



## Zawartość:

- 1 plansza
- 4x5 drewnianych Wiosek
- 1 płócienny woreczek
- znaczniki Zasobów
- 4x30 Osadników (strona w łodzi/strona na lądzie)
- 1 notes punktacji i Statuetek

## Wprowadzenie

Nieodkryte rajskie wyspy błękitnej Laguny czekają na zasiedlenie. Turkusowe morze i plaże otoczone palmami uginającymi się od kokosów będą nagrodą dla każdego odważnego polinezyjskiego żeglarza i odkrywcy! Zbierz swoje plemię i wyruszenie zasiedlać kolejne wysepki archipelagu. Podczas wyprawy szukajcie na swojej drodze cennych surowców i stawiajcie swoje wioski w strategicznych miejscach. Przejmujcie kontrolę nad wyspami, aby zapisać się w historii jako najważniejsze plemię zamieszkujące archipelag!

## Przygotowanie do gry

- ✿ Na środku stołu rozłóż planszę przedstawiającą 8 wysp nowo odkrytego archipelagu.
- ✿ W grze występują 24 znaczniki Zasobów: Kokos, Bambus, Woda i Drogocenne Kamienie. 8 dodatkowych Statuetek (koloru brązowego) reprezentuje symbole religijne Polinezyjczyków. Wrzuć wszystkie 32 Zasoby i Statuetki do woreczka. Następnie wyjmuj po jednym elemencie i umieszczaj losowo na polach planszy z kamiennymi kręgami (po 1 elemencie na każdym polu).
- ✿ Notes punktacji połóż w pobliżu planszy, aby wszyscy gracze go widzieli.
- ✿ Każdy z graczy wybiera kolor, po czym bierze wszystkie Wioski i Osadników w tym kolorze. W grze 4-osobowej każdy gracz odkłada 10 Osadników z powrotem do pudełka; w grze 3-osobowej każdy odkłada po 5 Osadników. Przy 2 graczach wykorzystujecie wszystkich swoich Osadników.

**Przykład przygotowania gry dla 4 graczy.**



# Rozgrywka

Gra składa się z 2 oddzielnych, następujących po sobie faz – **fazy Eksploracji** oraz **fazy Osadnictwa**. Punkty przyznaje się na końcu każdej fazy.

W ramach pierwszej gry polecamy rozegrać tylko fazę Eksploracji. Po zaznajomieniu się w ten sposób z zasadami proponujemy rozegrać pełną grę składającą się z obu faz.

## Faza Eksploracji



Zaczyna najmłodszy gracz, a następnie rozgrywka jest kontynuowana zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. W swojej turze umieść na planszy jeden ze swoich elementów (Wioskę albo Osadnika). Trzymaj się następujących zasad:

❖ Umieść swojego Osadnika na dowolnym niezajętym polu morza, stroną w łodzi do góry. **1**  
Polinezyjczycy przybyli na łodziach.  
ALBO

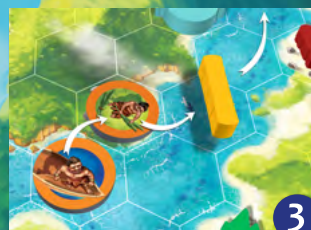
❖ Umieść swój element (Osadnika albo Wioskę) na dowolnym niezajętym polu sąsiadującym z polem, na którym znajduje się już twój element. **2**

**Uwaga! Wioskę nie można umieszczać na polach morza.**

Polinezyjczycy odkrywali wyspy, rozpoczynając od miejsc, do których przybili łodziami.

Możesz umieścić swój element na polu z Zasobem albo Statuetką – zabierz je wtedy z planszy i połóż przed sobą. **3**

Wszyscy gracze powinni widzieć, jaki Zasób albo Statuetkę zabrałeś.



### Ważne!

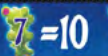
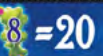
- ❖ Na każdym polu może znajdować się tylko 1 element.
- ❖ Wioski umieszczane na polach lądowych z kamiennymi kręgami zostaną usunięte z planszy przed rozpoczęciem fazy Osadnictwa.

## Zakończenie fazy Eksploracji i punktowanie

Faza Eksploracji kończy się, gdy:

- ❖ wszystkie Zasoby (Kokos, Bambus, Woda i Drogocenne Kamienie) zostały zebrane z planszy, ALBO
- ❖ wszyscy gracze umieścili na planszy wszystkich swoich Osadników i Wioski.

Na koniec fazy Eksploracji należy po raz pierwszy użyć notatnika i zapisać w nim punkty za:

 = 10    = 20

 = 5/ 

 6-10

❖ **8/7 wysp:** każdy gracz, którego elementy znajdują się na wszystkich 8 wyspach, otrzymuje **20 punktów**, zaś każdy z elementami na 7 wyspach – **10 punktów**.

❖ **Połączenia:** każdy gracz otrzymuje punkty za ciąg swoich elementów łączący najwięcej wysp – za każdą wyspę połączoną tym ciągiem gracz zdobywa **5 punktów**.

