

BORA BORA BORA

Az istenek és javak izgalmas stratégiai játéka

BORA BORA VILÁGA

Tedd próbára a szerencsédet a varázslatos Bora Bora szigetén! Utazz keresztül a szigetvilágon, építs kunyhókat, ahol a törzsedbéli nők és férfiak letelepedhetnek, és megkezdhetik a halászterületek felfedezését és a kagylók begyűjtését. Küldd a papjaidat a templomba és gyűjts adományokat, hogy segítségül hívhasd az isteneket.

A Bora Bora-ban a játékosok dobókockákat használnak, hogy gondos tervezés után végrehajthassák a különböző akciókat. Az a játékos győzedelmeskedik, aki a leghatékonyabban képes a játék menetéhez alkalmazkodni és kihasználni a Bora Bora-ban rejlő lehetőségeket.

A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

Bora Bora világa

A játékosok kunyhókat építenek és benépesítik azokat nőekkel és férfiakkal, akik segítségükre lesznek a játék során. Emellett papokat küldenek a templomba, hogy hatással legyenek az istenekre.

A játékosok dobókockák lehelyezésével hajtják végre az akciókat.

A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

- 18 adomány
- 36 kagyló
- 12 hal lapka
- 36 nő lapka
- 36 férfi lapka
- 60 feladat lapka (+2 pót)
- 24 ékszer lapka
- 7 akció lapka
- 10 istenség lapka
- 24 épület lapka
- 4 játékos sorrend lapka

1 játéktábla

30 építési nyersanyag (10-10 homok, fa és kő)

60 istenség kártya (12 színenként)

Minden játékos színében:

- 12 kunyhó
- 4 pap
- 2 jelölő
- 3 dobókocka
- 1 játékos tábla



A szabályfüzet jobb oldalán futó szöveg a játékszabályok összefoglalása.

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzük a játéktáblát az asztalra:



Helyezzük az építési nyersanyagokat, a kagylókat és az adományokat a játéktábla mellé.

A játékosok számától függően helyezzük az **Akció lapkákat** a játéktábla mellé:

- **2 játékos:** 5 lapka ⇒ Pártfogó, Templom, Építés, Nő/Férfi (együtt), Szárazföldi/Vízi út (együtt) (lásd még 11. oldal)
- **3 játékos:** 6 lapka ⇒ Pártfogó, Templom, Építés, Nő, Férfi, Szárazföldi/Vízi út (együtt) (lásd még 11. oldal)
- **4 játékos:** 7 lapka ⇒ Pártfogó, Templom, Építés, Nő, Férfi, Szárazföldi út, Vízi út

Véletlenszerűen helyezzük fel a játéktábla megfelelő mezőire a **12 Hal lapkát** - képpel felfelé.



Külön-külön keverjük meg a **Nő** és **Férfi lapkákat** (mindegyikből 36-ot), és helyezzük őket a játéktábla mellé - képpel lefelé. Húzzunk **6-ot** mindkét pakliból, és helyezzük őket a színüknek megfelelően a **narancs** és **türkiz** mezőkre - képpel felfelé.

Válogassuk szét a **7 világoszöld** és **53 sötétzöld Feladat lapkát**, és keverjük meg mindkét paklit. Minden játékos véletlenszerűen húz **1 világos zöld (daru)** és **2 sötétzöld (papagáj)** lapkát. A játékosok ezeket a lapkákat - bármilyen sor-rendben - lehelyezik a játékos táblájuk jobb alsó részén lévő mezőkre - képpel felfelé (ld. következő oldal). A megmaradt **világoszöld** lapkákat vegyük ki a játékból, a **sötétzöld** lapkákat pedig helyezzük a játéktábla mellé. Húzzunk a **játékosok számánál 2-vel több sötétzöld** lapkát, és helyezzük ezeket a játéktábla megfelelő mezőire - képpel felfelé.

Keverjük meg a **24 Ékszer lapkát**, és helyezzük őket a játéktábla megfelelő mezőire - képpel felfelé.

Rakjuk ki az építési nyersanyagokat, adományokat, kagylókat és 5-7 akció lapkát



Tegyünk egy-egy hal lapkát képpel felfelé a megfelelő mezőkre

Húzzunk **6 nő** és **6 férfi** lapkát és tegyük a játéktáblára képpel felfelé

Válogassuk szét a **világos- és sötétzöld feladat lapkákat**; keverjük meg mindkét paklit, és adjunk **1 világos- és 2 sötétzöld** lapkát minden játékosnak. Helyezzünk **4-6 sötétzöld** lapkát a játéktáblára képpel felfelé

Helyezzük a **24 ékszer lapkát** a játéktáblára képpel felfelé

Helyezzünk a 10-ből **6 Istenség lapkát** a játéktábla megfelelő mezőjére.



Keverjük meg az **Istenség kártyákat**, helyezzük őket egy pakliba a játéktábla mellé - *képpel lefelé*. Húzzuk fel az **5** legfelső kártyát és tegyük őket a pakli mellé - *képpel felfelé*.

Minden játékos kap:

- **1 játékos táblát** a választott színének megfelelően;
- **12 kunyhót** ugyanabban a színben, a játékos tábla megfelelő mezőire helyezve;
- **6 épület lapkát** ugyanabban a színben, a játékos tábla megfelelő mezőire helyezve - a dobókocka-oldalukkal *felfelé*;
- **1 istenség lapkát**, (a készletből) a játékos tábla megfelelő mezőjére helyezve;
- **3 dobókockát** ugyanabban a színben;
- **4 papot** ugyanabban a színben;
- **2 istenség kártyát** véletlenszerűen húzva a pakliból (a többiek elől elrejtve);
- **2 adomány lapkát** a készletből;
- **1 kisorsolt játékos sorrend lapkát**.

