

FLORIAN RACKY & Marc Klerner

HAUS DER SONNE



„Makuakane, der Lavastrom wird bald hier sein!“

„Ich weiß, Keiki. Das macht nichts. Meine Statue ist so gut wie fertig. Wir können sie jetzt aufrichten. Hilfst du mir dabei?“

„Aber Makuakane, wenn wir die Statue hier aufrichten, wird der Lavastrom sie erreichen und sie verbrennen!“

„So ist es, mein Sohn. Und das geschieht mit allen Statuen, die wir aufstellen. Irgendwann kommt die Lava und vernichtet sie. Die einen früher, die anderen später. So wie die Lava jeden vernichtet, der nicht rechtzeitig weiterzieht. Auf dieser Insel gibt es keinen Ort, den die Lava nicht erreichen kann. Also ist ein Ort so gut wie jeder andere.“

„Und die ganze Arbeit, die in der Statue steckt? Du hast wochenlang daran geschnitzt und jetzt willst du sie einfach der Lava überlassen? Was hat das für einen Sinn?“

„Das kannst du nur verstehen, wenn du den Berg verstehst, Keiki. Du kennst doch die Geschichte von unserem Urahn Māui und diesem Berg, oder?“

„Na klar, die kennt doch jeder. Māui ist auf den Berg gestiegen und hat mit einem Lasso die Sonne eingefangen. Er hat sie erst wieder freigelassen, als sie ver-

sprach, nicht mehr so schnell über den Himmel zu ziehen, damit die Tage lang genug sind für uns Menschen, um zu fischen und unsere Bastmatten in der Sonne zu trocknen.“


„Das ist aber nicht die ganze Geschichte, Keiki. Zu Māuis Zeit war die Sonne viel heißer als heute, denn sie besaß sechzehn gewaltige Sonnenstrahlen, mit denen sie die Erde verbrannte. Māui stieg auf diesen Berg, um die Sonne zu bändigen. Mit seinem Lasso fing er zuerst die einzelnen Sonnenstrahlen ein und holte sie zu sich herunter. Als er schließlich die Sonne selbst bezwungen hatte, gab er ihr die Strahlen nicht zurück, sondern schenkte die Strahlen seiner Großmutter Muriranga-whenua, die in diesem Berg lebte und eine mächtige Zauberin war. Sie verstaute die Strahlen im Inneren des Berges. Seitdem heißt der Berg Haleakalā – das Haus der Sonne. Und seitdem quillt die Lava aus dem Berg hervor, denn die Lava ist nichts anderes als die heißen Sonnenstrahlen, die wieder aus dem Berg hinausdrängen. Wir schenken der Lava unsere Statuen, damit sie sie verzehrt und uns in Ruhe lässt. Hat die Lava erst einmal eine Statue verbrannt, dann kommt sie zur Ruhe, erkaltet und wird zu neuem Land, auf dem man sogar herumlaufen kann. Du wirst sehen. Und nun – fass mit an!“

SPIELMATERIAL


• **1 Insel-Spielplan**, unterteilt in 6 Segmente mit jeweils einem Fischerbootsfeld im Wasser, einem Strandfeld, einem Grasfeld, einem Waldfeld, einem Gebirgsfeld und einem Kraterfeld (von außen nach innen)

• **1 Wertungstafel** mit Kartenablage


• **1 Fischerboot** aus Holz 

• **4 Lava-Chips** aus Holz* 

• **49 Spielkarten**

■ **1 Startspieler-Karte** 

■ **42 Palmenkarten**

- **15 1-Palme-Karten** 

- **12 2-Palmen-Karten** 


- **15 3-Palmen-Karten** 

■ **6 Karten für die Kartenablage**


- **5 Wertungs-Karten**

- **1 Lava-Priesterin**

Holzsteine in Rot und Gelb, pro Spieler:

• **1 Schamane** 

• **8 Statuen*** 

• **1 Zählstein** 

• **1 Scheibenset*** 

bestehend aus:

