

BORA BORA

EKSCYTUJĄCA GRA STRATEGICZNA O BOGACH, DOBRACH I BYCIE WIELKIM

KONCEPCJA GRY

Oddaj swój los w ręce tajemniczego świata wysp Bora Bora. Podróżuj przez wyspy budując szalasy, w których prężne kobiety i mężczyźni z twojego plemienia będą mogli się osiedlić, odkrywając miejsca połowów i zbierając muszle. Wysyłaj kapłanów do świątyń i zbieraj dary aby zdobyć przychyłność bogów.

W Bora Bora gracze używają kości do wykonywania różnego rodzaju akcji, z wykorzystaniem taktycznego planowania i intuicji. Gracz który najlepiej zaobserwuje kierunek w którym gra się rozwija i użyje odpowiedniej do niego strategii, zwycięży.

Zwycięzcą zostanie gracz z największą ilością punktów na końcu gry.

KONCEPCJA GRY

Gracze budują szalasy i zasiedlają je mężczyznami oraz kobietami, którzy pomagają im w trakcie gry. Wysyłają również kapłanów do świątyń aby wpłynąć na bogów

Rozgrywka toczy się przez wykorzystywanie kości do wykonywania akcji

Gracz z największą ilością punktów na końcu gry zostaje zwycięzcą

ZAWARTOŚĆ GRY

6 tekturowych wyprasek (Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki, delikatnie usuń tekturowe elementy z wyprasek)

- 18 darów
- 36 muszli
- 12 płytek ryb
- 36 płytek kobiet
- 36 płytek mężczyzn
- 60 płytek zadań (+2 zamienniki)
- 24 płytki biżuterii
- 7 płytek akcji
- 10 płytek bogów
- 24 płytki budynków
- 4 płytki kolejności

1 plansza główna

30 materiałów budowlanych
(po 10 piasku, kamienia i drewna)

60 kart bogów (po 12 w kolorze)

W każdym z kolorów:

- 12 szalasów
- 4 kapłanów
- 2 znaczniki
- 3 kości
- 1 plansza gracza



Jeśli czytasz zasady po raz pierwszy, zalecamy zignorowanie pogrubionego tekstu znajdującego się w kolumnie po prawej na każdej stronie. Owy tekst stanowi podsumowanie zasad dla szybszego ich przypomnienia w trakcie kolejnych rozgrywek.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieść **planszę główną** na środku stołu. Przedstawia ona:



Umieść materiały budowlane, muszle oraz dary w ogólnych zasobach obok planszy głównej tak, aby były łatwo dostępne dla wszystkich graczy.

Umieść płytki akcji - w zależności od liczby graczy - odkryte, obok planszy głównej:

2 graczy: 5 płytek -> Pomocnik, Świątynia, Budowanie, Mężczyzna/Kobieta (razem), Ścieżka lądowa/wodna (razem) (zobacz również stronę 11)

3 graczy: 6 płytek -> Pomocnik, Świątynia, Budowanie, Mężczyzna, Kobieta, Ścieżka lądowa/wodna (razem) (zobacz również stronę 11)

4 graczy: 7 płytek -> Pomocnik, Świątynia, Budowanie, Mężczyzna, Kobieta, Ścieżka lądowa, Ścieżka wodna

W sposób losowy umieść **12 odkrytych płytek ryb**, na polach przeznaczonych dla nich, obok 12 regionów tak, aby było po jednej płytce przy każdym regionie.



Oddzielnie potasuj **płytki mężczyzn i kobiet (po 36 każdego rodzaju)** i umieść je **zakryte** w dwóch oddzielnych stosach obok planszy głównej. Weź po 6 płytek z każdego stosu i umieść je **odkryte** na turkusowych i pomarańczowych polach w prawym dolnym rogu planszy.

Oddziel **7 jasnozielonych** oraz **53 ciemnozielone płytki zdań** i potasuj każdy ze stosów. Daj każdemu graczowi *jedną* losową jasnozieloną płytkę (żuraw) oraz *dwie* losowe ciemnozielone płytki (papuga). Gracze później umieszczają te płytki w dowolnej kolejności, **odkryte** na trzech odpowiednich polach w prawym dolnym rogu swoich plansz (patrz następna strona). Usuń pozostałe jasnozielone płytki z gry, a pozostałe ciemnozielone płytki połóż w stosie obok planszy głównej jako zasoby. Odkryj dodatkowe ciemnozielone płytki w ilości równej liczbie graczy plus dwa (czyli w rozgrywce 4-osobowej 6 płytek) i umieść je **odkryte** na odpowiednich polach na planszy głównej.

Potasuj **24 płytki biżuterii** i losowo rozmieść je odkryte na polach 6 x 4 przeznaczonych do ich ekspozycji, na planszy głównej.

Rozłóż wszystkie materiały budowlane, dary, muszle oraz 5-7 płytek akcji



Dodaj odkrytą płytkę ryb do każdego regionu

Weź 6 płytek mężczyzn oraz 6 kobiet i połóż je odkryte na planszy

Oddziel jasnozielone i ciemnozielone płytki zadań; potasuj każdy stos i rozdaj po 1 jasnozielonej i 2 ciemnozielonych każdemu graczowi

Umieść 4 do 6 ciemnozielonych odkrytych płytek zadań na planszy (4 w rozgrywce 2-osobowej, 5 w 3-osobowej, 6 w 4-osobowej)

Umieść wszystkie 24 płytki biżuterii odkryte na planszy

Umieść 6 z 10 **plytek bogów** w stosie, na odpowiednim polu świątyni na planszy głównej.

Potasuj **karty bogów** i umieść jako zakrytą talię obok planszy. Odkryj pięć wierzchnich kart i wyłóż je obok talii.

Każdy gracz otrzymuje:

- 1 planszę gracza w swoim kolorze;
- 12 szalasów w tym samym kolorze, które umieszcza na 12 polach na swojej planszy;
- 6 płytek budynków w swoim kolorze, które umieszcza stroną kości do góry na 6 odpowiednich polach na swojej planszy;
- 1 płytkę boga, umieszczaną na odpowiednim polu na swojej planszy;
- 3 kości w swoim kolorze, które umieszcza obok swojej planszy;
- 4 kapłanów w tym samym kolorze, umieszczanych obok planszy;
- 2 karty bogów dobrane z talii i stanowiące rękę startową (ukryte przed innymi graczami);
- 2 dary z zasobów ogólnych, które umieszcza obok swojej planszy;
- 1 płytkę kolejności (losowo dobraną), którą umieszcza obok swojej planszy.