Kevesebb, mint 4 játékos esetén a megmaradó tartozékokat tegyük vissza a dobozba.

Ezután az a játékos, akinél az #1 jelű játékos sorrend lapka van elhelyezi az egyik **korongját** a **pontozó sáv** "0/100" mezőjére, a másikat pedig a **státusz sáv** 0 jelzésű mezője alatti helyre. A második játékos az egyik korongját a pontozó sáv **1-es** mezőjére helyezi, a másikat pedig az első játékos korongja **alá** - a státusz sávon. A többi játékos is ezt a módszert követi.



Fordított sorrendben a játékosok a következőket teszik:

- lehelyezik az egyik kunyhójukat valamelyik **1 értékű hal lapka** melletti régióra - az **épület mezőre**.
- az épület mezőn lévő **nyersanyagot** vagy **adományt** megkapják a készletből.
- lehelyezik a szerzett nyersanyagot az azzal megegyező helyre a játékos táblájuk **rituálé mezőjén**, vagy az adomány lapkát a játékos táblájuk mellé.

A **hal lapkák** ilyenkor **nem** kerülnek kiértékelésre.

Helyezzünk **6 istenség lapkát** a **templomba**

Keverjük meg az istenség kártyákat és formáljunk belőlük egy **húzópaklit**; **fedjünk fel 5 kártyát**

Minden játékos kap:

- **1 játékos táblát**
- **12 kunyhót**
- **6 épület lapkát** (dobókocka-oldalával *felfelé*)
- **1 istenség lapkát**
- **3 dobókockát**
- **4 papot**
- **2 istenség kártyát** (titkosan)
- **2 adományt**
- **1 sorrend lapkát**

Rakjunk egy korongot a pontozó sávra (0-3 GYP), egy másikat pedig a **státusz sávra** (a sorrendtől függően)

Fordított sorrendben minden játékos lehelyez egy kunyhót valamelyik **1 értékű hal lapka** melletti régió **épület mezőjére** (és elveszi a megfelelő nyersanyagot vagy adomány lapkát)



- A Pártfogó akció lehetőségeinek összefoglalója
- Az istenség és az ékszer lapkák helye
- A 12 különböző nő és férfi összefoglalója
- Az 5 különböző istenség kártya hatásainak összefoglalója
- A Tűz bónusz összefoglalója
- A játék végi kiértékelésnél szerzhető győzelmi pontok összefoglalója



- A kunyhók helye (2 kunyhó a 12. mezőre - jobbra lent)
A nő és férfi lapkák helye
- A rituálé mezők - a nyersanyagok és a megépült épületek helye
- Az építésre váró épületek helye
- A teljesítésre váró feladat lapkák helye
- A teljesített feladat lapkák helye

A JÁTÉK MENETE (4 játékos esetén)

A játék **6 fordulóból** áll és minden fordulónak **3 fázisa** van – A, B és C (ld. az összefoglalót a játéktábla bal alsó sarkában).

"A" fázis: Kockadobás és az akciók végrehajtása

A játékosok egyidejűleg dobnak mindhárom kockájukkal. A kezdőjátékos választ egy **akció lapkát**, az egyik kockáját **ráhelyezi**, majd azonnal végrehajtja a lapkának megfelelő akciót. A következő játékos ugyanezt teszi - és így tovább. A fázis akkor ér véget, miután sorrendben az utolsó játékos lehelyezte a harmadik kockáját is.

Fontos! Amikor lehelyezünk egy kockát csak olyan akció lapkára tehetjük, amelyiken a lehelyezendő kocka értékénél **nagyobb értékű kocka van - egyenlő sem lehet.** (Kivétel: Kék isten kártya, ld. 10. oldal.) Üres akció lapkára bármilyen értékű kockát helyezhetünk.



Példa: Egy 5 és egy 3 értékű kocka már rajta van egy akció lapkán. Erre a lapkára helyezhetünk egy 1 vagy 2 értékű kockát, de 3, 4, 5 vagy 6 értékűt nem.

Az akció lapkák

➔ "Terjeszkedés" akció (szárazföldi vagy vízi úton keresztül)

Ezzel az akcióval betelepíthetünk egy már a játéktáblára lehelyezett kunyhónkkal szomszédos régióba. Terjeszkedhetünk **szárazföldön** keresztül (barna nyilak) vagy **vízen** keresztül (kék nyilak). Az akció lapkára helyezett **kockánk** értéke mutatja, hogy legfeljebb melyik régióba telepíthetünk. A **kockánk értékének nagyobb**nak vagy **egyenlő**nek kell lennie, mint a **játéktáblán lévő értéknek.**

Például használhatunk egy 5 vagy 6 értékű kockát, hogy vízen keresztül terjeszkedjünk a középső sziget hegyvidékéről a déli sziget síkságára. Egy 4, 5 vagy 6 értékű kockával pedig terjeszkedhetünk a keleti sziget homokos parti régiójára.

Ugyaninnen szárazföldön keresztül terjeszkedhetünk egy 4, 5 vagy 6 értékű kockával az északi síkságra, vagy egy 2, 3, 4, 5, 6 értékűvel a nyugati homokos partra.

A terjeszkedéshez vegyünk el egy kunyhót a játékos táblánkról (bármelyiket választhatjuk, de a 12-es mezőn érdemes kunyhót hagyni a játék végéig) és helyezzük azt egy a játéktáblán lévő kunyhónkkal szomszédos régió **épület mezőjére**. Ha ott már van egy ellenfélnek kunyhója, akkor azt helyezzük ugyanazon régióba, de az épület mezőn kívülre. A kunyhónk lehelyezésével szabaddá válik egy mező a játékos táblánkon, ahová később **nő** és **férfi lapkákat** helyezhetünk (ld. lejjebb). Ezen felül elvehetjük az új régióhoz tartozó **építési nyersanyagot** (a megfelelő rituálé mezőre helyezve) vagy **adomány lapkát**.