❖ **Przewagi:** gracz z największą liczbą swoich elementów na wyspie otrzymuje za nią tyle punktów, ile wskazano na planszy (6, 8 albo 10 punktów, w zależności od wyspy). W przypadku remisu, punkty dzielone są po równo między remisujących graczy. Na przykład: jeśli 3 graczy ma tę samą liczbę Osadników na wyspie wartej 8 punktów, to każdy gracz dostaje 2 punkty.

♦ **Zasoby:** każdy gracz otrzymuje punkty za zgromadzone przez siebie Zasoby:

= 5   = 10   = 20

= 10

= 4

za 4 i więcej Zasobów tego samego rodzaju: **20 punktów**,  
za 3 Zasoby tego samego rodzaju: **10 punktów**,  
za 2 Zasoby tego samego rodzaju: **5 punktów**.

Jeśli gracz zebrał przynajmniej po 1 Zasobie z każdego z 4 różnych typów, to jednorazowo otrzymuje **dotychczasowe 10 punktów**.

♦ **Statuetki:** za każdą zebraną Statuetkę gracz otrzymuje **4 punkty**.

## Przykład punktowania



♦ **8/7 wysp:**

Fioletowy (8 wysp) – 20 punktów.

Niebieski (7 wysp) – 10 punktów.

Pomarańczowy (6 wysp) – 0 punktów.

♦ **Połączenia:**

Fioletowy (4 wyspy) – 20 punktów.

Niebieski (3 wyspy) – 15 punktów.

Pomarańczowy (5 wysp) – 25 punktów.

♦ **Przewagi:**

Fioletowy 4+10 = 14 punktów.

Niebieski 6+6+8 = 20 punktów.

Pomarańczowy 4+10+8+6 = 28 punktów.

♦ **Zasoby:**

Niebieski i Pomarańczowy

– każdy po 10+20 = 30 punktów.

♦ **Statuetki:**

Fioletowy 2x4 = 8 punktów.

Niebieski 4x4 = 16 punktów.

Pomarańczowy 4 punkty.

Po podliczeniu punktów **Fioletowy ma 92 punkty, Niebieski 91 punktów, a Pomarańczowy – 87 punktów.**

|                     | Julia     | Sara      | Paweł     |
|---------------------|-----------|-----------|-----------|
| = 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         |
| <b>Suma</b>         | <b>92</b> | <b>91</b> | <b>87</b> |

# Faza Osadnictwa

Po przyznaniu punktów usuń z planszy wszystkich Osadników oraz wszystkie pozostałe Zasoby. Usuń wszystkie Wioski umieszczone na polach lądowych z kamiennymi kręgami. Wrzuć wszystkie 32 Zasoby i Statuetki do woreczka, a następnie wyjmuj po jednym i umieszczaj losowo na polach planszy z kamiennymi kręgami (po 1 elemencie na każdym polu).

Każdy gracz zabiera swoich Osadników usuniętych z planszy. Niepotrzebne Wioski (te zdjęte z planszy, jak i te niewystawione w ogóle na planszę) należy odłożyć do pudełka.

Fazę Osadnictwa rozpoczyna gracz siedzący na lewo od gracza, który zakończył fazę Eksploracji. Innymi słowy, gra jest kontynuowana zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

Faza Osadnictwa przebiega w taki sam sposób jak faza Eksploracji, z tą różnicą, że teraz w swojej turze możesz umieścić swojego Osadnika tylko na takim niezajętym polu (morskim albo lądowym), które sąsiaduje z polem już zajmowanym przez twój element. *Polinezyjczycy zasiedlili wyspy, rozpoczynając od swoich wiosek.*

**Uwaga!** W przeciwieństwie do fazy Eksploracji możesz umieścić swojego Osadnika na niezajętym polu morskim TYLKO jeśli będzie on sąsiedował z innym twoim elementem umieszczonym wcześniej na planszy.

## Zakończenie fazy Osadnictwa i punktowanie

Podobnie jak faza Eksploracji, faza Osadnictwa kończy się, gdy:

♦ wszystkie Zasoby (Kokos, Bambus, Woda i Drogocenne Kamienie) zostały zebrane z planszy, ALBO

♦ wszyscy gracze umieścili na planszy wszystkich swoich Osadników.

Na koniec fazy Osadnictwa po raz drugi w ciągu gry przyznaje się punkty – w taki sam sposób jak za pierwszym razem.

Następnie sumuje się wyniki każdego gracza z obu faz.

Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma więcej Zasobów i Statuetek. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.



© 2018 Blue Orange. © Dr. Reiner Knizia, 2018. All rights reserved. © 2018 Funiverse, Wszelkie prawa zastrzeżone. Blue Lagoon oraz Blue Orange są znakami towarowymi Blue Orange Editions z siedzibą we Francji. Wyprodukowano w Chinach. Zaprojektowano we Francji. Edycja Polska: © Funiverse [www.funiverse.pl](http://www.funiverse.pl)  
Dystrybutor: Rekman Sp. z o.o.  
ul. Europejska 4, 55-040, Magnice  
Korekta: David Komisarski  
Tłumaczenie: Łukasz Piechaczek  
Skład: Przemysław Kasztelaniec

## Podziękowania:

Reiner Knizia wyraża wdzięczność dla wszystkich testerów, który wnieśli swój wkład w rozwój gry, w szczególności były to następujące osoby: Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson i Dave Spring.