

## A LETELEPEDÉS KORA

A felfedezés korát lezáró pontozás után vegyék le az összes telepeskorongot, illetve a megmaradt nyersanyagokat és szobrokat a tábláról. Minden olyan kunyhót, amely sziklakört ábrázoló mezőn áll, szintén le kell venni. Az összes nyersanyagot és szobrot tegyék vissza a húzózsákba, majd húzzatok véletlenszerűen a tábla minden sziklakörös mezőjére 1-1-et a zsákból.

A játékosok magukhoz veszik az összes telepeskorongjukat. Tegyék vissza a dobozba az összes olyan kunyhót, amely nincs a táblán (akár azért, mert le kellett venni, akár azért, mert az első korban nem került a táblára).

A letelepedés korának lejátszását a felfedezés korát befejező játékos balján ülő játékos kezdi.

A letelepedés korában hasonlóak a szabályok, mint a felfedezés korában voltak: csak olyan üres mezőre helyezheted telepeseidet, amely szomszédos egy korábban letett telepessel vagy kunyhóddal (*a polinéz a falvaikból elindulva hódították meg a szigetet*).

**Figyelem!** A felfedezés korának szabályaival ellentétben telepeseinket csak olyan üres tengeri mezőkre tehetjük hajós oldalukkal, amelyek szomszédosak a már táblán lévő telepeseinkkel vagy kunyhókkal.

## A LETELEPEDÉS KORÁNAK BEFEJEZÉSE ÉS PONTOZÁS

A letelepedés kora a felfedezés korához hasonlóan akkor ér véget, ha:

- a játékosok az összes nyersanyagot (kókusz, bambusz, víz és drágakő) felvették a tábláról vagy
- minden játékos a táblára tette az összes telepését.

A letelepedés korának végén újra pontozás következik, amelynek menete megegyezik az első pontozásával.

A második pontozás végén mindenki összeadja a két pontozás során szerzett pontjait. A győztes az lesz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Döntetlen esetén az érintettek közül az győz, aki több nyersanyagot és szobrot szerzett a második korban. Ha ezek száma is megegyezik, a játék döntetlen marad.



## KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Reiner Knizia szeretné minden játékosztelőnek megköszönni a közreműködést a Blue Lagoon fejlesztésében, különösen Iain Adamsnak, Sebastian Bleasdale-nek, Draknak, Gavin Hamiltonnak, Martin Highamnek, Ross Inglisnek, Kevin Jacklinnek, Chris Lawsonnak és Dave Springnek.



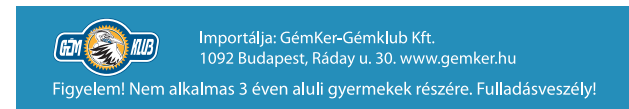
## A JÁTÉK TARTOZÉKAI

- 1 db játéktábla
- 4x5 db fakunyhó
- 1 db vászonzsák
- 32 db fa nyersanyag-, illetve szoborjelző
- 4x30 db telepeskorong (csónak/szárazföld oldal)
- 1 db pontozótömb

Reiner Knizia játéka

2–4 játékos részére 9 éves kortól

Játékidő: 20–45 perc



## A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A kék lagúna csodálatos és mindeddig felfedezetlen szigetvilága rengeteg értéket tartogat a polinéziai felfedezők számára. Törzsed minden tagjára szükséged lesz, hogy eljuthass a szigetvilág összes szigetére, amelyek felfedezése közben értékes nyersanyagokra is lehetsz. Jól válaszd meg, hová építed településeidet, mert csak a leghatékonyabb stratégiát alkalmazó játékos írhat történelmet, és az ő törzse terjedhet el leginkább a szigetvilágban.

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

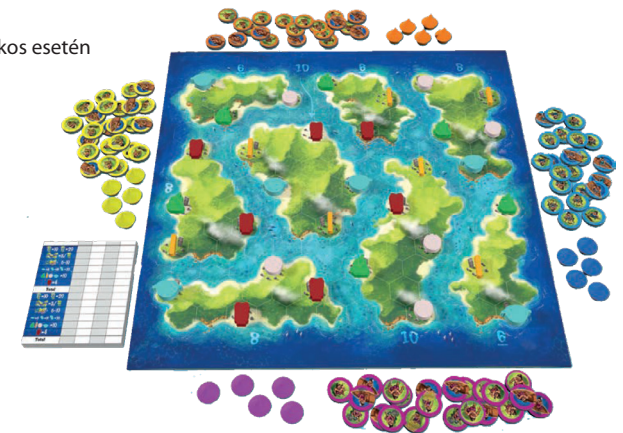
Tegyék az asztal közepére a táblát, amelyen egy újonnan felfedezett szigetvilág 8 szigete látható.

A játékban 24 nyersanyag van: kókusz, bambusz, víz és drágakő. Ezen felül van még 8 barna szobor, a polinéziaiak vallásos jelképeivel. Tegyék a 24 nyersanyagot és a 8 szobrot a húzózsákba, majd húzzatok véletlenszerűen a tábla minden sziklakört ábrázoló mezőjére 1-1-et a zsákból.

Tegyék a pontozótömböt az asztalra, hogy mindenki jól láthassa.

Minden játékos vegye magához a választott színéhez tartozó kunyhókat és telepeskorongokat. Négyfős játék esetén mindenki hagyjon a dobozban 10-10 telepeskorongot, háromfős játék esetén pedig 5-5 telepeskorongot. Ha 2-en játszottok, minden telepesre szükségetek lesz.