Végül eldönthetjük, hogy ki szeretnénk-e értékelni az adott régióhoz tartozó **hal lapkát**. Ehhez egy Vörös istenség kártyára lesz szükségünk (részletek később). A hal lapkák játékosonként és régióként csak egyszer kerülhetnek kiértékelésre és csak **terjeszkedés** alatt.

Fontos! Egy játékosnak egy régióban csak egy kunyhója lehet!

A játék menete

6 forduló, mindegyik A, B és C fázissal

"A" fázis

A játékosok egyidejűleg dobnak mindhárom kockájukkal

Játékosrendben egyenként lehelyezik 1 kockájukat és végrehajtják a megfelelő akciót

Az akció lapkákra helyezett kockák értékének mindig csökkenie kell (Kivétel: a Kék isten)

"Terjeszkedés" akció (szárazföldön vagy vízen keresztül)

Vegyünk el egy kunyhót a játékos táblánkról és helyezzük egy - a játéktáblán lévő - kunyhónkkal szomszédos régióra; csak olyan úton keresztül terjeszkedhetünk, melynek értéke kisebb vagy egyenlő, mint az akcióra felhasznált kockánk értéke

Helyezzük a kunyhónkat az új régió épület mezőjére (toljuk félre a már ott lévő kunyhót)

Vegyünk el a megfelelő építési nyersanyagot vagy adományt

Csak ez esetben értékelhetőek a hal lapkák (egy Vörös istenség kártyát kijátszva)

A hal lapkák játékosonként és régióként csak egyszer kerülhetnek kiértékelésre

Maximum 1 kunyhó/régió/játékos



➔ "Nő" akció

A játéktáblán mindegyik **nő lapkához** tartozik egy érték. Vegyünk el **1 nő lapkát** a játéktábláról, melynek értéke **kisebb vagy egyenlő**, mint az akcióra felhasznált kockánk értéke.

Például, ha egy 4 értékű kockát használunk az akcióra, akkor elvehetünk 1 nő lapkát az 1-4 értékű mezőkről, de nem az 5 vagy 6 értékűekről.

Helyezzük a lapkát a játékos táblánkon egy üres kunyhó mező **zöld pipával** jelölt helyére úgy, hogy az alatta lévő **státusz jel** és a **kagyló** látható maradjon. Ha nincs üres mezőnk (kunyhó nélküli), akkor ez az akció nem hajtható végre.



Jegyzet: A lapka lehelyezése nem jelenti azt, hogy a rajta jelölt akciókat azon nyomban végrehajthatjuk.


➔ "Férfi" akció

Ugyanúgy járjunk el, mint a "Nő" akciónál.

➔ "Pártfogó" akció (jegyzet: kocka pont = a dobókockával kidobott érték)

Gyakorlatilag a "piac". Az akcióra felhasznált kocka értéke határozza meg, hogy milyen mennyiségben kereskedhetünk. A csereértékek a játékos tábla bal felső sarkában vannak feltüntetve. A **tetoválás**, a **kagylógyűjtés** vagy **1 győzelmi pont** 1 kocka pontba kerül. Egy **adomány**, egy **istenség kártya**, egy választásunk szerinti **építési nyersanyag** vagy **egy kunyhó** a 12. mezőre helyezése 2 kocka pontba kerül.

A "Pártfogó" akció lehetséges opciói:

Tetoválás (férfi lapkák): Minden felhasznált kocka pontért csúsztassunk le **egy** eddig nem tetovált férfi lapkát a játékos táblánkon úgy, hogy a megfelelő mezőn a **zöld pipa** láthatóvá váljon. A férfi ezzel ki lett tetoválva és a játék végéig így marad. Mozgassuk a státusz jelző korongunkat a státusz sávon előre annyival, amennyi státusz jelet  a tetovált férfi lapka bal oldalán látunk. Ha egy, már foglalt mezőre érkezünk, akkor helyezzük a korongunkat az ott lévő korong **tetejére**. Ha szeretnénk, elkölthetünk még kocka pontokat, hogy több férfit is kitetováljunk (de nem kötelező).

Kagylógyűjtés (nő lapkák): Ugyanúgy járunk el, mint a tetoválásnál: minden kagylógyűjtésre elköltött kocka pontért csúsztassunk le **egy** nő lapkát a játékos táblánk egyik kunyhó mezőjén. Vegyünk el a tartalékból annyi kagylót, amennyi a nő lapka bal oldalán látható. Helyezzük a kagylókat a játékos táblánk mellé, hogy mindenki láthassa azokat.

Példa: Anna felhasznál két kocka pontot a lehetséges ötből a tetoválásra, és lecsúsztat két férfi lapkát a játékos tábláján. Összesen 5 státusz jel van a két lapkán, ezért ennyivel jobbra mozgatja a státusz jelölő korongját a státusz sávon.

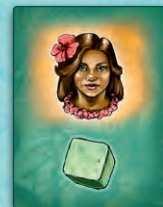
Ezen felül felhasznál még egy kocka pontot egy kagylógyűjtésért, és így szerez 3 kagylót. Úgy tervezi, hogy a maradék két kocka pontját egy adományra költi el (ld. lejjebb).

Győzelmi pontok: Minden elköltött kocka pontért kapunk **egy** győzelmi pontot.

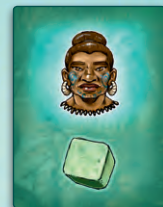
Adományok: Vegyünk el a készletből **egy adomány lapkát** minden **2** elköltött kocka pontért. Helyezzük az adományokat a játékos táblánk mellé, hogy mindenki láthassa azokat.

