

MANGROVIA



Nicht nur das klare Wasser und die üppige Vegetation sind hier reizvoll und unverbraucht. Seit Urzeiten gelingt es deinem Stamm nach überlieferten Sitten in Einklang mit der Natur zu leben. Doch die Tage eures weisen Häuptlings neigen sich dem Ende zu. Jetzt gilt es, einen guten Nachfolger zu finden. Deshalb errichtest du Hütten entlang der göttlichen Pfade und bringst kostbare Amulette an geweihte Orte. Denn deine Weitsicht und die Überzeugungskraft deiner Taten machen vielleicht gerade dich zum kommenden Häuptling.

MATERIAL

- 1 Spielplan
- 85 Spielkarten:
 - 32 Landschaftskarten: je 8 x Wasser, Sand, Mangroven, Schilf
 - 53 Kostbarkeiten: 9 x Wert 2, 8 x Wert 3, je 7x Wert 4 und 5, je 6 x Wert 6 und 7 sowie 10 Startkarten



- 1 Boot
- 2 Paradiesvögel
- 1 Startspielertalisman



- 40 Amulette: 5 Amulette mit dem Wert 1, 35 Amulette mit den Werten 2 bis 6



- 1 Amulettsäckchen

- 50 Hütten in 5 Farben



- 10 Säulen in 5 Farben (5 Häuptlingssäulen und 5 Amulettsäulen)



- 10 Schalen in 5 Farben



- 8 Pfahlplättchen mit den Werten 2 bis 9



Für die Spielvariante (siehe Seite 8):

- 16 Steinplatzplättchen



EINFÜHRUNG

Um **Häuptlingspunkte** ☀ zu erzielen, sammelst du **Amulette** und baust auf dem Spielplan **Hütten**:

- auf den **Steinplatz**
- auf den **Pfahlplatz**
- auf die acht **Götterpfade**



waagrechte Götterpfade

Pfahlplatz



senkrechte Götterpfade

Es gibt vier senkrechte und vier waagrechte Götterpfade. Jeder Pfad beginnt neben bzw. unterhalb einer Götterstatue. Ein Pfad umfasst jeweils alle Landschaftsfelder einer Spalte oder Reihe.

Auch **Amulette** bringen dir am Ende des Spiels **Häuptlingspunkte** ☀. Außerdem sind Amulette erforderlich, um Hütten an bestimmten Orten zu errichten.

Amulette im Säckchen:



Wenn du mehr **Häuptlingspunkte** ☀ sammelst als deine Mitspieler, gewinnst du und wirst neuer Häuptling.

SPIELPLAN UND SPIELVORBEREITUNG



Orakelfelsen
Hier bewegen sich die Paradiesvögel.



Auf **Landschaftsfeldern** können Hütten gebaut werden.

Amulettfelder sind rot eingekreiste Landschaftsfelder.



Häuptlingssteg
Häuptlingssäulen starten auf Feld 0.



Der Spielplan zeigt 4 Landschaften:



Amulettleiste
Neben der 0 ist das Startfeld für die Amulettssäulen.



Hier platziert ihr die **Amulette** mit dem Wert 1.



Hier legt ihr den Stapel mit den **Pfahlplättchen** ab.



Auf dem **Archipel** befinden sich die **sechs Kultstätten** für die **Schalen**.



Bootsfeld
Hier beginnt die Fahrt ums Archipel.

Spielt ihr **zu fünft**, erhaltet ihr jeweils **8 Hütten** und **1 Schale**.
Spielt ihr **zu viert**, erhaltet ihr jeweils **9 Hütten** und **1 Schale**.
Im Spiel **zu zweit** und **zu dritt** erhaltet ihr jeweils **10 Hütten** und **2 Schalen**.

Im Spiel **zu dritt** stellt ihr auf jedes der 3 Landschaftsfelder mit **grauem Hüttersymbol** eine Hütte einer Farbe, die nicht von Spielern genutzt wird. Im Spiel **zu zweit** setzt ihr zusätzlich auf die 7 Landschaftsfelder mit **weißem Hüttersymbol** eine solche Hütte.

im Spiel **zu zweit** legt ihr das **Pfahlplättchen** mit dem Wert 2 unter die Hütte auf dem **Pfahlplatz**. Auf dem Stapel liegt dann Plättchen 3 obenauf. Außerdem **blockiert** ihr auf dem Archipel die **unterste Kultstätte** (Anlegestellen 6 und 7) mit einer Schale „neutraler“ Farbe. Im Spielverlauf ignoriert ihr diese beiden Anlegestellen komplett.