Jeśli gracie w mniej niż cztery osoby, należy zwrócić nieużywane komponenty (szalas, kapłanów, płytki budynków, kości jak również nieużyty płytki kolejności i bogów) do pudełka.

Następnie gracz, który wylosował płytkę kolejności z #1 umieszcza jeden ze swoich znaczników na startowym polu toru punktowego (oznaczonym „0/100”), a kolejny znacznik na torze pozycji, poniżej pola z 0. Drugi gracz umieszcza swój pierwszy znacznik na polu 1 punkt zwycięstwa na torze punktowym, a swój drugi znacznik pod znacznikiem gracza startowego, na torze pozycji. Pozostali gracze w kolejności tury umieszczają swoje znaczniki (pierwszy na polu z 2/3 punktami, a drugi pod znacznikiem poprzedniego gracza na torze pozycji).

W odwrotnej kolejności tury, każdy gracz:

- umieszcza jeden ze swoich szalasów na pustym polu pod budowę, w jednym z czterech regionów, obok płytki z 1 rybą, na planszy głównej;
- otrzymuje z zasobów ogólnych surowiec odpowiadający swojemu regionowi, tzn. albo materiał budowlany (piasek, drewno lub kamień) albo płytkę daru;
- natychmiast umieszcza otrzymany materiał budowlany na pustym, pasującym polu obrządku na swojej planszy albo umieszcza otrzymaną płytkę daru obok swojej planszy.

Proces ten kontynuowany jest w odwrotnej kolejności tury aż wszyscy gracze go przeprowadzą. Chwilowo należy zignorować płytkę ryb w tych regionach.



Umieść 6 płytek bogów w stosie na polu świątyni

Potasuj karty bogów tworząc talię i odkryj 5 kart

Każdy gracz otrzymuje:

- 1 planszę gracza
- 12 szalasów
- 6 płytek budynków (stroną kości ku górze)
- 1 płytkę boga
- 3 kości
- 4 kapłanów
- 2 karty bogów (zakryte)
- 2 dary
- 1 płytkę kolejności

Umieść jeden znacznik na torze punktowym (0-3 PZ) a drugi na polu 0 na torze pozycji (pozycja w kolejności)

W odwrotnej kolejności, każdy gracz umieszcza 1 szalas w regionie o wartości 1 (a następnie bierze materiał budowlany lub płytkę daru)



Podsumowanie opcji handlu dla akcji **Pomocnika**

Pola na **plytki bogów** i **biżuterii**

Podsumowanie właściwości 12 różnych **mężczyzn i kobiet**

Podsumowanie efektu 5 różnych **bogów**

Podsumowanie **bonusu ognia**

Podsumowanie informacji o dodatkowych **punktach zwycięstwa** na końcu gry



Pola pod szalas (uwaga: umieść 2 szalas na 12 polu, prawy dolny róg)
Pola na płytki **kobiet i mężczyzn**

Pola **obrzęd**ku, tzn. pola na materiał budowlany i/lub **wybudowane** płytki budynku

Pola pod **nie wybudowane** płytki budynków

Pola na **nieukończone** płytki zadań

Pole na **ukończone** płytki zadań

ZASADY GRY (DLA 4 GRACZY)

Rozgrywka trwa sześć rund, w których każda składa się trzech następujących po sobie faz - A, B i C (zobacz podsumowanie w dolnym lewym rogu planszy głównej).

Faza A: Rzut i umieszczenie kości, wykonywanie akcji

Gracze *równocześnie* rzucają *wszystkimi* trzema swoimi kośćmi. Pierwszy gracz wybiera jedną ze swoich kości i umieszcza na jednej z płytek akcji, po czym natychmiast wykonuje związaną z tą płytką akcję. Następny gracz czyni to samo, umieszczając *jedną* swoją kość i wykonując odpowiednią akcję. Gra toczy się w kolejności tury, do momentu w którym wszyscy gracze umieszczą swoje trzy kości.

Ważne! W momencie umieszczania kości na płytce akcji, możesz położyć kość *tylko* o wartości niższej od *najniższej aktualnie znajdującej się na niej kości* (bez względu na jej kolor).
(Wyjątek: niebieski bóg, patrz strona 10)



Przykład: kości o wartości 5 i 3 znajdują się na płytce akcji. Możesz umieścić 1 lub 2, ale nie możesz 3, 4, 5 i 6.

Poszczególne płytki akcji

Akcja rozprzestrzeniania się (ścieżką lądową lub wodną)

Rozprzestrzenianie się oznacza osiedlenie w regionie przyległym do regionu, w którym już posiadasz szalas. Rozprzestrzenić się można za pomocą przyległej ścieżki lądowej (brązowa strzałka) bądź wodnej (niebieska strzałka). Wartość twojej kości oznacza *najwyższą* wartość ścieżki lądowej lub wodnej jaką możesz przebyć (niższe wartości są zawsze dopuszczalne). *Nie można* rozprzestrzeniać się po ukosie.

Na przykład, możesz użyć 5 lub 6 aby przy użyciu ścieżki wodnej rozprzestrzenić się z górzystego regionu na centralnej wyspie na równiny południowej wyspy. Możesz również użyć 4, 5 lub 6 aby rozprzestrzenić się na plażę wschodniej wyspy.

Używając ścieżki lądowej możesz za pomocą 4, 5 lub 6 rozprzestrzenić się na równiny na północy lub za pomocą 2, 3, 4, 5 lub 6 na zachodnią plażę. Nie mógłbyś rozprzestrzenić się do leśnych regionów obu wysp, ponieważ są one przyległe jedynie po ukosie do twojego regionu!

Aby się rozprzestrzenić, weź nowy szalas ze swojej planszy (możesz wziąć dowolny szalas, ale lepiej jest zachować 12-te pole do końca gry) i umieść go na miejscu pod budowę w nowym regionie. Masz teraz wolne pole na swojej planszy, które będziesz mógł później zapełnić płytką mężczyzny lub kobiety (patrz poniżej).