"Nő" akció:

Vegyünk el **egy nő lapkát** és **helyezzük** a játékos táblánkra



A lapkának ekkor még nincs hatása

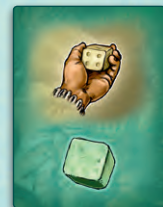


"Férfi" akció:

Lásd "Nő" akció feljebb

"Pártfogó" akció:

Kocka pontokat költhetünk különböző javakért cserébe



Tetoválás:

Csúsztassunk le **egy férfi lapkát** és **lépjük le** a megfelelő számot a státusz sávon

Kagylógyűjtés:

Csúsztassunk le **egy nő lapkát**, és **vegyük el** a megfelelő számú kagylót

Győzelmi pontok:

1 GYP / kocka pont

Adományok:

1 adomány / 2 kocka pont

Istenség kártyák: Húzzunk fel egy istenség kártyát minden 2 elköltött kocka pontért. Húzhatunk a pakliból, vagy elvehetünk az 5 felfedett kártya közül. Ha az 5 kártya közül választunk, azt azonnal pótoljuk a húzópakli tetejéről. Az istenség kártyákat a játék során adományok beadásával játszhatjuk ki. *További infók a 10. oldalon: Az istenségek.*

Építési nyersanyagok: Vegyünk el egy választásunk szerinti nyersanyagot a készletből minden 2 elköltött kocka pontért, és helyezzük a megfelelő rituálé mezőre. Ha nincs megfelelő mező, akkor tegyük a játékos táblánk mellé.

Az építési nyersanyagok, adományok és kagylók készlete nincs korlátozva.

Kunyhó áthelyezése: Helyezzük át egy kunyhónkat a játékos táblánkon a 12. mezőre (jobb alsó sarok) minden 2 elköltött kocka pontért. Akárhány kunyhónk lehet a 12. mezőn. Minden áthelyezés helyet biztosít a későbbi nő és férfi lapkának. Jegyzet: A játéktáblára lehelyezett kunyhókat nem mozgathatjuk.

Pédák a "Pártfogó" akció használatára:

Ben egy 6 értékű kockát (6 kocka pont) helyezett a "pártfogó" akció lapkára. Elvesz egy fát (-2), kitetová egy férfit (-1) és kagylókat gyűjt egy nővel (-1). A maradék 2 kocka pontját pedig beváltja 2 győzelmi pontra.

Vagy: Ben húzhatna 1 istenség kártyát (-2), 1 adományt (-2) és 1 építési nyersanyagot is választhatna (-2).

Vagy: Ben lecsúszthatna 6 nő / férfi lapkát.

Vagy: ... választhatna 2 istenség kártyát és 2 győzelmi pontot... stb.



➔ **"Templom" akció**

Helyezzük az egyik **papunkat** a játéktáblára - a templomba. A felhasznált kocka értéke határozza meg, hogy a templom **legfeljebb - egyenlő vagy kisebb** értékű - melyik mezőjére helyezhetjük le a papot. Ha egy pap már birtokolja az általunk választott mezőt, akkor a már **lent lévő** és minden e mögött kisebb értéken lévő pap tolódik egy mezőt a nyilak irányába. Ily módon a papok addig tolódnak, míg egy üres helyet elfoglalnak, vagy egy pap leesik az 1 értékű mezőről.

Minden újonnan lehelyezett pap **azonnal** ad egy **Tűz bónuszt** (ld. következő oldal). Emellett minden templomban lévő pap győzelmi pontot ér a forduló végén. *Részletek a "C" fázisban.*



Emlékeztető

➔ **"Építés" akció**

Helyezzük át az egyik épület lapkánkat. A felhasznált kocka értéke határozza meg, hogy melyik épület lapkát választhatjuk az építésre - a lapkán látható érték **egyenlő vagy kisebb**, mint a kockánk értéke. Vegyünk le két **vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos** építési nyersanyagot a **rituálé mezőkről**, és tegyük azok helyére a megépíteni kívánt épületet a kocka oldalával **lefelé**. Attól függően, hogy melyik fordulóban tartunk **10, 7 vagy 4** győzelmi pontot kapunk az építésért. Az építésért és a papokért járó pontok a játéktáblán az ékszer mezők fölött láthatók.



Emlékeztető

Ezen felül azonnal kapunk egy **Tűz bónuszt** az új épületért.

Istenség kártyák:

1 istenség kártya 2 kocka pontért

Építési nyersanyagok:

1 választott építési nyersanyag 2 kocka pontért

Kunyhó áthelyezése:

Egy kunyhó áthelyezése a 12. mezőre 2 kocka pontért

"Templom" akció:

Tegyük egy papot a **templomba a megfelelő helyre**

(ha a mező foglalt a pap/papok jobbra tolódnak); **azonnal kapunk egy tűz bónuszt**



A papok győzelmi pontot érnek a fordulók végén

"Építés" akció:

Távolítsunk el két **szomszédos építési nyersanyagot**; tegyük a megfelelő épület lapkát a helyükre; **azonnal kapunk győzelmi pontokat és egy tűz bónuszt**



Ha nincs két szomszédos építési nyersanyagunk a rituálé mezőkön, akkor ezt az akciót nem hajthatjuk végre. A lehelyezett nyersanyagok és épület lapkák nem mozgathatók másik rituálé mezőre.

Ha az építések után egy-egy mező szabadon marad, akkor a játék végére nem biztos, hogy tudjuk teljesíteni a rituálé mezők lefedését (ld. 9. oldal: végső pontozás).

A Tűz bónusz



Amint megkapjuk a tűz bónuszt azonnal választhatunk: vagy egy istenség kártyát vagy egy adományt **és** vagy lépünk előre egyet a státusz sávon vagy elveszünk egy kagylót.

