



KILAUEA

In KILAUEA verkörpert ihr die Mo'o, echsenartige Geister des hawaiianischen Volksglaubens, und errichtet Tiki-Säulen, um Pele, die Göttin der Vulkane, zu verehren.



SPIELMATERIAL

1 Vulkan

5 doppelseitige Wald-Pläne (Wälder)

5 Meeres-Plättchen
(für das 2-Personen-Spiel)

10 doppelseitige Aktions-Plättchen
(Korallenriff-Seite und Vulkan-Seite)

8 Punkte-Plättchen

4 Insel-Pläne (1 Insel pro Person)

4 Kanu-Pläne (1 Kanu pro Person)

4 Punktezähler

je 18 Tikis in 4 Farben

16 Heilige Steine (+ 6 extra)

1 Kanufigur

SPIELVORBEREITUNG

ALLGEMEINER SPIELAUFBAU

- 1 Legt den **Vulkan** in die Tischmitte. Legt die 5 **Wälder** in zufälliger Reihenfolge und auf beliebiger Seite an den Vulkan.
- 2 Legt 2 **Heilige Steine** auf den Vulkankrater.
- 3 Stellt auf jedes Feld des **Vulkans** je einen **Tiki** in der entsprechenden Farbe.
- 4 Stellt die übrigen **Tikis** zufällig auf die dafür vorgesehenen Felder der **Wälder**.
- 5 Verteilt die **Aktions-Plättchen** zufällig:
Legt 5 **Aktions-Plättchen** mit ihrer **Korallenriff-Seite** zwischen die **Wälder** (5A).
Legt 5 **Aktions-Plättchen** mit ihrer **Vulkan-Seite** in die Mitte der **Wälder** (5B).
- 6 Stellt die **Kanufigur** auf ihr Startfeld neben dem Steg beim **Vulkan**.

PERSÖNLICHER SPIELAUFBAU

- 7 Nehmt euch alle jeweils eine **Insel** sowie ein **Kanu** und legt sie nebeneinander vor euch ab
- 8 Richtet jeweils eure **Insel** so aus, dass sie zur Ausrichtung des **Vulkans** passt. Nutzt dabei die Blumensymbole als Orientierung.

Bestimmt zufällig, wer beginnt. Die Spielreihenfolge bleibt während des gesamten Spiels gleich und verläuft im Uhrzeigersinn.

- 9 Legt **Heilige Steine** gemäß folgender Tabelle auf eure Kanus. Legt die übrigen Steine zurück in die Spieleschachtel.

	1°	2°	3°	4°
1 Person	20	30		
2 Personen	20	30	40	
3 Personen	20	30	40	50

- 10 Legt euren **Punktezähler** jeweils auf das Feld „0“ auf dem Steg eurer Insel.

- 11 Nehmt euch im Uhrzeigersinn je 1 **Tiki** vom **Vulkan** und stellt ihn auf ein freies Feld des eigenen **Kanus**. Nach der ersten Auswahlrunde nehmt ihr euch in umgekehrter Reihenfolge (beginnend mit der letzten Person), jeweils einen zweiten **Tiki**, bis alle 2 **Tikis** auf dem eigenen **Kanu** haben.

Jetzt kann das Spiel beginnen!

SPIELVORBEREITUNG FÜR 2 PERSONEN

Nehmt 3 Tikis von jeder Farbe aus dem Spiel.
Lasst alle "3/4" - Felder beim Vorbereiten der Wälder leer. Deckt die "3/4" - Felder des Kanu-Wegs mit je einem Meeres-Plättchen ab.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird reihum in einzelnen Zügen gespielt, bis **3 der 5 Wälder keine Tikis mehr** enthalten.
In deinem Zug **MUSST** du die **Kanufigur bewegen** (1) und eine **Hauptaktion ausführen** (2).
In manchen Fällen DARFST du zusätzlich Nebenaktionen ausführen (Korallenriff- und Vulkan-Plättchen).