Dodatkowo, z nowego regionu możesz wziąć albo materiał budowlany (dodając go sobie na pole obrządku) albo płytkę daru (kładąc ją obok swojej planszy).

W końcu, musisz zdecydować się teraz i tylko teraz czy chcesz otrzymać punkty za płytkę ryb przyległą do nowego regionu (używając karty boga). Więcej szczegółów na ten temat znajduje się na stronie 10 pod hasłem „czerwony bóg”. Płytki ryb mogą być punktowane tylko raz na gracza na region, i tylko w trakcie rozprzestrzeniania się.

Jeśli na miejscu pod budowę w twoim nowym regionie znajduje się już szalas, przesun go na bok, upewniając się że pozostaje w *tym samym regionie*.

Ważne! Każdy gracz może posiadać tylko jeden szalas w regionie!

ZASADY GRY

6 rund, każda posiada fazy A, B i C

FAZA A

Gracze *równocześnie* rzucają swoimi 3 kośćmi

W kolejności tury, umieszczają po jednej kości wykonując odpowiednie akcje, do momentu gdy każdy gracz użyje wszystkich swoich kości

Wartości kości na płytce akcji muszą zawsze maleć (Wyjątek: niebieski bóg)

Akcja rozprzestrzeniania się
(lądem bądź wodą)

Weź szalas ze swojej planszy i umieść go w regionie przyległym do regionu w którym masz już szalas; uwaga, rozprzestrzeniaj się tylko wzdłuż ścieżek z wartościami mniejszymi bądź równymi użytej do tej akcji kości

Umieść szalas na miejscu pod budowę w nowym regionie (przesun na bok leżące już tam szalasy)

Weź odpowiedni materiał budowlany lub płytkę daru

Tylko *teraz* możesz zapunktować płytkę ryb (używając karty czerwonego boga)

Uwaga: płytki ryb mogą być punktowane raz na gracza na region. Maksymalnie 1 szalas na gracza w regionie



➡ Akcja kobiety

Każda płytki kobiety na planszy głównej jest umieszczona na jednym z sześciu pól, do których przypisane są wartości. Weź jedną płytkę kobiety z dowolnego pola, które ma wartość mniejszą bądź równą wartości kości, użytej do wykonania tej akcji.

Tak więc jeśli umieścisz kość z 4 na płycie akcji kobiety, możesz wziąć jedną płytkę kobiety z planszy z dowolnego z pól ponumerowanych od 1 do 4, ale nie z pól 5 i 6.

Umieść zebraną płytkę na wolnym polu na swojej planszy (tzn. jednym z 12 pól z prawej strony swojej planszy, nie zakrytym aktualnie przez szalasa ani inną płytkę) tak, aby zakryła zielony symbol odhaczenia na górze pola, lecz pozostawiła pole z symbolem pozycji/muszlą *widoczne*. Jeśli nie posiadasz wolnego pola, nie możesz wybrać tej akcji. *Uwaga:* umieszczanie nowej płytki nie wiąże się z niczym więcej - to znaczy, *nie możesz* jeszcze przeprowadzić akcji pokazanej z lewej lub prawej strony na tej płycie!



➡ Akcja mężczyzny

Przeprowadzana jest w takim samym sposób jak akcja kobiety (*patrz powyżej*).

➡ Akcja pomocnika

Handluj w zamian za różne możliwości. Wynik kości określa pulę punktów jaką możesz wymienić na różne rzeczy. Wartość wymiany jest pokazana w lewym górnym rogu każdej planszy gracza. Tatuowanie, zbieranie muszli lub zdobycie 1 punktu zwycięstwa kosztują 1 punkt z kości każdy. Dar, karta boga lub dowolny materiał budowlany kosztują 2 punkty z kości każdy, jak również przeniesienie szalasa na 12-te pole.

Poszczególne opcje handlowe pomocnika:

Tatuowanie (płytki mężczyzn): za każdy użyty punkt z kości, przesun jednego *jeszcze nie* wytatuowanego mężczyznę na twojej planszy gracza, tzn. przesun płytkę tak, aby zielony symbol odhaczenia stał się widoczny, a obszar z symbolem pozycji/muszlą zakryty. Mężczyzna jest teraz wytatuowany i nie możesz być ponownie tatuowany do końca gry. Przenieś swój znacznik o jedno pole w prawo na torze pozycji, za każdy symbol pozycji, pokazany w lewej części płytki mężczyzny. Jeśli znacznik wyląduje na zajętym polu na torze pozycji, umieść go *na wierzchu* stosu. Możesz wydawać kolejne punkty z kości, aby tatuować kolejnych mężczyzn, ale nie musisz.

Zbieranie muszli (płytki kobiet): przeprowadź tę akcję w taki sam sposób jak tatuowanie; Za każdy punkt wartości kości, przesun jedną płytkę kobiety w dół i weź, pokazaną na lewej stronie jej płytki, ilość muszli z zasobów ogólnych. Muszle połóż obok planszy gracza tak, aby inni mogli je widzieć.

Przykład: Anna używa dwa z pięciu punktów wartości kości do wykonania tatuażu z akcji pomocnika, przesuwając dwie płytki mężczyzn. Na obu płytkach znajduje się w sumie 5 symboli pozycji, więc przemieszcza swój znacznik na torze pozycji o 5 pól w prawo.

Jeden punkt z kości używa do przesunięcia płytki kobiety i otrzymuje w zamian 3 muszle z zasobów ogólnych. Pozostałe dwa punkty planuje wydać na ofiarowanie(*patrz poniżej*).

Punkty zwycięstwa: przesun się o jedno pole w przód na torze punktowym, za każdy punkt wartości kości, który wymieniasz na punkty zwycięstwa.

Ofiarowanie: weź jeden dar z zasobów ogólnych, za każde dwa punkty wartości kości którymi handlujesz. Umieść dary obok swojej planszy tak, aby inni gracze mogli je widzieć.