Példa: Cleo lehelyez egy papot. A tűz bónusszal azonnal elvesz egy istenség kártyát (az adomány helyett) és egy kagylót (a státusz lépés helyett). Nem vehet el két adományt, és nem vehet el egy adományt és egy istenség kártyát.

➔ "Halászat" akció

A "Halászat" akcióra bármilyen értékű kocka tehető egyenként 2 győzelmi pontért. A kisebb értékű kockák lehelyezésének szabálya ennél az akciónál nem érvényes.

Tűz bónusz:

Vagy 1 istenség kártya vagy 1 adomány **és** vagy 1 státusz vagy 1 kagyló

"Halászat" akció:
Minden ide helyezett kocka 2 győzelmi pontot ér



"B" fázis: Nő és férfi akciók használata

Játékossorendben használható egyenként egy nő és egy férfi lapka akciója; az akciók sorrendjét a játékosok választják.

A lehetséges akciók szimbóluma a lapkák jobb oldalán látható. Ha több ugyanolyan szimbólumú nő lapkánk van, akkor mindegyiket felhasználhatjuk egy akció felerősítéseként (de több külön akciót nem hajthatunk végre). A férfi lapkákra ugyanez vonatkozik – de *soha* nem a nőkre és férfiakra együtt! A játékos táblán lévő nő és férfi lapkák helye nem számít (mindegy, hogy használtuk-e már őket pl. tetoválásra). Az akciók használatakor a lapkák a helyükön maradnak.

"B" fázis

Játékossorendben használható egyenként egy nő és egy férfi lapka akciója

Ha több ugyanolyan nő (vagy férfi) lapkánk van, akkor összeadhatjuk őket egy erősebb akcióért (de nem adhatjuk össze a nő és férfi akciót)

Példa: Don felhasználja a két férfi vándorlását (egyik tetovált, a másik nem) hogy így egy 4 értékű kockával egyszer terjeszkedhessen szárazföldön; van egy nő vándorlása is, őt felhasználhatja, hogy terjeszkedjen újra 2 értékben – függetlenül a férfiaktól – de ez nem kötelező.

A nő és férfi akciók

(Összefoglalásuk látható a játékos táblán)

Vándorlás: Végrehajthatunk egy 2 értékű "Terjeszkedés" akciót - szárazföldön (Ha két nő vagy két férfi vándorlás lapkát használunk az akcióra, akkor az érték 4, ha hármát, akkor 6.)

Kenuzás: Ugyanaz, mint a vándorlás csak vízi úton.

Női társ: Végrehajthatunk egy 3 értékű "Nő" akciót. (Ha két női társ lapkát használunk, akkor 6 értékűt. Jegyzet: a harmadik női társ lapkának nincs hatása)

Férfi társ: Végrehajthatunk egy 3 értékű "Férfi" akciót. Jegyzet: a női- és férfi társ akciókkal elvett lapka már az adott fordulóban is használható - a szabályoknak megfelelően.

Építés: Végrehajthatunk egy 3 értékű "Építés" akciót. (A második építés lapka itt is dupláz (de ugyanúgy csak azonos nemnél), a harmadiknak pedig nincs hatása)



Vándorlás: 2 (4/6) értékű "Terjeszkedés" szárazföldön



Kenuzás: 2 (4/6) értékű "Terjeszkedés" vízi úton



Női társ: 3 (6) értékű "Nő" akció



Férfi társ: 3 (6) értékű "Férfi" akció



Építés: 3 (6) értékű "Építés" akció

Nyersanyag beszerzése: Elvehetünk egy választásunk szerinti nyersanyagot a készletből - helyezzük azt a rituálé mezőnkre. (Vagy több azonos lapkával vegyünk el 2-t vagy 3-at.)

Költözés: Áthelyezhetünk egy kunyhót a játékos táblánkon a 12. mezőre. (Vagy 2-t vagy 3-at.)

Fohász: Léphetünk 2-t előre a pontozó sávon. (Vagy 4-et vagy 6-ot.)

Ima: Húzzhatunk egy istenség kártyát. (Vagy 2-t vagy 3-at.)

Adomány: Elvehetünk egy adomány lapkát a készletből. (Vagy 2-t vagy 3-at.)

Tetoválás: Léphetünk egyet előre a státusz sávon. (Vagy 2-t vagy 3-at.)

Kagylógyűjtés: Elvehetünk egy kagylót a készletből. (Vagy 2-t vagy 3-at.)

"C" fázis: Kiértékelés - a játéktábla jobb oldala

A kiértékelési sorrend: 1. Státusz sáv, 2. Templom, 3. Ékszer lapkák, 4. Feladat lapkák (összefoglaló a játéktábla bal alsó sarkában)

1.) Státusz sáv

Minden játékos annyi győzelmi pontot kap, amennyit a státusz jelző korongja felett látható szám mutat (0-15). Ezután helyezzük vissza a korongokat a 0 mezőre oly módon, hogy a 0-tól **legtávolabbi** mezőn álló korong kerüljön legfelülre, az ezt követő legtávolabbi ez alá és így tovább. Ha két vagy több korong ugyanazon a mezőn áll, akkor a felső **marad** felül (a sorrend nem változik). Ezt követően osszuk ki újra a játékosrend lapkákat: a legfelül lévő korongot birtokló játékos kapja az #1-es lapkát, az ez alatti korongot birtokló játékos a #2-est és így tovább.