1. DAS KANU BEWEGEN

In deinem Zug **MUSST** du die Kanufigur um **EIN Feld im Uhrzeigersinn** auf dem **Kanu-Weg um den Vulkan** bewegen. Bei 3 oder 4 Personen gibt es 10 Felder, bei 2 Personen gibt es 5 Felder

Du **DARFST** zusätzliche Felder ziehen, und zwar **entsprechend der Anzahl an freien Tiki-Feldern auf deinem Kanu**.

Du **DARFST** außerdem zusätzliche Felder ziehen, indem du dem **Vulkan Heilige Steine** opferst. Für jedes zusätzliche Feld musst du **1 Heiligen Stein** auf den **Vulkankrater** legen.



2. EINE HAUPTAKTION AUSFÜHREN

Sobald du die Bewegung abgeschlossen hast, **MUSST** du **EINE** der drei folgenden Hauptaktionen **AUSFÜHREN**:



2.1. TIKIS IM WALD ABHOLZEN



2.2. EINEN TIKI AUF DEN VULKAN STELLEN



2.3. EINEN TIKI AUF DEINE INSEL STELLEN

Hauptaktionen sind auf das Gebiet beschränkt, in dem die Kanufigur aktuell steht.

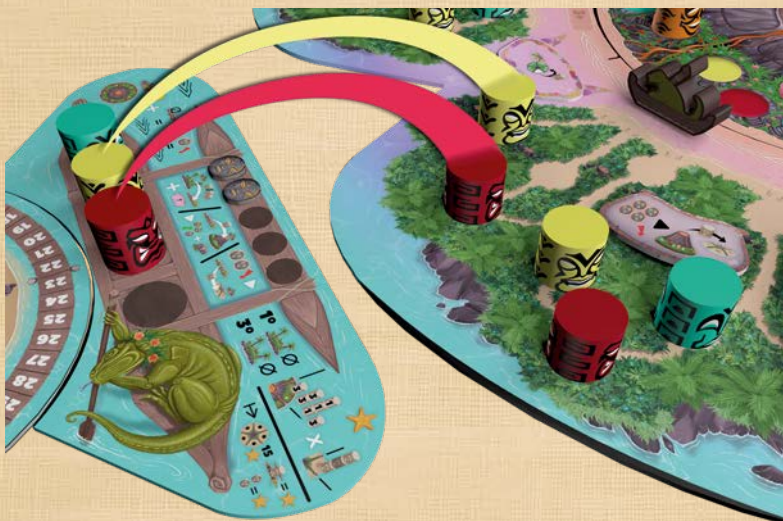
Die 5 Gebiete sind durch Lavaflüsse voneinander getrennt und mit Blumensymbolen gekennzeichnet.



2.1. TIKIS IM WALD ABHOLZEN

Nimm 1 oder 2 Tikis aus dem Wald, bei dem die Kanufigur aktuell steht und stelle sie auf dein Kanu. Auf deinem Kanu haben bis zu 4 Tikis Platz. Wenn es voll ist, kannst du diese Aktion nicht ausführen.

Tikis, die du aus dem Wald nimmst, müssen **vollständig zugänglich** sein. Das bedeutet, dass **ALLE** Wege zu ihnen frei sein müssen.



Nachdem du Tikis abgeholt hast, **DARFST** du die Nebenaktion des **Korallenriff-Plättchens** aktivieren, das neben der Kanufigur liegt. Die Plättchen werden auf einem separaten Blatt beschrieben.



Vulkanplättchen freischalten

Sobald in einer Reihe, die an ein Vulkan-Plättchen angrenzt, keine Tikis mehr stehen, bewegst du das Plättchen auf das entsprechende Feld am Hang des Vulkans im gleichen Gebiet. Dies kann durch eine Hauptaktion oder Nebenaktion ausgelöst werden. Du DARFST auch die Nebenaktion des Vulkan-Plättchens vor oder nach der Ausführung des Korallenriff-Plättchens aktivieren.