Akcja kobiety:
Weź płytkę kobiety (z pola o mniejszej bądź równej wartości twojej kości) i umieść na swojej planszy



Nie wykonuj w tym momencie efektu płytki

Akcja mężczyzny:
Patrz akcja kobiety powyżej



Akcja pomocnika:
Różne możliwości są dostępne, w zależności od wyniku kości



Tatuowanie:
Przesun jedną płytkę mężczyzny za każdy punkt kości i przesun się na torze pozycji o odpowiednią ilość pól

Zbieranie muszli:
Przesun płytkę kobiety za każdy punkt kości i weź odpowiednią liczbę muszli z zasobów

Punkty zwycięstwa:
1 PZ za każdy punkt kości

Ofiarowanie:
1 dar za każde 2 punkty kości

Karty bogów: weź *jedną* kartę boga i dodaj do swojej ręki za każde *dwa* punkty kości które wymieniasz. Możesz dobrać wierzchnią kartę z talii lub jedną

z pięciu odkrytych. Jeśli weźmiesz odkrytą, *natychmiast* uzupełnij odkryte karty odsłaniając kolejną z talii.

Karty bogów możesz używać w trakcie gry składając ofiary.

Więcej informacji znajduje się na stronie 10: Bogowie.

Materiały budowlane: weź *jeden* dowolny materiał budowlany za każde *dwa* punkty kości które wymieniasz i umieść go na odpowiednim polu obrządku na swojej planszy. *Jeśli nie posiadasz odpowiedniego wolnego pola, materiał umieść obok swojej planszy.*

Jeśli zasoby ogólne wyczerpią się, użyjcie jakiegoś zamiennika, jako chwilowego zastępstwa. Zasoby materiałów budowlanych, muszli oraz darów są nieskończone.

Przemieszczenie szalas: przemieść *jeden* szalas ze swojej planszy gracza na ostatnie, 12-te pole (prawy dolny róg) na swojej planszy, za każde *dwa* punkty kości, które wymieniasz. Możesz posiadać dowolną ilość szalasów na 12-tym polu.

Każde przemieszczenie pozwala ci na zrobienie miejsca dla dodatkowej płytki mężczyzny bądź kobiety, bez potrzeby użycia akcji rozprzestrzeniania się. Uwaga: *nie możesz* przenosić szalasów, które znajdują się już na planszy.

Przykład różnych akcji pomocnika:

Ben umieścił kość z wynikiem 6 na płycie akcji pomocnika. Bierze z zasobów jedno drewno (-2), tatuuje jednego mężczyznę (-1) i zbiera muszlę przy pomocy kobiety (-1). Za ostatnie dwa punkty z kości przemieszcza swój znacznik na torze punktów zwycięstwa o dwa pola.

Lub: Ben decyduje się na wzięcie 1 karty boga (-2), 1 daru (-1) i 1 materiału budowlanego (-2).

Lub: Ben mógłby przesunąć 6 płytek kobiet/mężczyzn.

Lub: ...wziąć 2 karty bogów i 2 punkty zwycięstwa... itd.



➡ **Akcja świątyni**

Weź kapłana ze swoich zasobów i połącz go w świątyni na planszy głównej. Wynik na kości określa *najwyższe* możliwe pole, na którym możesz go położyć (pola o mniejszej wartości są *zawsze* dostępne). Jeśli na danym polu znajduje się już inny kapłan, przesunij go o jedno pole, zgodnie z kierunkiem strzałki. Może to spowodować przesuwanie kolejnych kapłanów, do momentu wypełnienia wszystkich pustych pól lub wypadnięcia ostatniego kapłana i zwrócenia go właścicielowi.

Każdy nowo umieszczony kapłan *natychmiast* daje graczowi jednorazowy bonus ognia (patrz następna strona). Dodatkowo, wszyscy kapłani w świątyni są warci punkty zwycięstwa na końcu rundy. *Szczegóły w sekcji Faza C.*



Nie zapomnij!

➡ **Akcja budowy**

Zbuduj jedną ze swoich jeszcze nie wybudowanych płytek budynku. Wynik kości określa *najwyższą* możliwą wartość płytki, którą możesz zbudować (niższe wartości są *zawsze* dostępne). Usuń materiały budowlane z dwóch pionowo bądź poziomo przyległych pól obrządku na swojej planszy, zwracając je do zasobów ogólnych. Następnie umieść wybraną płytkę budynku (stroną kości ku dołowi) na tych dwóch polach. W zależności od aktualnej rundy, otrzymujesz za to 10, 7 lub 4 punkty zwycięstwa. Punkty te są pokazane powyżej ekspozycji płytek z biżuterią na planszy głównej. Otrzymujesz również jednorazowy bonus ognia (patrz następna strona).



Nie zapomnij!

Karty bogów:

Weź 1 kartę bogów za każde 2 punkty z kości

Materiały budowlane:

Weź 1 materiał budowlany (i połącz go na odpowiednim polu obrządku) za każde 2 punkty z kości

Przemieść szalas:

Przemieść 1 szalas na pole 12 za każde 2 punkty z kości

Akcja świątyni:

Umieść nowego kapłana na odpowiednim polu w świątyni

(prawdopodobnie przesuwając pozostałych kapłanów w prawo); **natychmiast** otrzymaj bonus ognia Kapłani są również warci punkty zwycięstwa na końcu rundy



Akcja budowy:

Usuń dwa dowolne przyległe materiały budowlane; umieść odpowiednią płytkę budynku na ich miejscu Natychmiast otrzymujesz punkty zwycięstwa oraz bonus ognia



Jeśli nie posiadasz dwóch przyległych do siebie materiałów budowlanych na polu obrządku, to nie możesz wybrać tej akcji. Materiały budowlane lub płytki budynków raz umieszczone na polu obrządków, nie mogą być ponownie ruszone.

Jeśli budowałeś w taki sposób, że pozostały pojedyncze puste pola na końcu gry, wówczas nie będziesz mógł całkowicie zappełnić pól obrządku (patrz również strona 9: Końcowe punktowanie).

Bonus ognia



W momencie otrzymania tego bonusu (przez położenie kapłana w świątyni lub umieszczenie płytki budynku na polach obrządku) możesz natychmiastowo wybrać: kartę boga *lub* dar **oraz** poruszenie swojego znacznika o jedno pole na torze pozycji *lub* wzięcie jednej muszli. *Szczegóły w sekcji Akcja pomocnika.*

Przykład: Cleo umieszcza kapłana. Z bonusu ognia natychmiast otrzymuje kartę boga (zamiast daru) oraz muszlę (zamiast przesunięcia na torze pozycji). Nie może wziąć dwóch darów, ani daru oraz karty boga.