2.) Templom

A játékosok győzelmi pontokat kapnak a templomban lévő papjaik után. Az első két fordulóban minden templomban tartózkodó pap 1 győzelmi pontot ér, a harmadik és negyedik fordulóban 2 pontot, az ötödik és hatodik fordulóban 3-at (ez a játékos táblán a templom alatt látható). Az a játékos, akinek a legtöbb papja van a templomban az adott fordulóban, kap egy **istenység lapkát**. Döntetlen esetén a **legmagasabb értékű** mezőn tartózkodó pap birtokosa kapja a lapkát. A templomba helyezett papok a fordulók végén **maradnak** a játéktáblán.

Ha a kiértékeléskor egyetlen pap sincs a templomban, akkor egy istenség lapka kikerül a játékból.

3.) Ékszer lapkák

Az **új sorrendben** a játékosok vásárolhatnak fordulónként egy - az adott fordulónak megfelelő oszlopban lévő - ékszer lapkát úgy, hogy annyi kagylót fizetnek, amennyi a választott lapkán látható. Tegyük a megvásárolt ékszer lapkát a játékos tábla megfelelő mezőjére - *képpel lefelé*; a játék végén az itt elhelyezett ékszer lapkák győzelmi pontokat érnek (ld. "végső pontozás" a következő oldalon).

Az adott fordulóban a játéktáblán maradt ékszer lapkákat tegyük vissza a dobozba.

A hat ékszer lapka-oszlop mutatja, hogy éppen melyik fordulóban tartunk, és mennyi győzelmi pontot érnek a papok és az építés.



Nyersanyag beszerzése: 1 (2/3) nyersanyag



Költözés: 1 (2/3) kunyhó áthelyezése a 12. mezőre



Fohász: 2 (4/6) győzelmi pont



Ima: 1 (2/3) istenség kártya



Adomány: 1 (2/3) adomány lapka



Tetoválás: 1 (2/3) lépés a státusz sávon



Kagylógyűjtés: 1 (2/3) kagyló

"C" fázis

1.) Státusz sáv

Minden játékos győzelmi pontot kap a státusz korongja helyzetének megfelelően (0-15) Tegyük vissza az összes korongot a státusz sáv 0 mezőjére (egymás tetejére); osszuk újra a játékosrend lapkákat

2.) Templom

Minden egyes pap a templomban:

- 1 győzelmi pont (1 & 2 forduló)
- 2 győzelmi pont (3 & 4 forduló)
- 3 győzelmi pont (5 & 6 forduló)

A templomban a legtöbb pappal rendelkező játékos kapja a legfelső istenség lapkát

3.) Ékszer lapkák

Minden játékos vásárolhat az adott forduló oszlopából 1 ékszer lapkát

Az ékszer lapkák a játék végén győzelmi pontokat érnek

4.) Feladat lapkák

Az új sorrendben a játékosok teljesíthetik fordulónként **egy** feladat lapkájukat 6 győzelmi pontért. Ha egy játékos segítségül hívja a Sárga istenséget (ld. 11. oldal), akkor csak 4 győzelmi pontot kaphat. Miután egy játékos teljesített egy feladat lapkát áthelyezi azt a teljesített feladatok mezőre a játékos tábláján - *képpel lefelé*.

Ha egy játékos egyik feladat lapkáját sem tudja teljesíteni, akkor a három közül valamelyik választása szerinti lapkát vissza **kell** helyezni a dobozba. Ezért nem jár győzelmi pont.

Végül a sorrend szerint minden játékos választ **egy** feladat lapkát a játéktábláról, és a játékos tábláján a felszabadult *teljesítésre váró feladat lapkák mezőre* helyezi azt (jegyzet: ezt a 6. fordulóban is meg kell tenni).

A forduló ezzel véget ér. Távolítsuk el a játéktábláról a két megmaradt feladat lapkát és a megmaradt nő és férfi lapkákat. Töltsük fel 6-6 új lapkával a nő és férfi mezőket, és a játékosok számának megfelelően feladat lapkákkal a feladat mezőket (játékosok száma plusz 2). Ezeket a 6. forduló elején is tegyük meg.

Minden játékos visszaveszi a dobókockáit az akció lapkákról, és kezdődhet a következő forduló...

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 6. forduló befejeztével ér véget. Minden játékos teljesítheti a **3** feladat lapkáját (így lehet meg a 9). Ezután következik a végső pontozás.

Végső pontozás: (összefoglaló a játékos tábla bal alsó sarkában); minden játékos győzelmi pontokat kap:

- 2 győzelmi pont minden megmaradt **istenség lapka** után;
- 1-6 győzelmi pont a **hal lapkákért** - csak a lapkákkal szomszédos **épület mezőn** lévő kunyhót birtokló játékosnak;
- 1-9 minden megszerzett **ékszer lapkáért**.

Ezen felül minden játékosnak egyenként **6** győzelmi pont jár az alábbiakért:

- 9 teljesített feladat lapka;
- 6 megszerzett ékszer lapka;
- a 12 rituálé mező lefedése (mindegy, hogy épülettel és/vagy nyersanyaggal);
- mind a 6 épület megépítése;
- lehelyezett kunyhó mind a 12 régióban;
- 12 lehelyezett nő vagy férfi lapka a játékos táblán.

A megmaradt építési nyersanyagok, kagylók, adományok és istenség kártyák nem érnek semmit.

A legtöbb győzelmi pontot szerzett játékos a győztes. Döntetlen esetén, a játék végén a kisebb számú játékosrend lapkát birtokló játékos nyer.