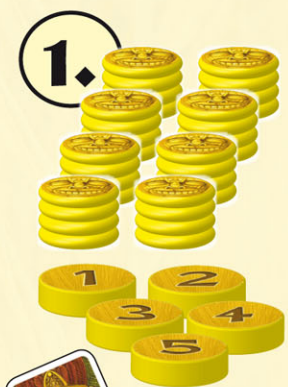
- **5 Zahlenscheiben** im Wert von 1 bis 5

- **1 Lavascheibe**

(für die »Taktische Spielvariante«, siehe S. 8)



* Vor dem ersten Spiel müssen die Lava-Chips und die Statuen mit den entsprechenden Stickern beklebt werden. Die Scheibensets erhalten die Zahlen von 1 bis 5 und ein Lavasymbol.

Das Spiel Haus der Sonne wurde erdacht von Florian Racky. In Zusammenarbeit mit Co-Autor Marc Klerner entstand die nun vorliegende Version.

Illustration und Grafik stammen von Dennis Lohausen. Unterstützt wurde er durch Christof Tisch, der auch die Spielregeln schrieb. Die Redaktion übernahm Frank Heeren.

Wir danken Kay-Viktor Stegemann, der die einleitende Geschichte schrieb.

SPIELAUFBAU (GRUNDSPIEL)

1. Jeder Spieler erhält die Holzsteine in seiner Farbe. Die Schamanen werden auf die gegenüberliegenden Strandfelder mit den Hütten gestellt. Ein Startspieler wird ausgelost, dieser legt die Startspielerkarte vor sich. Die Zahlenscheiben und Statuen legt jeder vor sich ab. Die zwei Zählsteine werden auf das Feld »0/50« der Wertungstafel gestellt. Die Lavascheibe wird in die Schachtel zurück gelegt. Sie wird erst in der Taktischen Spielvariante (siehe Seite 8) benötigt.



2. Die Palmen-Karten werden nach den Rückseiten sortiert und jeder der 3 Stapel gemischt.

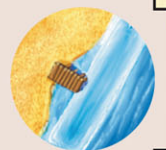
Karten mit 1 Palme: 12 Karten werden zufällig in die 12 Einbuchungen der Insel gelegt (2 an jede Seite) und aufgedeckt. Die restlichen werden auf das entsprechende Feld der Wertungstafel gelegt.

Karten mit 2 Palmen und Karten mit 3 Palmen: Die Stapel werden jeweils verdeckt auf das entsprechende Feld der Wertungstafel gelegt.



3. Die Wertungs-Karten und die Karte mit der Lava-Priesterin werden offen auf die Wertungstafel gelegt.

4. Das Boot wird auf das Strandfeld mit dem Steg gestellt.



5. Die Lava-Chips werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

Stellvertretend für viele Testspieler und Unterstützer bedanken wir uns bei Pan Pollack, Helge Ostertag, Thomas Tüttken, Michael Böttcher, Nadja Frenzel, Matthias Reitenberger, Wolfgang Peter, Frank Miermeister, Marie Wolff, Gregor Kaiser, Christine Heeren, Matthias Heeren, Sabine und Torben Knochenhauer.

Für die Übersetzung der Spielregeln ins Englische danken wir Grzegorz Kobiela.

Bei Fragen oder fehlendem Spielmaterial kontaktiere uns einfach über unsere Internetseite: www.feuerland-spiele.de

SPIELABLAUF

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Sie setzen ihre Zahlenscheiben auf die Strandfelder des Inselplanes ein, um damit Aktionen zu sichern. Dann dürfen sie entweder ihren Schamanen bewegen oder müssen das Fischerboot weiterziehen. Dort, wo das Fischerboot landet, werden Karten vergeben, die z. B. erlauben Statuen zu bauen oder Wertungs-Karten zu kaufen. Das Spiel besteht aus zwei Spielrunden, nach der jeweils eine Wertung erfolgt. Vor jeder Wertung bricht der Vulkan aus und macht dabei so manche gerade errichtete Statue wieder dem Erdboden gleich. Dann bekommen die Spieler Punkte für übrig gebliebene Statuen, Fischkörbe und anderes. Wer nach 2 Wertungen die meisten Punkte erzielt hat, wird Inselkönig auf Haleakala.