Akcja połowu

Otrzymaj 2 punkty zwycięstwa za dowolną kość (bez względu na jej wynik) umieszczoną na polu akcji połowu, w lewym górnym rogu planszy głównej.

Ważne! W trakcie używania akcji połowu, zasada mówiąca o tym, że nowa kość musi mieć niższą wartość niż poprzedniej, *nie ma* efektu. Innymi słowy, możesz umieścić dowolną kość na tym polu w zamian za 2 punkty zwycięstwa.

Faza B: użycie akcji mężczyzny i kobiety

W kolejności tury, gracze mogą użyć jednej ze swoich płytek mężczyzny **oraz** jednej ze swoich płytek kobiety; wybór kolejności ich użycia należy do każdego gracza z osobna.

Dostępne akcje zależą od symboli pokazanych z prawej strony płytek. Jeśli posiadasz wiele takich samych płytek kobiet, możesz użyć ich *razem* dla silniejszej *pojedynczej* akcji (ale nie możesz użyć ich do wykonania *kilku* oddzielnych akcji). To samo dotyczy się mężczyzn - ale *nie możesz* łączyć mężczyzn i kobiet *razem*!

Położenie poszczególnych płytek mężczyzn i kobiet na twojej planszy *nie ma* znaczenia, jak również to czy zostali przesunięci czy nie. Użycie ich *nie zmienia* niczego; nie zostają przesunięci ani odrzuceni.

Przykład: Don dodaje wartości swoich dwóch mężczyzn Pionierów (jeden jest wytatuowany, drugi nie) aby użyć ich do rozprzestrzenienia się o jedną ścieżkę lądową o wartości 4 lub mniej; nie mógłby użyć ich do rozprzestrzenienia się o dwie ścieżki o wartości 2 lub mniej. Jeśli posiadałby kobietę Pionierkę, mógłby użyć jej do kolejnego rozprzestrzenienia się - niezależnie od mężczyzn - ale nie jest do tego zmuszony.

Poszczególne akcje kobiet (i mężczyzn)

(Zobacz również odpowiednie podsumowanie na każdej planszy gracza)

Ścieżka lądowa: rozprzestrzeń się tak, jakbyś umieścił kość o wartości 2 na płytce akcji ścieżka lądowa.

(Jeśli posiadasz dwie takie kobiety (lub mężczyzn), wówczas możesz użyć ścieżki lądowej o wartości 4 lub mniej; jeśli posiadasz trzy takie kobiety (lub mężczyzn), wówczas możesz użyć dowolnej ścieżki lądowej).

Ścieżka wodna: rozprzestrzeń się w taki sam sposób jak to opisano powyżej, tylko że ścieżką wodną.

Kobieta: weź płytkę kobiety z planszy głównej tak, jakbyś umieścił kość o wartości 3 na płytce akcji kobieta. *(Lub, jeśli posiadasz dwie takie kobiety (lub mężczyzn), jakbyś umieścił kość o wartości 6. Uwaga: trzecia pasująca kobieta (lub mężczyzna) nie mają efektu!)*

Mężczyzna: weź płytkę mężczyzny w taki sam sposób jak opisano powyżej.

Budowa: wybuduj jedną ze swoich płytek budynku tak, jakbyś umieścił kość o wartości 3 na płytce akcji budowa.

(Lub, jeśli posiadasz dwie takie kobiety (lub mężczyzn), jakbyś umieścił kość z 6. Uwaga: trzecia pasująca kobieta (lub mężczyzna) nie mają efektu!)

Bonus ognia:

Weź 1 kartę bogów lub dar **oraz** przesun się o 1 pole na torze pozycji lub weź 1 muszlę

Akcja połowu:

Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za umieszczenie dowolnej kości na tym polu



FAZA B

W kolejności tury, każdy gracz może użyć jednej swojej płytki mężczyzny **oraz** kobiety, w dowolnej kolejności

Jeśli posiadasz kilku identycznych mężczyzn (lub kobiet) możesz *połączyć* ich aby wykonać *pojedynczą*, silniejszą akcję (jednakże, nie możesz łączyć kobiet i mężczyzn)



Użyj *jednej* ścieżki lądowej o max wartości 2 (4/6)



Użyj *jednej* ścieżki wodnej o max wartości 2 (4/6)



Weź *jedną* płytkę kobiety o wartości 1-3 (1-6)



Weź *jedną* płytkę mężczyzny o wartości 1-3 (1-6)



Zbuduj *jedną* płytkę budynku o wartości 1-3 (1-6)

Materiały budowlane: weź jeden dowolny materiał budowlany z zasobów ogólnych i umieść go na odpowiednim miejscu obrządku na swojej planszy. (Lub weź 2, a nawet 3 materiały budowlane. Uwaga: mogą być to różne materiały.)

Przenieść szalasy: przenieść jeden ze swoich szalasów na 12-te pole na swojej planszy. (Lub przenieść 2, a nawet 3 swoje szalasy.)

Punkty zwycięstwa: posuń swój znacznik na torze punktowym o dwa pola w przód. (Lub 4, a nawet 6 pól w przód.)

Karta boga: weź kartę boga do ręki. (Lub weź 2, a nawet 3 karty bogów.)

Dar: weź dar z zasobów ogólnych. (Lub weź 2, a nawet 3 dary.)

Pozycja: przesun swój znacznik na torze pozycji o jedno pole w przód. (Lub 2, a nawet 3 pola w przód.)

Muszla: weź muszlę z zasobów ogólnych. (Lub weź 2, a nawet 3 muszle.)

Faza C: dostęp do prawej części planszy głównej

Zawsze rozpatrz tor pozycji jako pierwszy, następnie świątynie, potem płytki biżuterii, a na końcu płytki zadań.

1.) Tor pozycji

Każdy gracz otrzymuje ilość punktów zwycięstwa pokazaną na polu, znajdującym się nad jego znacznikiem pozycji. Innymi słowy, gracze otrzymują pomiędzy 0 a 15 punktów. Następnie przesun wszystkie znaczniki pozycji graczy na pole poniżej 0, pilnując zachowania kolejności (gracz który był najdalej wędruje na górę stosu, a ten co był najbliżej na spód). W końcu, przydziel płytki kolejności: gracz na wierzchu stosu znaczników jest graczem startowym i otrzymuje płytkę z #1, itd.