4.) Feladat lapkák

Minden játékosnak fordulónként **egy feladat lapkát** kell teljesíteni:

- 6 GYP (ha teljesült)
- 4 GYP (ha teljesült egy Sárga istenség kijátszásával)
- 0 GYP (ha nem teljesült)

Játékosrendben mindenki választ **egy új feladat lapkát** (a 6. fordulóban is)

Új forduló:

- helyezzünk a játéktáblára **6 nő és 6 férfi lapkát**
- tegyünk fel **4-6 feladat lapkát**
- vegyük vissza a színünknek megfelelő dobókockákat

A játék vége

Teljesítsük a **maradék 3 feladat lapkát** (6, 4 vagy 0 GYP egyenként)

Végső pontozás:

- istenség lapkánként: **2 GYP**
- hal lapkánként: **1-6 GYP**
- ékszer lapkánként: **1-9 GYP**

Egyenként 6 GYP:

- 9 teljesített feladat lapka
- 6 megszerzett ékszer lapka
- 12 lefedett rituálé mező
- 6 megépített épület
- kunyhó 12 régióban
- 12 nő/férfi lapka a játékos táblán

A legtöbb győzelmi pontot szerzett játékos a győztes

Az istenségek

Egy istenség kártya kijátszásához be kell adnunk egy adomány lapkát a készletbe. Ha nincs adomány lapkánk, akkor nem játszhatunk ki istenség kártyát. A kijátszott istenség kártyákból alkossunk egy dobópaklit - képpel felfelé. Ha elfogy a húzópakli, akkor keverjük meg a dobópaklit és használjuk húzópakliként.

Fontos! Két egyforma istenség kártyát kijátszhatunk egy választott istenség kártyaként - egy adomány beadásával.



Kék istenség ("A" fázisban) - A Kék istenség kijátszásával figyelmen kívül hagyhatjuk a dobókockák lehelyezési szabályát (akció lapkán lévő kisebb vagy egyenlő értékű kocka mellé is helyezhetünk kockát).

Jegyzet: A kijátszandó Kék istenséget kockánként kell használnunk. A Kék istenség mellett kijátszhatunk Fehér és Piros istenséget is.

Fehér istenség ("A" fázisban) - A Fehér istenség kijátszásával egy kockánk értékét 6-ra növelhetjük. Lehelyezéskor **ne forgassuk át**, csak az akció végrehajtásánál használjuk a 6-os értéket!

Piros istenség ("A" vagy "B" fázisban) - Piros istenség csak a "Terjeszkedés" akciókor használható (nő vagy férfi akcióval is). A Piros istenséggel kiértékelhetjük az új régióval szomszédos **hal lapkát** (1-6 GYP).

Fontos: A hal lapka a kiértékelést követően is a játéktáblán marad, hogy a többi játékos is használhassa.

Jegyzet: A játékosok régióként csak egy Piros istenség kártyát játszhatnak ki.

Példa: Anna kijátszik egy Kék istenség kártyát (és bead egy adományt), hogy terjeszkedhessen a vízi úton egy 3 értékű kockával, mert ezen az akció lapkán már van egy 1 értékű kocka. Ezen felül kijátszik egy Fehér istenség kártyát (és bead még egy adományt), hogy 6 értékűként használhassa a 3 értékű kockáját. Végül kijátszik egy Piros istenség kártyát (és bead egy harmadik adományt), és kiértékeli az új régióval szomszédos 5 győzelmi pontot érő hal lapkát.

Zöld istenség ("B" fázisban) - Ha kijátszunk egy Zöld istenség kártyát - fordulónként csak **egy** lehet, akkor a következőket tehetjük:

Vagy:

Duplázunk meg az akcióként használandó nő vagy férfi lapka **hatását** (de nem az akciót!). Ha több azonos nő (vagy férfi) lapkát használunk, akkor a végső értéket duplázunk.

Példa 1: Cleonak két női Fohász lapkája van, ezért az aktiválásukkor jár neki 4 győzelmi pont. Ha kijátszik egy Zöld istenséget, akkor 8 győzelmi pontot szerezhet. **Példa 2:** Ben a férfi Építés lapkával egy maximum 3 értékű épületet emelhet. A Zöld istenség kijátszásával ez az érték 4, 5 vagy 6 is lehet (de nem lehet két 3 értékű építés).

Vagy:

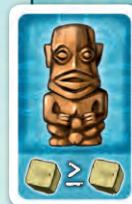
Aktiválhatunk egy **második különböző** nő vagy férfi lapkát.

Példa: Ben használja a két női Vándorlás lapkáját, hogy 4 értékben terjeszkedjen a szárazföldön. Ezután aktivál egy férfi Ima lapkát: elvesz egy Zöld istenség kártyát, amit azonnal kijátszik (miután beadta az adományt). Úgy dönt, hogy aktiválja a Női társ lapkáját, ezért elvesz egy legfeljebb 3 értékű nő lapkát a játéktábláról.

Az istenségek

Különböző fázisokban használhatók; egy istenség kártya kijátszása egy adományba kerül

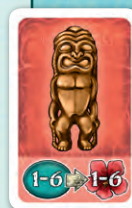
Két azonos istenség kártya kijátszható egy választott istenséggé



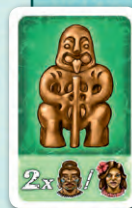
"A" fázisban: Egy akció lapkára helyezett kocka értéke nagyobb vagy egyenlő is lehet, mint az ott lévő kocka értéke



"A" fázisban: Egy akció lapkára helyezett kocka értéke 6-ra nő, de nem kell a kockát átforgatni.



"A" és "B" fázisban: Értékeljük ki a terjeszkedéskor az új régióval szomszédos hal lapkát



"B" fázisban: Vagy duplázunk meg egy nő/ férfi akció **hatást**, vagy aktiválunk egy újabb, különböző nő/ férfi akciót

Csak egy Zöld istenség kártya játszható ki fordulónként.

Sárga istenség ("C" fázisban) - Ha kijátszunk egy Sárga istenség kártyát (beadva *előbb* az adományt) akkor egy feladat lapka feltételeiből **eggyel** kevesebbet kell teljesítenünk. Fordulónként csak **egy** Sárga istenséget használhatunk.