Zur bessere Übersicht wird in den Beispielen nicht immer alles gezeigt, was im normalen Spiel zu sehen wäre (anliegende Karten, Zahlenscheiben, Schamane etc.).

Die Anmerkungen in kleiner Schrift sind Klarstellungen, die beim ersten Regellesen übergangen werden können.

DER SPIELZUG

Die Spieler machen abwechselnd je einen Zug. Der Spieler, der an der Reihe ist, führt **eine** der folgenden Aktionen aus:

Aktion	Wo?	anschließend
1 Eine Zahlenscheibe einsetzen ...	a) ... auf ein Strandfeld, an dem das Fischerboot nicht ankert.	Schamane bis zu 2 Felder bewegen
	b) ... auf das Strandfeld, an dem das Fischerboot ankert	Fischerboot entsprechend der Zahlenscheibe bewegen
2 Eine Zahlenscheibe zurücknehmen von einem Strandfeld zurück in den eigenen Vorrat.	Schamane bis zu 2 Felder bewegen

3 Fischerboot 1 Feld vorrücken*

* nur erlaubt, wenn der Spieler bereits alle seine Zahlenscheiben eingesetzt hat.

Eine Zahlenscheibe einsetzen oder zurücknehmen

Auf einem Strandfeld dürfen im Laufe des Spieles beliebig viele Zahlenscheiben liegen. **Allerdings muss die Summe der vorhandenen gelben Zahlen immer verschieden von der Summe der vorhandenen roten Zahlen sein!**

Gelb darf auf das Strandfeld keine 3 einsetzen, weil die Summe der roten Scheiben 3 ist. Gelb setzt eine 2 ein.



Schamane bewegen

Legt ein Spieler eine Zahlenscheibe auf eines der Strandfelder, an denen das Fischerboot **nicht** ankert (**Aktion 1a**) oder nimmt er eine Zahlenscheibe von einem Strandfeld zurück in den eigenen Vorrat (**Aktion 2**), dann **darf** er seinen Schamanen um bis zu 2 Felder weit bewegen. Dabei gilt:

- Der Schamane darf dabei **maximal um 1 Feld bergauf** bewegt werden. (Im ersten Zug also nur auf Höhe der Grasfelder.)
- Der Schamane darf auf das Feld mit dem gegnerischen Schamanen ziehen, aber seine Bewegung dort nicht beenden.
- Der Schamane darf auf und über Felder mit Statuen ziehen.
- Der Schamane darf niemals auf oder über ein Kraterfeld ziehen.
- Der Schamane darf 2 Felder bergabwärts ziehen.
- Der Schamane startet zwar auf einem Strandfeld, er zieht aber während des Spieles nur auf Gras-, Wald- und Bergfelder.



Rot darf seinen Schamanen um bis zu 2 Felder bewegen. Die roten Punkte zeigen die möglichen Zielfelder.

Fischerboot bewegen

Wird eine Zahlenscheibe auf das Strandfeld gelegt, an dem das Fischerboot ankert (**Aktion 1b**), dann wird das Fischerboot **im Uhrzeigersinn** so viele Felder weiter gezogen, wie auf der Zahlenscheibe angegeben.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist und keine Zahlenscheibe mehr in seinem Vorrat liegen hat, dann kann er das Fischerboot um genau 1 Feld weiter ziehen (**Aktion 3**).

Dort, wo das Fischerboot landet, können Karten vergeben werden, siehe »**Karten vergeben**«.



Karten vergeben, wo das Fischerboot gelandet ist

In dem Segment, auf welches das Fischerboot gezogen wurde, werden nun die anliegenden Karten vergeben. Dabei kann es zu 3 Fällen kommen:

Fall 1: Von beiden Spielern liegen Zahlenscheiben auf dem Strandfeld

Der Spieler mit der höheren Summe seiner Zahlen nimmt sich zuerst 1 Karte, dann nimmt sich der andere 1 Karte.

Sonderfall: Liegen zwei genau gleiche Karten vor dem Strandfeld, bekommt nur der Spieler mit der höheren Summe eine Karte.