1. Hütten, Schalen und Häuptlingssäulen

Ihr platziert eure **Häuptlingssäulen** auf **Feld 0 des Häuptlingsstegs** und erhaltet **Hütten** und **Schalen** der entsprechenden Farbe (siehe Kasten unten links). Übrige Hütten, Schalen und Häuptlingssäulen werden nicht benötigt.

2. Spielkarten und Startspielertalisman

Legt einen Startspieler fest. Er legt den **Talisman** vor sich ab. Verteilt die **Startkarten**: Als Startspieler nimmst du die beiden Karten mit der Nummer **1** auf die Hand. Dein linker Nachbar bekommt die Karten mit der Nummer **2**. Weitere Mitspieler erhalten im Uhrzeigersinn reihum die Karten mit den Nummern **3**, **4**, sowie **5**. Nicht benötigte Startkarten legt ihr zurück in die Schachtel.

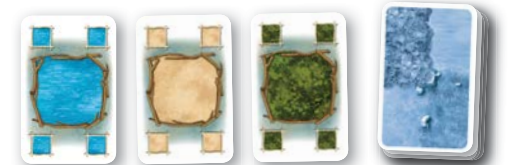


Mischt die übrigen **Kostbarkeiten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel **neben dem Spielplan** ab. Deckt **vier** davon auf und legt sie nebeneinander aus.



Auslage **Kostbarkeiten**

Mischt die **Landschaftskarten**. **Jeder Spieler erhält zwei** davon verdeckt auf die Hand. Die übrigen Landschaftskarten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel neben dem Spielplan ab. Deckt **drei** Landschaftskarten auf und legt sie nebeneinander aus.

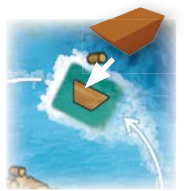


Auslage **Landschaftskarten**

3. Boot und Paradiesvögel

Stellt das **Boot** auf das gekennzeichnete Bootsfield oberhalb des **Archipels**.

Setzt **einen Paradiesvogel** auf das (dunkelgrüne) Mangrovenfeld und den **anderen Paradiesvogel** auf das (blaue) Wasserfeld des Orakelfelsens.



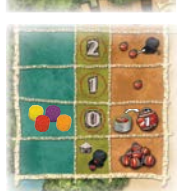
4. Amulette und Amulettssäulen

Die **5 Amulette mit dem Wert 1** stapelt ihr offen auf dem Ablagefeld unterhalb der Amulettleiste. Alle **anderen Amulette** befinden sich zu Spielbeginn **im Amuletttäschchen**, das ihr neben dem Spielplan bereitlegt.

Jeder Spieler platziert die **Amulettssäule** seiner Farbe in der linken Spalte neben dem **Feld „0“** der Amulettleiste. Übrige Amulettssäulen werden nicht benötigt.

5. Pfahlplättchen

Ordnet die Pfahlplättchen nach Zahlenwerten. Legt sie als offenen Stapel auf das kleine Inselfeld neben dem Pfahlplatz. Dabei liegt die 2 obenauf und die 9 ganz unten (Ausnahme im Spiel zu zweit: siehe Kasten links).



SPIELABLAUF

Jede Spielrunde besteht aus 3 Phasen, die ihr immer in gleicher Reihenfolge ausführt:

- ➔ 1. Schalen platzieren – Aktionen wählen
- ➔ 2. Boot bewegen – Aktionen ausführen
- ➔ 3. Nächste Spielrunde vorbereiten



Im Spiel **zu zweit** und **zu dritt** setzt danach reihum jeder Spieler auch seine zweite Schale auf eine verbliebene freie Kultstätte. Dabei darf der **Startspieler** seine **erste Schale nicht** auf die **oberste Kultstätte** (Anlegestellen 1/12) platzieren. Seine zweite Schale darf er jedoch darauf setzen, wenn diese Stätte dann noch frei ist.



Phase 1: Schalen platzieren – Aktionen wählen

Als Startspieler beginnst du. Deine Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, setzt du **eine eigene** Schale auf eine **unbesetzte** Kultstätte des Archipels. Die Symbole auf den zwölf Anlegestellen zeigen euch, welche Aktion(en) ihr durchführen dürft, sobald das Boot eure Schale erreicht.