2.) Świątynia

Gracze otrzymują punkty zwycięstwa za kapłanów, których wysłali do świątyni. W pierwszych dwóch rundach, każdy kapłan jest wart 1 punkt zwycięstwa; w kolejnych dwóch każdy jest wart 2 punkty, a w ostatnich dwóch każdy jest wart 3 punkty (co jest również pokazane pod świątynią).

Następnie gracz z największą ilością kapłanów w świątyni, otrzymuje wierzchnią płytkę boga, kładąc ją na swojej planszy. W przypadku remisu, płytka boga trafia do gracza, który pośród remisujących posiada kapłana najbardziej na lewo.

Jeśli nie byłoby żadnego kapłana w świątyni, wówczas odpowiednia płytka boga jest usuwana z gry.

3.) Płytki biżuterii

W nowej kolejności tury, gracze mogą zdecydować się na zakup jednej płytki biżuterii z kolumny aktualnej rundy, płacąc za nią określoną ilość muszli pokazaną na płytce. Zakupione płytki biżuterii umieszcza się zakryte na odpowiednich miejscach na planszy gracza; będą one warte punkty zwycięstwa na końcu gry. *Patrz następna strona: Końcowe punktowanie.*

Jeśli nie możesz lub nie chcesz kupić płytki biżuterii, twoja kolejka przepada. Wszelkie pozostałe płytki biżuterii z danej rundy są odrzucane.

Sześć kolumn pokazuje w jakiej aktualnie rundzie znajduje się rozgrywka oraz ile punktów zwycięstwa są warte płytki budynków oraz kapłani.



Weź 1 (2/3) materiały budowlane



Przesuń 1 (2/3) szalasy na 12-te pole



Otrzymaj 2 (4/6) punkty zwycięstwa



Weź 1 (2/3) karty bogów



Weź 1 (2/3) dary



Przesuń swój znacznik pozycji o 1 (2/3) pola



Weź 1 (2/3) muszle

FAZA C

1.) Tor pozycji

Każdy gracz otrzymuje punkty zgodnie z umiejscowieniem swojego znacznika pozycji (0-15) Zwróć wszystkie znaczniki pozycji na pole poniżej 0 (jako stos); rozdziel płytki kolejności zgodnie z nowym układem

2.) Świątynia

Każdy kapłan jest wart:

- 1 punkt zwycięstwa (runda 1 i 2)
- 2 punkty zwycięstwa (runda 3 i 4)
- 3 punkty zwycięstwa (runda 5 i 6)

Daj wierzchnią płytkę boga graczowi posiadającemu najwięcej kapłanów w świątyni

3.) Płytki biżuterii

Każdy gracz może kupić 1 płytkę biżuterii z kolumny aktualnej rundy

Na końcu gry za płytki biżuterii przydzielane są punkty zwycięstwa

4.) Płytki zadań

W nowej kolejności tury, gracze pojedynczo wypełniają *jedną* ze swoich trzech płytek zadań. Jeśli gracz jest w stanie wykonać zadanie bez pomocy, otrzymuje 6 PZ. Jeśli gracz wymaga pomocy żółtego boga (patrz strona 11), otrzymuje 4 punkty zwycięstwa. Po tym jak zadanie zostanie spełnione, gracz umieszcza płytkę zakrytą, na polu z zielonym odhaczeniem na swojej planszy, gdzie pozostanie do końca gry.

Jeśli gracz nie możesz wypełnić żadnego ze swoich trzech zadań, musi wybrać jedno z nich i odłożyć do pudełka. Nie otrzymuje za to punktów.

W końcu, w kolejności tury, każdy gracz wybiera nową płytkę zadania z planszy głównej i dodaje ją sobie na nowo odkryte pole na swojej planszy (uwaga: jest to również wymagane w trakcie 6-tej rundy).

Runda się kończy. Przygotuj się na następną, zwracając do pudełka dwie płytki zadań, które nie zostały wybrane *oraz* wszelkie pozostałe płytki mężczyzn i kobiet. Następnie, sześć nowych płytek kobiet i mężczyzn jest dodawanych na planszę, razem z nowymi płytkami zadań (liczba graczy plus 2). Uczyń to samo również na początku 6-tej rundy.

Każdy gracz zabiera swoje trzy kości z płytek akcji. Można rozpocząć nową rundę...

KONIEC GRY

Gra kończy się po rundzie 6-tej. Każdy gracz wypełnia teraz swoje *trzy* płytki zadań (każda z nich jest spełniana tak, jak na końcu poszczególnych rund).

Końcowe punktowanie: (zobacz również podsumowanie w lewym dolnym rogu na planszy gracza); gracze otrzymują:

- 2 punkty zwycięstwa za każdą posiadaną, nieużyta płytkę boga;
- 1-6 punktów zwycięstwa za każdą płytkę ryb, przyległą do *miejsca pod budowę* zawierającego szalas w jego kolorze;
- 1-9 punktów zwycięstwa za każdą płytkę biżuterii.

Dodatkowo, każdy gracz otrzymuje *6 punktów* zwycięstwa za każdą z poniższych rzeczy:

- 9 spełnionych płytek zadań;
- posiadanie 6 płytek biżuterii;
- 12 zapełnionych pól obrządku (bez względu na to czy są zapełnione materiałami budowlanymi i/lub płytkami budynków);
- wybudowanie wszystkich 6 płytek budynków;
- posiadanie szalasów w 12 regionach;
- wypełnienie wszystkich 12 pól na mężczyzn/kobiet płytkami mężczyzn lub kobiet.



Pozostałe materiały budowlane, muszle, dary i karty bogów nie są nic warte.

Gracz z największą ilością punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, zwycięzcą spośród remisujących zostaje gracz, który w ostatniej fazie C wykonywał pierwszy swój ruch.