Fall 2: Nur von einem Spieler liegen Zahlenscheiben auf dem Strandfeld

Dieser Spieler nimmt 1 Karte.

Fall 3: Es liegen keine Zahlenscheiben auf dem Strandfeld

Keiner nimmt sich eine Karte. Beide Karten bleiben liegen.

- Es ist nicht erlaubt, freiwillig auf eine Karte zu verzichten. Auch wenn die Aktion auf einer Karte nicht ausgeführt werden kann, so muss sie dennoch genommen (und abgelegt) werden.

Die Spieler legen die Karte offen vor sich aus bzw. tätigen sofort die entsprechende Aktion (siehe Seite 6: »Die Palmen-Karten und deren Verwendungen«). Führen beide Spieler eine Karte aus, wird dies in der gleichen Reihenfolge getan, in der die Karten genommen wurden.

Vor dem Zug des nächsten Spielers muss nun Folgendes nacheinander ausgeführt werden:

• Zahlenscheiben zurücknehmen

Alle Zahlenscheiben auf dem Strandfeld werden von ihrem Besitzer zurückgenommen (auch wenn er keine Karte erhalten hat).

• Palmen-Karten nachlegen

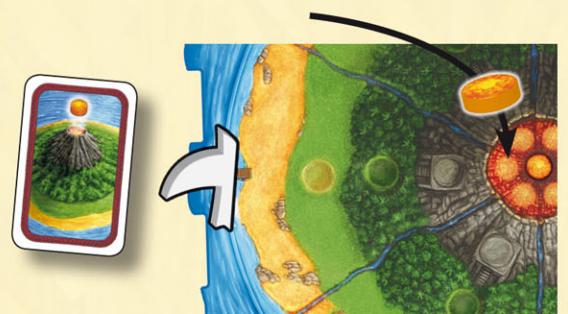
Anschließend werden die freien Plätze mit den obersten Palmen-Karten der Nachziehstapel aufgefüllt. Zuerst werden Karten vom Stapel mit den 1-Palme-Karten nachgelegt. Sind diese aufgebraucht, werden erst alle 2-Palmen-Karten, dann 3-Palmen-Karten nachgelegt.

Lava-Karte

Erscheint beim Nachlegen der Palmen-Karten eine Lava-Karte, wird im entsprechenden Segment (dort, wo das Fischerboot gerade steht) ein Lava-Chip auf das Kraterfeld des Vulkans gelegt. Die Lava-Karte wird auf den Ablagestapel gelegt. Dafür wird eine neue Palmen-Karte gezogen. Dies kann auch mehrfach passieren, falls mehrere Lava-Karten nacheinander auftauchen. Mehrere Lava-Chips auf einem Kraterfeld werden gestapelt. Soweit möglich, werden immer beide leeren Kartenfelder aufgefüllt.



Gelb nimmt sich zuerst eine Karte, weil seine Summe höher ist als die von Rot. Nachdem Rot sich die andere Karte genommen hat, nehmen beide ihre Zahlenscheiben zurück.



Eine Lava-Karte wird gezogen. Ein Lava-Chip wird auf das Kraterfeld dieses Segmentes gelegt.

DIE PALMEN-KARTEN UND DEREN VERWENDUNGEN

Aktionskarten

Die Karten »Bau einer Statue« und »Lava-Priesterin« sind Aktionskarten, die **sofort** ausgeführt werden müssen. Falls das nicht möglich ist, verfällt die Aktion. In beiden Fällen kommt die Karte danach auf den Ablagestapel und ist damit aus dem Spiel.



Bau einer Statue

Der Spieler darf eine Statue errichten auf dem Feld, auf dem sein Schamane steht. Statuen können nur auf Gras-, Wald- oder Bergfeldern errichtet werden. Es kann pro Feld immer nur eine Statue errichtet werden. Der Spieler nimmt eine seiner Statuen und stellt sie auf das Feld. Der Schamane bleibt dort stehen.

Steht der Schamane auf einem Strandfeld oder auf einem Feld, auf dem schon eine Statue steht, kann die Aktion nicht ausgeführt werden.

