstandspunkt.
Beispiel: Ein Fischplättchen mit dem Wert 3 bringt 3 Punkte.



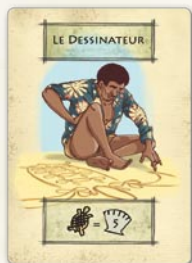
**DER VERKÄUFER
(LE VENDEUR)**

Der Spieler darf auch dann Fisch verkaufen, wenn er auf keiner angrenzenden Insel eine Hütte besitzt.



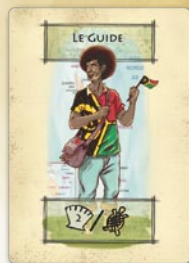
**DER EINKÄUFER
(L'ACHETEUR)**

Beim Kauf von Waren kann er sich kostenlos einen zweiten Würfel derselben Ware aus dem Vorrat nehmen.



**DER SANDMALER
(LE DESSINATEUR)**

Für das Anfertigen einer Sandzeichnung erhält er 5 Wohlstandspunkte statt 3.



**DER TOURISTEN-
FÜHRER
(LE GUIDE)**

Für jede bereits fertiggestellte Sandzeichnung auf einer Insel, auf der er einen Touristen absetzt, erhält er 2 Wohlstandspunkte.



**DER BETTLER
(LE MENDIANT)**

Er darf bis zu 3 Wohlstandspunkte in Vatus umwandeln (1 Vatu pro Wohlstandspunkt).



**DER PREDIGER
(LE PRÊCHEUR)**

Er erlaubt es dem Spieler, eine Aktion auszuführen, in der er nicht die Mehrheit besitzt, vorausgesetzt der Spieler hat in dem Moment bei gar keiner Aktion die Mehrheit.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

I) Rundenvorbereitung

- 1 Rundenanzeiger vorrücken
- 2 Ankunft der neuen Touristen
- 3 Abfahrt der Schiffe
- 4 Auffüllen der Inseln
- 5 Anpassen des Fischpreises
- 6 Anlegen der Archipelplättchen

II) Auswahl der Personen

III) Auswahl der Aktionen

IV) Ausführen der Aktionen

V) Einlösen der Ruheplättchen

AUSFÜHREN DER AKTIONEN

- Ein Spieler darf eine Aktion nur ausführen, wenn er die meisten Aktionssteine auf dem entsprechenden Feld besitzt. Bei Gleichstand entscheidet die Spielreihenfolge.
- Ein Spieler, der in keinem Aktionsfeld die Mehrheit besitzt, muss seine Aktionssteine von einem beliebigen Feld zurücknehmen.
- Ein Spieler, der bei mehreren Aktionen die Mehrheit besitzt, kann sich eine davon aussuchen.
- Jede Aktion kann nur einmal pro Spieler und Runde ausgeführt werden. Danach werden alle Aktionssteine dieses Spielers von dem Feld entfernt.

WIE MAN VATUS VERDIENT

- Durch den Verkauf von Fisch oder Schätzen
- Gegebenenfalls durch den Transport von Touristen
- Mit bestimmten Ruheplättchen
- Mithilfe bestimmter Personen

WIE MAN WÄHREND DES SPIELS WOHLSTANDSPUNKTE ERHÄLT

- Durch Sandzeichnungen
- Durch Kauf von Handelswaren
- Mit bestimmten Ruheplättchen
- Mithilfe bestimmter Personen
- Durch das Eintauschen von Vatus

WOFÜR MAN AM SPIELLENDE WOHLSTANDSPUNKTE ERHÄLT

- Für den Bau von Hütten (2 Punkte pro anwesendem Tourist für jede Hütte)
- Für das Sammeln von Schätzen (doppelter Wert des Plättchens)
- Für Vatus in der Bank (1 Punkt je 3 Vatus)

DIE RUHEPLÄTTCHEN



Der Spieler erhält den Startspielerpöppel.



Der Spieler erhält 1 Wohlstandspunkt.



Der Spieler erhält 1 Vatu und 1 Wohlstandspunkt.



Der Spieler erhält 1 Vatu.