4.) Płytki zadań

Każdy gracz musi wypełnić *jedną* z posiadanych płytek zadań na rundę:

6 PZ (w momencie wypełnienia)

4 PZ (w momencie wypełnienia przy pomocy żółtego boga)

0 PZ (w momencie nie spełnienia zadania)

W kolejności tury, każdy gracz bierze nową płytkę zadania (dzieje się to również na końcu 6-tej rundy)

Nowa runda:

dodaj 6 nowych płytek mężczyzn i 6 nowych płytek kobiet

dodaj 4-6 nowych płytek zadań

każdy gracz zabiera swoje 3 kości

KONIEC GRY

Na końcu gry, wypełnij pozostałe trzy płytki zadań (6, 4 lub 0 PZ za *każdą*)

Końcowe punktowanie:

za płytkę boga: 2PZ

za płytkę ryb: 1-6 PZ

za płytkę biżuterii:
1-9 PZ

Dodatkowe 6 PZ za każde:

wypełnienie wszystkich 9 zadań

zdobycie 6 płytek biżuterii

zapełnienie pola obrządku

zbudowanie wszystkich budynków

szalasy we wszystkich 12 regionach

12 płytek

kobiet/mężczyzn

Gracz z największą ilością punktów zostaje zwycięzcą.

Bogowie

Aby zagrać dowolną kartę boga, musisz również złożyć ofiarę. Jeśli nie posiadasz darów, wówczas nie możesz zagrać karty boga. Kładź użyte karty bogów na odkrytym stosie kart odrzuconych, obok talii, a użyte dary z powrotem do zasobów ogólnych. Jeśli wyczerpie się talia kart bogów, potasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową.

Ważne! Możesz zagrać dwie karty bogów tego samego koloru, składając tylko jedną ofiarę, w zamian za możliwość wyboru dowolnej akcji boga.

Niebieski bóg - jeśli zagrasz niebieskiego boga (możliwe tylko w fazie A), wówczas możesz położyć kość na płytkę akcji, nawet jeśli jej wartość jest równa bądź większa od najniższej wartości kości już tam będącej.

Uwaga: musisz użyć jednej karty niebieskiego boga na kość. Tym samym, jeśli ktoś chce później w tej samej rundzie zagrać kość o wyniku równym bądź wyższym, również musi zagrać kartę niebieskiego boga. Karty białego i czerwonego boga również mogą być zagrane.

Biały bóg - jeśli zagrasz białego boga (możliwe tylko w fazie A), wówczas możesz dodać kość na płytkę akcji traktując ją tak, jakby miała wartość 6. Nie zmieniaj wyniku kości na 6, pozostaje ten sam!

Czerwony bóg - możesz zagrać czerwonego boga (w fazie A i B) tylko podczas rozprzestrzeniania się, tzn. w momencie umieszczania szalasu na miejscu pod budowę w nowym regionie. Czerwony bóg pozwala na zapunktowanie płytki ryb z nowego regionu, tzn. na otrzymanie tylu punktów zwycięstwa, ile jest pokazane na płytce ryb.

Ważne: płytka ryb pozostaje na miejscu po zapunktowaniu i jest dostępna dla innych graczy.

Uwaga: gracze nie mogą zagrać więcej niż jednej karty czerwonego boga na region, i tym samym mogą zapunktować każdą płytkę ryb co najwyżej raz.

Przykład: Anna zagrywa niebieskiego boga (i składa ofiarę) aby móc umieścić kość z 3 na płytce akcji ścieżka wodna, która posiada już kość z 1. Dodatkowo zagrywa białego boga (i składa ofiarę) aby móc użyć 3 jako 6, tzn. pozwala jej to na rozprzestrzenienie się ścieżką wodną o wartości 6 i umieszczenie szalasu w nowym regionie. W końcu zagrywa czerwonego boga (i składa trzecią ofiarę) aby zdobyć 5 punktów za płytkę ryb przyległą do nowego szalasu.

Zielony bóg - jeśli zagrasz zielonego boga (możliwe tylko w fazie B), wówczas możesz wykonać jedną z poniższych czynności:

Albo:

Podwoić efekt kobiety lub mężczyzny której aktualnie używasz. Jeśli używasz kilku identycznych mężczyzn (lub kobiet), podwój ich sumę, tzn. podwojenie następuje po wzięciu pod uwagę efektu kilku płytek.

(Uwaga: wielokrotne akcje są wciąż niemożliwe)

Przykład 1: Cleo posiada dwie płytki kobiet, które dają jej 4 punkty kiedy zostają razem aktywowane. Używając zielonego boga, może podwoić punkty do 8.

Przykład 2: Ben może zbudować płytkę budynku o maksymalnej wartości 3. Używając zielonego boga, może zbudować płytkę o wartości 4, 5 lub 6 (ale nie drugą o wartości 3).

Albo:

Aktywować drugi, inny rodzaj mężczyzny lub kobiety.

Przykład: Don używa swoich dwóch płytek kobiet razem aby rozprzestrzenić się ścieżką lądową o wartości 4. Następnie używa płytki mężczyzny, który pozwala mu na dobranie karty zielonego boga. Natychmiast ją zagrywa (po złożeniu ofiary). Decyduje się na aktywowanie jednej z kolejnych płytek kobiet i wybiera taką, która pozwala na wzięcie płytki mężczyzny z planszy głównej.

BOGOWIE

Mogą być używane w różnych fazach; każda karta boga kosztuje jeden dar

Możesz zagrać dwie identyczne karty bogów aby użyć akcji dowolnego boga



Kość umieszczana na płytce akcji może być równa bądź wyższa od tych już na niej leżących



Kość umieszczana na płytce akcji jest traktowana jakby miała wartość 6, ale nie zmieniaj jej w 6



Zapunktuj płytkę ryb w nowo osiedlonym regionie



Albo podwój efekt akcji z płytki mężczyzny/kobiety albo zdobądź możliwość dodatkowej aktywacji kobiety/mężczyzny

Gwoli wyjaśnienia: możesz zagrać najwyżej jedną kartę zielonego boga w fazie B i użyć jej albo do podwojenia efektu kobiety/mężczyzny albo do użycia jednej dodatkowej zdolności kobiety/mężczyzny.

Żółty bóg - możesz zagrać *jednego* żółtego boga (możliwe tylko w fazie C), aby zmniejszyć wymagania płytki zadań dokładnie o jeden.