Kezdőállás 4 játékos esetén



## A JÁTÉK MENETE

A játék két egymást követő korból áll:  
a **felfedezés korát** követi a **letelepedés kora**.  
Mindkét kort pontozás zárja le.

## A FELFEDEZÉS KORA

A legfiatalabb játékos kezd, majd a többiek az óramutató járásának irányában kerülnek sorra. A soron lévő játékos leteszi egyik telepeskorongját vagy kunyhóját a táblára az alábbi szabályok szerint:

- Tedd le telepeskorongodat csónakos oldalával felfelé bármelyik szabad tengeri mezőre a táblán **1**  
(a polinézek a tengeren át érkeztek a szigetek meghódítására)

VAGY

- tedd le egy kunyhódat vagy telepeskorongodat szárazföldi oldalával felfelé egy olyan üres szárazföldi mezőre, amely szomszédos egy már korábban letett saját telepeseddel vagy kunyhóddal (a polinézek falvaikból kiindulva hódították meg a szigeteket). **2**

**Figyelem: kunyhót nem tehetsz tengeri mezőre!**

Ha a telepesedet vagy a kunyhódat olyan mezőre teszed, amelyen nyersanyag vagy szobor található, vedd azt magadhoz. **3**

A megszerzett nyersanyagaidat és szobraidat tedd magad elé az asztalra, hogy mindenki jól láthassa őket.

**Fontos:**

- minden mezőn legfeljebb egy figura (telepes vagy kunyhó) lehet!
- Azokat a kunyhókat, amelyek sziklakört ábrázoló mezőkön állnak, a második kor megkezdése előtt le kell majd venni a tábláról.

## A FELFEDEZÉS KORÁNAK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

A felfedezés kora akkor ér véget, amikor:

- a játékosok az összes nyersanyagot (kókusz, bambusz, víz és drágakő) felvették a tábláról vagy
- minden játékos a táblára tette az összes telepesét és kunyhóját.

A felfedezés korának végén az első pontozás következik, amihez használatok a pontozótömböt:

= 10 = 20

= 5 /

= 6-10

= 5 = 10 = 20

= 10

= 4

- 8/7 sziget meghódítása:** akinek mind a 8 szigeten van kunyhója vagy telepese, **20 pontot** kap, akinek csak 7 szigeten van kunyhója vagy telepese, **10 pontot** kap.
- Szigetek összekötése:** mindenki keresse meg a legtöbb szigetet összekötő, saját telepeseiből és falvaiból álló, összefüggő sorát, és minden ezzel a sorral összekötött szigetért **5 pontot** kap.
- Többség a szigeten:** minden sziget mellett fel van tüntetve egy pontszám a táblán (**6, 8 vagy 10 pont**), amit az kap, akinek az adott szigeten a legtöbb telepese és kunyhója van összesen. Döntetlen esetén az érintettek egyenlően osztják el maguk között a szigetre járó pontokat. *Például, ha egy 8 pontos szigeten 3-an vannak többségben azonos számú telepessel és kunyhóval, mindhárman 2-2 pontot kapnak.*
- Nyersanyagok gyűjtése:** az összegyűjtött nyersanyagokért a játékosok a következőképp kapnak pontot:
  - 4 vagy több azonos típusú nyersanyag: **20 pont**,
  - 3 azonos típusú nyersanyag: **10 pont**,
  - 2 azonos típusú nyersanyag: **5 pont**.Mindenki, akinek sikerült mind a 4 fajta nyersanyagból legalább 1-et összegyűjteni, **10 pontot kap. Figyelem!** Akkor is csak 10 pont jár, ha minden nyersanyagból 2-2-t vagy többet gyűjtöttél össze.
- Szobrok:** minden megszerzett szoborért 4 pont jár.

Ha csak most ismerkedtek a játékkal, javasoljuk, hogy csak a felfedezés korát játsszátok le, hogy jobban átlássátok a játékot. Ha ezen túl vagytok, belekezdhetek a két korból álló teljes játékba.

## PÉLDA A PONTOZÁSRA



- 8/7 sziget:**  
Rózsaszín (8 sziget): 20 pont  
Kék (7 sziget): 10 pont  
Narancssárga (6 sziget): 0 pont
- Összeköttetés:**  
Rózsaszín (4 sziget): 20 pont  
Kék (3 sziget): 15 pont  
Narancssárga (5 sziget): 25 pont
- Többség:**  
Rózsaszín: 4+10=14 pont  
Kék: 6+6+8=20 pont  
Narancssárga: 4+10+8+6=28 pont
- Nyersanyagok:**  
Rózsaszín: 5+5+5+5+10=30 pont  
Kék: 10+20=30 pont  
Narancssárga: 10+20=30 pont
- Szobrok:**  
Rózsaszín: 2x4=8 pont  
Kék: 4x4=16 pont  
Narancssárga: 4 pont

|                 | Juli | Sári | Peti |
|-----------------|------|------|------|
| = 10  = 20      | 20   | 10   | 0    |
| = 5 /           | 20   | 15   | 25   |
| = 6-10          | 14   | 20   | 28   |
| = 5  = 10  = 20 | 20   | 30   | 30   |
| = 10            | 10   | 0    | 0    |
| = 4             | 8    | 16   | 4    |
| Összesen        | 92   | 91   | 87   |

Az első kor végi pontozás után  
**rózsaszínnek összesen 92,**  
**kéknek 91, narancssárgának 87**  
**pontja van.**