Gelb baut eine Statue. Er stellt sie zu seinem Schamanen und nimmt die Karte aus dem Spiel.



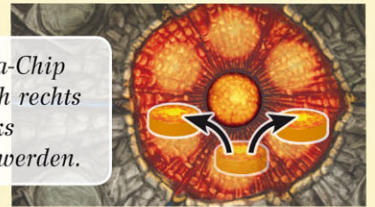
Lava-Priesterin

Der Spieler darf einen ausliegenden Lava-Chip von einem Krater-Feld zu einem benachbarten Krater-Feld im oder gegen den Uhrzeigersinn versetzen. Ein Versetzen über die Mitte des Vulkanes hinweg ist nicht erlaubt.



- Das Symbol unten rechts (auch bei der Priesterin auf der Wertungstafel) ist nur in der Taktischen Variante (s. Seite 8) von Bedeutung. Im normalen Spiel kann man es ignorieren.

Der Lava-Chip darf nach rechts oder links versetzt werden.



Muschel-Karten



Nachdem ein Spieler eine Muschel-Karte erhalten hat (und nur dann), darf er sich eine Wertungskarte oder die Lava-Priesterin von der Wertungstafel kaufen. Zum Bezahlen legt er die Muschel-Karte(n) auf den Ablagestapel.

- Muscheln können für einen späteren Kauf gesammelt werden.
- Vor der Wertung dürfen die Spieler auch noch jeweils 1 Karte kaufen.



Die **Lava-Priesterin** auf der Wertungstafel kostet 1 Muschel. Sie hat die gleiche Funktion wie die Lava-Priesterin auf Palmen-Karten. Sie muss nach dem Kauf sofort genutzt werden. Danach wird sie auf der Wertungstafel umgedreht, so dass sie erst nach der Wertung wieder zur Verfügung steht.

- Man darf die Lava-Priesterin auch kaufen, wenn man die Aktion nicht ausführen kann oder will.



Eine **Wertungs-Karte** kostet 1 oder 2 Muschel-Karten (wie unten auf der Karte abgebildet). Will sich ein Spieler eine Wertungs-Karte kaufen, die 2 Muscheln kostet, muss er eine davon in einem vorherigen Spielzug behalten haben. Kauft der Spieler eine Wertungs-Karte, nimmt er sich die Karte von der Wertungstafel und legt sie vor sich ab. Für die Wertungs-Karten gibt es Punkte bei den Wertungen.

Hat ein Spieler bei der 2. Wertung noch Muschel-Karten auf der Hand, bekommt er für jede Karte 1 Punkt.

Strandkarten

Fischkörbe, Perlen und der Nautilus

Diese Karten sammeln die Spieler vor sich. Sie zählen in den beiden Wertungen als Punkte.



WERTUNGEN



1. Wertung

Wird die letzte 2-Palmen-Karte von der Wertungstafel auf einen freien Platz neben den Spielplan gelegt, findet sofort eine Wertung statt. Falls noch ein zweiter Platz frei ist, wird dieser erst aufgefüllt, nachdem die Wertung ausgeführt wurde.

Nachdem die 1. Wertung durchgeführt wurde, beginnt die 2. Spielrunde.



2. Wertung

Die zweite Wertung wird ausgeführt, wenn der Nachziehstapel mit den 3-Palmen-Karten aufgebraucht ist **UND** das Fischerboot zu einem Segment bewegt wurde, an dem keine Karte mehr liegt. Nach dieser Wertung endet das Spiel.

Vor jeder Wertung muss noch Folgendes nacheinander ausgeführt werden:

• Wertungs-Karten kaufen

Vor jeder Wertung haben beide Spieler noch die Möglichkeit, jeweils 1 Karte von der Wertungstafel zu kaufen.

Der Spieler, der in seinem Zug die Wertung ausgelöst hat, darf zuerst kaufen.

• Der Vulkan bricht aus

Nun kommt es zu einem Vulkanausbruch: Die Lava-Chips auf den Kraterfeldern werden im Segment nach unten versetzt.