Jeśli na przykład, płytka zadań wymaga 3 drewna, wówczas używając żółtego boga potrzebujesz tylko 2 drewna.

Lub jeśli wymaga szalasu w 9 regionach, wówczas po zagraniu żółtego boga potrzebujesz szalasu tylko w 8 regionach.



Obniż wymagania jednej płytki zadań

Użycie żółtego boga do pomocy w wypełnieniu płytki zadania oznacza, że zdobędziesz jedynie 4 punkty za taką płytkę (zamiast 6).

Uwaga: na końcu gry, kiedy gracze wypełniają swoje trzy pozostałe płytki zadań, możesz użyć jednego żółtego boga *na płytkę*, co pozwala na użycie w sumie trzech kart. Musisz zapłacić darem za każdą z nich.

Płytki boga: płytki boga mogą być używane zamiast dowolnej karty boga. W momencie użycia, zwróć płytkę od pudełka. *Nie* musisz składać ofiary aby użyć płytki boga.



Płytką boga może być użyta jako dowolna karta boga i nie wymaga ofiary

Rozgrywka dwu lub trzyosobowa

Rozkładanych jest mniej płytek akcji, więc niektóre akcje są połączone:

W rozgrywce 2-osobowej - w dodatku do akcji budowy, świątyni oraz pomocnika, występują *połączone* akcje mężczyzna/kobieta i ścieżka wodna/lądowa. Użyj rewersów płytek akcji kobiety i ścieżki lądowej, a płytki mężczyzny i ścieżki wodnej odłóż do pudełka. W sumie dostępnych jest pięć płytek akcji.

W rozgrywce 3-osobowej - w dodatku do akcji budowy, świątyni, pomocnika, kobiety i mężczyzny występuje *połączona* akcja ścieżka wodna/lądowa (użyj rewersu płytki akcji ścieżka lądowa), a płytkę ścieżki wodnej zwróć do pudełka. W sumie dostępnych jest sześć płytek akcji.

Zasady umieszczania kości pozostają takie same jak w rozgrywce 4-osobowej. Zawsze umieszczaj kość o wyniku niższym (wyjątek: niebieski bóg), a w momencie wyboru łączonej płytki akcji, wybierz *jedną* z dwóch dostępnych.

Przykład: Don umieszcza kość z 3 na łączonej płytce akcji kobieta/mężczyzna i bierze płytkę kobiety. Kolejni gracze muszą teraz umieścić kość z 2 lub 1, ale mogą wybrać pomiędzy akcją kobiety a mężczyzny. To samo tyczy się płytki akcji ścieżka wodna/lądowa.

ROZGRYWKADLA2I3

Użyj tylko 5 lub 6 płytek akcji



Pozostałe zasady są takie same

Tłumaczenie na zlecenie REBEL.pl: Remigiusz Bajor



If you have questions or comments about this game, please call or write to us at:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau

Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722

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

© 2012 Stefan Feld

© 2013 Ravensburger Spielverlag



Płytki zadań

Następujące przykłady pokazują wszystkie płytki zadań, począwszy od 7 startowych (jasnozielone spody z żurawiem), a kończąc na pozostałych 53 (ciemnozielone spody z papugą). Ogólnie, *wszystkie* zadania pokazują *minimalne* wymogi - nie ich dokładną ilość. Tym samym zawsze możesz posiadać więcej niż jest wymagane, ale nigdy mniej.

Uwaga: *nigdy* nie musisz niczego oddawać kiedy wypełniasz płytki zadań. Wystarczy tylko abyś pokazał że masz to, czego wymagają.

Płytki zadania jest uznana za spełnioną kiedy...



...posiadasz płytkę kobiety i mężczyzny na swojej planszy.



...posiadasz płytkę kobiety na swojej planszy oraz kapłana w świątyni.



Podobnie: „posiadasz mężczyznę na planszy i kapłana w świątyni” lub „trzech kapłanów w świątyni”.



...posiadasz płytkę kobiety oraz biżuterii na swojej planszy.



Podobnie: „posiadasz płytkę mężczyzny oraz płytkę kolejności z #1”.



...posiadasz szaleńców w dowolnych trzech regionach.



Podobnie: „posiadasz szaleńców w dowolnych 9 regionach” lub „przynajmniej jeden szaleńca na wszystkich pięciu wyspach”.



...możesz pokazać trzy karty bogów w tym samym kolorze.
Podobnie: „dwie karty bogów o określonym kolorze” (W sumie 5 takich zadań, 1 na kolor) lub „cztery różne karty bogów”.



Ważne! Karty bogów wymagane przez zadanie nie mogą być zastąpione płytkami boga ani dwoma identycznymi kartami bogów!



...posiadasz trzy różne płytki mężczyzn na swojej planszy.



Podobnie: „posiadasz trzy różne płytki kobiet” lub „trzy różne płytki biżuterii”.



...posiadasz cztery dowolne płytki mężczyzn na swojej planszy.



Podobnie: „posiadasz cztery dowolne płytki kobiet” lub „cztery dowolne płytki biżuterii” lub „cztery dowolne płytki budynków”.



...posiadasz dwie płytki naszyjnika z biżuterii. (W sumie 6 takich zadań, 1 na rodzaj biżuterii.)

Podobnie: „posiadasz dwie płytki boga”, „cztery dary” lub „pięć muszli”.



...posiadasz trzy kamienie na miejscu obrządku lub obok swojej planszy. (W sumie 3 takie zadania, 1 na rodzaj materiału budowlanego.)



Podobnie: „dowolne pięć materiałów budowlanych”.



...posiadasz szaleńców we wszystkich trzech regionach górzystych (nie musi być na miejscu pod budowę w regionie). (W sumie 8 takich zadań, 1 na rodzaj regionu i 1 na rodzaj płytek ryb.)



...posiadasz cztery szaleńcy na 12-tym polu na swojej planszy.



...posiadasz trzy dowolne płytki mężczyzn przesunięte, na swojej planszy.



Podobnie: „posiadasz trzy dowolne płytki kobiet przesunięte” lub „pięć osób przesuniętych”.



...posiadasz dwie z pokazanych płytek osób (kobiet i/lub mężczyzn) na swojej planszy. (W sumie 12 takich zadań, 1 na rodzaj osoby.)