2.2. EINEN TIKI AUF DEN VULKAN STELLEN

Nimm 1 Tiki von deinem Kanu und stelle ihn in das Vulkangebiet, bei dem die Kanufigur steht. Der Tiki MUSS auf das Feld seiner Farbe oder auf eine Tiki-Säule seiner Farbe gestellt werden. Die Gebiete sind mit unterschiedlichen Blumensymbolen gekennzeichnet und werden durch Lavaflüsse voneinander getrennt. Tikis unterschiedlicher Farben dürfen nicht in einer Säule sein.



Nachdem du einen Tiki in den Vulkan gestellt hast, nimm dir bis zu 3 Heilige Steine aus der Mitte und lege sie auf dein Kanu (falls dort Platz ist). Du kannst dort bis zu 5 Heilige Steine lagern.



Du DARFST dann die Nebenaktion des Vulkan-Plättchens in diesem Vulkangebiet aktivieren, falls dort eins liegt. Zu Beginn des Spiels befinden sich noch keine Plättchen am Hang des Vulkans. Sie kommen erst ins Spiel, wenn die Wälder freigeräumt werden.



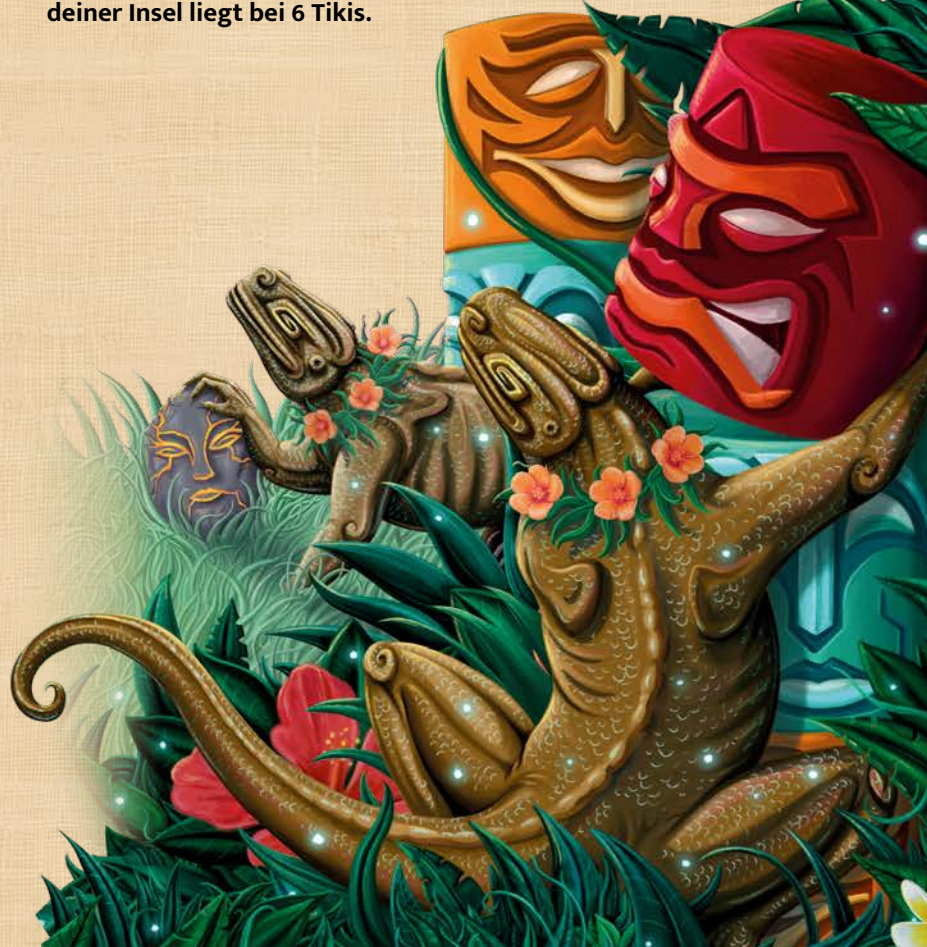
2.3. EINEN TIKI AUF DEINE INSEL STELLEN

Lege 2 Heilige Steine als Opfer in den Vulkan, nimm dann 1 Tiki von deinem Kanu und stelle ihn in das entsprechende Gebiet auf deiner Insel (gleiches Blumensymbol wie das Vulkangebiet, bei dem die Kanufigur steht).

Stehen dort bereits Tikis, stell den Tiki obenauf. Auf deiner eigenen Insel dürfen Tikis unterschiedlicher Farbe in einer Säule sein.



Das Höhen-Limit für Tikis pro Säule auf dem Vulkan und auf deiner Insel liegt bei 6 Tikis.





ZWISCHENWERTUNG UND SCHLUSSWERTUNG