Ha egy feladat lapka teljesítésének feltétele 3 fa, akkor a Sárga istenséggel csak 2.

Vagy ha egy feladat lapkán 9 régió kell kunyhónknak lennie, akkor a Sárga istenséggel elég 8.

Egy Sárga istenséggel teljesített feladat lapka **4 győzelmi pontot** ér (6 helyett).

Jegyzet: A játék végén, a három feladat lapka teljesítésekor felhasználhatunk *lapkánként egy* Sárga istenség kártyát (egyenként beadva *előbb* az adományokat).

Istenség lapka: Az istenség *lapkát* bármilyen istenség kártyaként használhatjuk. A felhasznált istenség lapkák a dobozba kerülnek. Az istenség lapka kijátszásához **nem kell** adományt beadnunk.

2 és 3 személyes játék

Néhány akció kombinálva van, ezért kevesebb az akció lapka:

2 játékos esetén - Öt akció lapka van játékban: "Terjeszkedés" szárazföldön vagy vizen - egy lapkán; "Nő/Férfi" - egy lapkán; "Pártfogó"; "Építés"; "Templom".

3 játékos esetén - Hat akció lapka van játékban: "Terjeszkedés" szárazföldön vagy vizen - egy lapkán; "Nő"; "Férfi"; "Pártfogó"; "Építés"; "Templom".

A kockalehelyezés szabályai ugyanazok, mint 4 játékos esetében. Ha egy dupla akciót tartalmazó lapkára helyezünk kockát, akkor csak az egyik akciót hajthatjuk végre.

Példa: Hárman játszanak. Don egy 3 értékű kockát helyez a "Nő/Férfi" akció lapkára és végrehajt egy "Nő" akciót. Ezután a játékosok már csak 2 vagy 1 értékű kockát helyezhetnek erre az akció lapkára, de választhatják a "Férfi" akciót is.



"C" fázisban:
Helyettesít egy feladat lapka feltételt

Egy Sárga istenséggel teljesített feladat lapka 4 győzelmi pontot ér



Az istenség lapkát *bármilyen* istenség kártyaként használhatjuk, és *nem kell* adományt beadnunk

2 és 3 személyes játék

5 vagy 6 akció lapkát használjunk



Minden más szabály ugyanaz, mint 4 játékos esetében



Kérdések és vélemények a játékkal kapcsolatban:

alea | Postafiók 1150 | 83233 Bernau

Tel.: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722

E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2012 Stefan Feld

© 2013 Ravensburger Spielverlag

Fordította és szerkesztette: fordító



A feladat lapkák

A következő ábrákon a 60 feladat lapka leírása látható. A feladat lapkáknak mindig *minimum* feltételei vannak – tehát nem baj, ha túlteljesítjük azokat.

Fontos! A feladat lapkák teljesítéséhez **nem kell** semmit visszaadnunk - elég, ha *megmutatjuk*, hogy rendelkezünk a szükséges feltételekkel.

Egy feladat lapka akkor minősül teljesítettnek, ha ...

 ... van egy nő és egy férfi lapka a játékos táblánkon.

 ... van egy nő lapka a játékos táblánkon és egy papunk a templomban.

 Hasonlóan: "Egy férfi lapka a játékos táblánkon és egy papunk a templomban" vagy "Három papunk a templomban".

 ... van egy nő lapka és egy ékszer lapka a játékos táblánkon.

 Hasonlóan: "Egy férfi lapka a játékos táblánkon és az #1 jelű játékos sorrend lapka".


 ... van egy-egy kunyhónk bármelyik 3 régióban.


 Hasonlóan: "Kunyhó bármelyik 9 régióban" vagy "Legalább egy kunyhó mind az 5 szigeten".

 ... van 3 egyforma istenség kártyánk.
Hasonlóan: "2 egyforma istenség kártya az adott színben" vagy "4 különböző istenség kártya".



Fontos! Az istenség kártyák itt **nem** helyettesíthetők istenség lapkákkal!

 ... van 3 **különböző** férfi lapka a játékos táblánkon.

 Hasonlóan: "3 különböző nő lapka" vagy "3 különböző ékszer lapka".

 ... van 4 férfi lapka a játékos táblánkon.

 Hasonlóan: "4 nő lapka" vagy "4 ékszer lapka" vagy "4 megépült épület".

 ... van két, a feladat lapkán adott szimbólummal egyező ékszer lapkánk.
Hasonlóan: "2 istenség lapka", "4 adomány lapka" vagy "5 kagyló".



 ... van 3 kő (fa, homok) a birtokunkban.

 Hasonlóan: "5 bármilyen fajtájú építési nyersanyag".

 ... van egy kunyhónk a három hegység (síkság, part, erdő) régióban.
Hasonlóan: "Egy kunyhó az adott hal lapkákkal (3-3) szomszédos régióban".





 ... van 4 kunyhónk a játékos táblánk 12. kunyhó mezőjén .

 ... van 3 kivetovált (lecsúsztatott) férfi lapka a játékos táblánkon.

 Hasonlóan: "3 lecsúsztatott nő lapka" vagy "5 lecsúsztatott nő vagy férfi lapka".

 ... van 2 - adott fajtájú - nő vagy férfi lapka a játékos táblánkon.
(Összesen 12, fajtánként egy.)

 = 

A balra látható feladat lapkáknál Sárga istenség kártya nem játszható ki, ha ez a Sárga istenség kártya maga is a feladat csökkentett teljesítésének feltétele. Istenség lapka kijátszása Sárga istenséggént ez esetben is lehetséges.

Ennél a két feladat lapkánál nem játszható ki Sárga istenség kártya. Istenség lapka kijátszása Sárga istenséggént lehetséges.