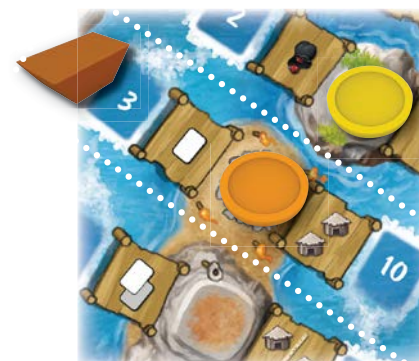


Phase 2: Boot bewegen – Aktionen ausführen

Das Boot steuert **nacheinander** die Anlegestellen **1 bis 12** rund um das Archipel an. Steht auf der zugehörigen Kultstätte eine **Schale**, führt der **Besitzer** dieser Schale die **Aktion** der vom Boot **erreichten Anlegestelle** aus. Die angegebene **Reihenfolge der Aktionen** dürft ihr **nie verändern**. Allerdings dürft ihr auf beliebige Aktionen ganz oder teilweise verzichten. Befindet sich keine Schale auf der Kultstätte, zieht ihr das Boot sofort weiter.



Beispiel 1:
Da auf der Kultstätte von Anlegestelle 1 keine Schale liegt, fährt das Boot weiter zur Anlegestelle 2. Spieler Gelb hat dort eine Schale platziert und darf nun Amulette sammeln. So zieht ihr das Boot von Schale zu Schale.



Beispiel 2:
Die vom Boot erreichte Anlegestelle (3) erlaubt es Spieler Orange, eine offen ausliegende Karte zu ziehen. Seine hier platzierte Schale gestattet ihm auch, die Aktion der gegenüberliegenden Anlegestelle (10) auszuführen – allerdings erst dann, wenn das Boot dieses Feld erreicht.

So führst du die Aktionen durch:

So errichst du Hütten:

Eine Hütte darf nur auf **unbesetzten** Landschaftsfeldern errichtet werden. Die Landschaft des Feldes muss auf dem Orakelfelsen durch **einen der beiden Paradiesvögel** markiert sein.

So platzierst du die Paradiesvögel:

Setze die Paradiesvögel auf **zwei verschiedene** Landschaftsfelder des Orakelfelsen. Dabei darfst du einen oder beide Vögel unverändert sitzen lassen.

So ziehst du Karten:

Karten werden ausschließlich von den Nachziehstapeln und den offenen Auslagen gezogen – **nie von Mitspielern**. Du darfst die angegebene **Reihenfolge**, in der die Karten verdeckt oder offen gezogen werden müssen, **nicht verändern**. Du entscheidest bei jeder Karte frei, ob du eine **Kostbarkeit** oder eine **Landschaftskarte** ziehst. Verdeckt gezogene Karten darfst du **ansehen**, bevor du weitere Karten ziehst. Offen gezogene Karten der Auslagen werden **nicht sofort ersetzt**, sondern erst in Phase 3!

So sammelst du Amulette:

Die Anzahl deiner Hütten auf **rot eingekreisten Amulettfeldern** zeigst du mit deiner Amulettssäule auf der Amulettleiste an. Je mehr Hütten du auf Amulettfeldern errichtet hast, desto mehr Amulette darfst du sammeln. Gesammelte Amulette legst du **verdeckt** vor dir ab.



- ➔ Besitzt du **zwei oder mehr Hütten** auf **Amulettfeldern**, ziehst du die entsprechende Anzahl Amulette aus dem Säckchen – **maximal jedoch 5**. Dann wirfst du davon eines deiner Wahl zurück ins Säckchen.
- ➔ Besitzt du **genau eine Hütte** auf **einem Amulettfeld**, ziehst du **ein Amulett** aus dem Säckchen und **behältst** es.
- ➔ Besitzt du **keine Hütte** auf **Amulettfeldern**, darfst du **kein Amulett aus dem Säckchen** ziehen. Stattdessen nimmst du – sofern noch vorhanden – ein Amulett mit dem Wert **1 vom Spielplan**.



Beispiel 4:
Spieler Orange hat bereits 3 Hütten auf Amulettfeldern gebaut. Er zieht 3 Amulette aus dem Säckchen, sieht sie sich an und behält 2 davon.



Beispiel 3:
Momentan darf nur auf Wasser- und Sandfeldern gebaut werden



Eine Hütte errichten ...