Die **Zwischenwertung** erfolgt, sobald im ersten Wald keine Tikis mehr stehen.

Die **Schlusswertung** erfolgt, sobald in drei der fünf Wälder keine Tikis mehr stehen. Dann **endet das Spiel sofort**.

Wer den letzten Tiki abgeholt hat (*im ersten oder dritten Wald*) macht den eigenen Zug noch zu Ende, einschließlich der Aktivierung von Plättchen. Dann findet die Schlusswertung statt.

Verwendet eure **Punktezähler** (auf dem Steg eurer Inseln) und die Punkte-Plättchen, um eure Punkte zu ermitteln.

Punktwertung: Ihr wertet jedes Vulkangebiet anhand seiner Tiki-Säulen:



- Die höchste Säule (oder bei gleicher Höhe die höchsten Säulen) bringt **1 Punkt pro Tiki**.
- Alle anderen Säulen bringen **3 Punkte pro Tiki**. Sind in einem Gebiet keine Tikis, bringt diese Farbe 0 Punkte.

Multipliziere die Punkte für jede Farbe mit der Anzahl an Tikis in der gleichen Farbe in diesem Gebiet deiner Insel.



Diese Wertung wiederholst du für alle 5 Gebiete, beginnend mit dem Gebiet, bei dem die Kanufigur steht.



Boni für die Schlusswertung:

- **15 Punkte**, wenn du mindestens **1 Tiki in jedem der 5 Gebiete** deiner Insel hast.
- **1 Punkt pro 2 Heilige Steine**
- **1 Punkt pro Tiki auf deinem Kanu**.

Die Person mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt davon die Person mit weniger Tikis auf der eigenen Insel. Besteht der Gleichstand weiter, teilen sich die Beteiligten die Gunst der Göttin Pele.