Befindet sich 1 Lava-Chip auf einem Krater-Feld, wird dieser auf das Bergfeld darunter verschoben. Bei 2 Lava-Chips wird je ein Chip auf das Berg- und Waldfeld darunter gelegt. Bei 3 Lava-Chips wird zusätzlich noch auf das Grasfeld ein Lava-Chip gelegt.

Wird ein Lava-Chip auf ein Feld gelegt, auf dem eine **Statue** steht, ist die Statue damit zerstört und wird vom Besitzer zurück genommen. Danach werden auch die Lava-Chips vom Plan entfernt.

Schamanen können der Lava ausweichen. Wird ein Lava-Chip zu einem Schamanen gelegt, hat das keinen Einfluss auf ihn.

- Ein 4. Lava-Chip in einem Segment hat keine Auswirkungen.
- Zerstörte Statuen können später wieder verwendet werden.

PUNKTEVERGABE (siehe Ablauf auf der Wertungstafel)

Die Spieler markieren ihren Punktstand, indem sie ihre Zählsteine auf der Wertungstafel entsprechend nach vorne bewegen.

• Punkte für Statuen



Jede Statue auf einem **Bergfeld** zählt **3 Punkte**.
Jede Statue auf einem **Waldfeld** zählt **2 Punkte**.
Jede Statue auf einem **Grasfeld** zählt **1 Punkt**.

Die Statuen bleiben nach der Wertung auf dem Spielplan stehen.

• Punkte für Fischkörbe



Derjenige Spieler, der mehr Fischkörbe als der andere besitzt, bekommt 3 Punkte. Besitzen beide Spieler gleich viele Fischkörbe, erhält keiner Punkte dafür.

• Punkte für Perlen



Die Weiße Perle zählt 1 Punkt, die Schwarze Perle zählt 2 Punkte. Besitzt ein Spieler beide Perlen-Karten, zählen sie zusammen 4 Punkte.

• Punkte für den Nautilus (nur in der 2. Spielrunde)



Der Nautilus zählt 3 Punkte.

Nach der 1. Wertung bleiben die Karten mit Fischkörben und Perlen bei den Spielern und zählen auch für die 2. Wertung. (Der Nautilus taucht erst nach der 1. Wertung auf.)

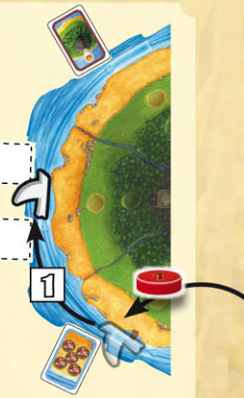
• Punkte für Wertungs-Karten



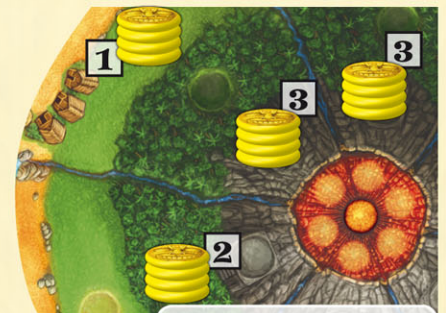
Durch die Wertungs-Karten erhalten die Spieler zusätzliche Punkte. Die Wertungs-Karten müssen bei einer Wertung eingesetzt werden (auch wenn sie keine Punkte bringen). Nach der 1. Wertung werden die Karten wieder auf die Wertungstafel zurückgelegt und können in der 2. Spielrunde wieder gekauft werden. Eine Statue kann durch verschiedene Wertungs-Karten auch mehrfach gewertet werden (z.B. durch die Karten »Vollständiges Segment« und »Bergstatuen«).



Der 3-Palmen-Stapel ist leer. **Rot** setzt seine 1 ein und bewegt das Schiff weiter. Es landet auf einem Segment, in dem keine Karten mehr liegen. Die 2. Wertung wird dadurch ausgelöst.



Die Lava-Chips werden verteilt. **Gelb** verliert eine Statue auf einem Bergfeld und eine auf einem Grasfeld.