DANKSAGUNGEN



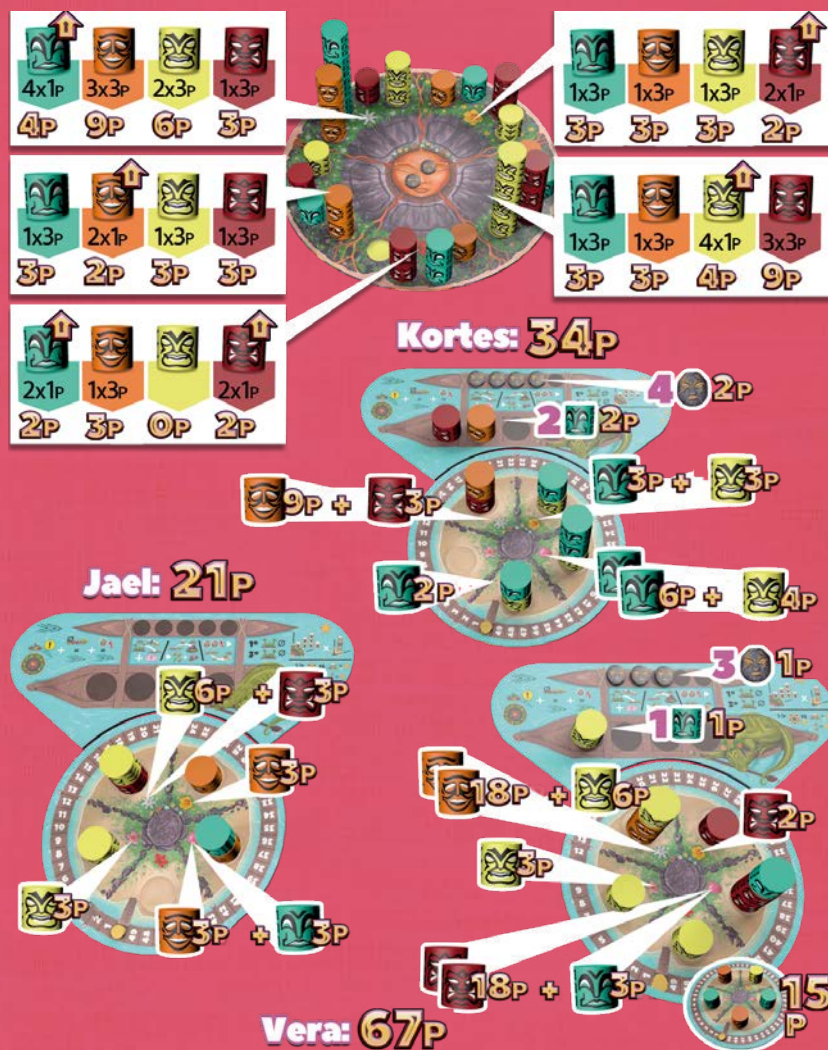
An Ferran dafür, dass er mir vorgeschlagen hat, gemeinsam an diesem Projekt zu arbeiten, eine große Freude, mein Freund. Danke an meine Frau Paul und meine Tochter Brianda für die nötige Zeit, um dieses Spiel zu entwickeln. Danke an all die Menschen, die angeboten haben, dies Spiel zu testen, besonders an Iván 'iMisut', David Heras and Héctor Carrión. Und an Comco Games für das Vertrauen in uns bei diesen ersten Schritten als Spieleautoren.

DAVID BERNAL

An David, der es so einfach gemacht hat, zwei unterschiedliche Visionen des Spieldesigns unter einen Hut zu bringen, und an das gesamte Team von Combo Games für all die Leidenschaft, Liebe und den Humor, mit denen sie dieses Projekt zum Erfolg geführt haben.

FERRAN RENALIAS

WERTUNGSBEISPIEL



Habermass GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28-38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

Made in China

COMBO

GAMES

Published by: Combo Games S.L.
c/ Teresa Claramunt 3, 3B
02006 Albacete (Spain)

© 2026 Combo Games S.L. All rights reserved.

Autoren:
Illustration:
Grafikdesign:

Entwicklung:

Übersetzung:

Lektorat:

David Bernal & Ferran Renalias
Eduardo G. Gregorio
Pablo Sanz & Dossom Studio (rulebook),
Stefanie Neumann
Kortes Serrano, Antonio
Fernández Díez,
Manuel J. García Gata & Pablo Sanz
Antonio Fernández Díez (E > BG),
Jürgen Valentiner-Branth (GB > D)
Markus Singer

Besonderer Dank gilt allen Unterstützerinnen und Unterstützern auf Gamefound, die dieses Projekt möglich gemacht haben. Wir möchten allen danken, die dieses Spiel in den verschiedenen Entwicklungsphasen getestet haben, und besonders den Mitgliedern der Asociación Dando Juego Albacete für ihre Bereitschaft und ihre Zeit.