Gelb erhält für seine Statuen $3+3+2+1 = 9$ Punkte



Für die Wertungs-Karten gibt es folgende Punkte:



Schmetterlinge
Für jeden **Schmetterling** auf einer gesammelten Karte bekommt der Spieler **1 Punkt**.



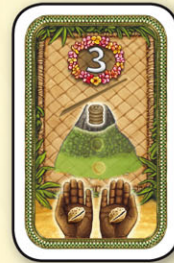
Statuenmehrheit
Für jede **Mehrheit** an Statuen in einem Gebiet (Gras, Wald oder Berg) bekommt der Spieler **2 Punkte**.



Vollständiges Segment
Für jedes Segment mit drei eigenen Statuen bekommt der Spieler **4 Punkte**.



Waldstatuen
Für jede **Statue** auf einem **Waldfeld** bekommt der Spieler zusätzlich **2 Punkte**.



Bergstatuen
Für jede **Statue** auf einem **Bergfeld** bekommt der Spieler zusätzlich **3 Punkte**.

Vorbereitung der 2. Spielrunde (Zusammenfassung):

- alle Lava-Chips vom Spielplan entfernen
- alle Wertungs-Karten zurück auf den Wertungsplan legen
- Karte »Lava-Priesterin« auf dem Wertungsplan wieder aufdecken (falls sie zuvor gekauft wurde)

Besonderheit in der 2. Wertung

Für jede Muschel-Karte, die ein Spieler jetzt noch besitzt, bekommt er 1 Punkt.



SPIELENDEN UND GEWINNER

Nach der 2. Wertung ist der Spieler mit den meisten Punkten der Gewinner des Spiels. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, von dem mehr Statuen auf dem Plan stehen. Herrscht auch dabei Gleichstand, gewinnt derjenige, der in diesem Spiel **nicht** Startspieler war.

TAKTISCHE SPIELVARIANTE

Für alle, die ohne das zufällige Auftauchen der zerstörerischen Lava spielen möchten, empfehlen wir die folgende Variante, in der die Spieler das Auftauchen der Lava selbst steuern können. Wir empfehlen aber vorher mindestens ein Spiel nach den Grundregeln zu spielen.

Die Spielvorbereitungen sind gleich wie beim Grundspiel, mit zwei Ausnahmen:

1. Jeder Spieler erhält zusätzlich zu seinen Zahlenscheiben auch seine Lavascheibe.
2. Die 8 Lava-Karten werden aus den Palmen-Karten aussortiert und in die Schachtel gelegt.

Die Lavascheibe einsetzen und Lava beschwören

Wenn ein Spieler eine Zahlenscheibe auf das Strandfeld legt, an dem das Fischerboot ankert, darf er zusätzlich noch seine Lavascheibe aus dem Vorrat dazulegen. Das Fischerboot wird wie üblich bewegt. Im Segment, in dem das Fischerboot landet, wird ein Lava-Chip auf das Kraterfeld gelegt und zwar noch bevor die Karten dieses Segmentes vergeben werden. Sind alle 4 Lava-Chips auf dem Spielplan, kann in dieser Spielrunde kein weiterer Lava-Chip mehr platziert werden.

Gelb setzt die 2 und seine Lavascheibe ein. Das Fischerboot fährt 2 Felder weiter, auf den Vulkan wird ein Lava-Chip gelegt.



Die Lavascheibe zurückbekommen

Ein Spieler erhält seine Lavascheibe durch folgende Ereignisse in seinen Vorrat zurück:

- 1.) Wenn das Fischerboot in dem Segment landet, wo sich die Lavascheibe befindet.
- 2.) Wenn der Spieler eine Karte **Lava-Priesterin** erhält. Der Spieler führt die Aktion der Lava-Priesterin aus und nimmt zusätzlich noch seine Lavascheibe zurück.

Die Lavascheibe darf nicht wie eine Zahlenscheibe zurückgenommen werden.

Wertung

Vor der Wertung darf keine Karte mehr von der Wertungstafel erworben werden. D.h. der Erwerb einer Karte ist nur in dem Moment möglich, in dem der Spieler eine Muschel-Karte erhält.

Alle anderen Regeln bleiben gleich.