Um eine Hütte zu errichten, musst du aus deiner Kartenhand ...

- ➔ ... den **exakten Betrag** an **Kostbarkeiten** oder **Amuletten** entrichten, der auf dem betreffenden Spielfeld genannt ist.



Kannst du **nicht passend** zahlen, darfst du **keine Hütte** auf dem betreffenden Feld errichten. Du darfst **keinen höheren Betrag** zahlen. Sind auf einem Feld Kostbarkeiten als Zahlungsmittel genannt, darfst du nicht mit Amuletten zahlen (und umgekehrt).

- ➔ ... eine **Landschaftskarte** abgeben, die der Landschaft **des betreffenden Feldes** entspricht.

Hast du eine Hütte auf einem Feld errichtet, auf dem **Häuptlingspunkte** abgebildet sind, rückst du deine Häuptlingssäule auf dem Häuptlingssteg **sofort** um die entsprechende Anzahl an Feldern vor.

Beispiel 5:
Auf diesem Feld kostet das Errichten einer Hütte 7 Kostbarkeiten und 1 Landschaftskarte „Sand“. Spieler Orange kann passend bezahlen und darf daher bauen. Für den so errungenen Häuptlingspunkt darf er seine Häuptlingssäule auf dem Häuptlingssteg sofort um 1 Schritt vorrücken.



Beispiel 6:
Auf diesem Feld kostet das Errichten einer Hütte Amulette im Wert von 5 und 1 Landschaftskarte „Wasser“. Spieler Rot hat zwar Amulette im Wert von 6, kann aber im Moment nicht passend bezahlen. Deshalb darf er hier jetzt nicht bauen.



Errichst du eine Hütte auf dem **Pfahlplatz**, legst du das oberste Pfahlplättchen vom Stapel unter diese Hütte. Danach rückst du **sofort** deine Häuptlingssäule auf dem Häuptlingssteg um die Anzahl an Feldern voran, die dem Wert des Pfahlplättchens entspricht.



Bitte beachten:
Die **Mittelpunkte** des Steinplatzes und des Pfahlplatzes sind keine Spielfelder. Dort werden keine Hütten errichtet.

Zwei Hütten errichten ...



Errichtest du **zwei Hütten** (was nur von **Anlegestelle 10** aus erlaubt ist), baust du nacheinander zwei Hütten auf zwei **unterschiedliche** Spielfelder. Du musst **jede einzelne passend** bezahlen. Im Übrigen gelten die Regeln wie zuvor beschrieben (siehe „Eine Hütte errichten“).



Beispiel 7:

Mit zwei passenden Landschaftskarten und 14 Kostbarkeiten errichtet Spieler Rot zwei Hütten in einem Zug: eine auf einem Schilffeld und eine weitere auf einem Wasserfeld. Für die 3 auf dem Schilffeld abgebildeten Häutlingspunkte darf er seine Häutlingsssäule auf dem Häutlingssteg sofort um 3 Felder vorrücken. Auf zwei 7er-Feldern hätte er damit keine Hütten errichten können, denn er besitzt zwar insgesamt 14, aber nicht zweimal 7 Kostbarkeiten.



Eine Doppelhütte errichten ...



Errichtest du eine **Doppelhütte** (was nur von **Anlegestelle 9** aus erlaubt ist), stellst du **2 Hütten zusammen** auf das betreffende Feld. Dafür entrichtest du den **doppelten** Betrag an Kostbarkeiten oder Amuletten sowie **zwei passende** Landschaftskarten.

Hast du die Doppelhütte auf einem Feld errichtet, auf dem **Häutlingspunkte** abgebildet sind, rückst du deine Häutlingssäule auf dem Häutlingssteg **sofort** um die **doppelte** Anzahl an Feldern vor.

Beispiel 8:

Auf diesem Feld kostet das Errichten einer Doppelhütte 20 Kostbarkeiten und 2 Landschaftskarten „Wasser“, die Spieler Lila passend bezahlen kann. Für die 4 auf dem Wasserfeld abgebildeten Häutlingspunkte darf er seine Häutlingssäule auf dem Häutlingssteg sofort um 8 Felder (2 x 4) vorrücken.



Bitte beachten:

Doppelhütten dürfen in folgenden Gebieten **nicht** errichtet werden:

- auf dem gesamten Steinplatz
- auf dem gesamten Pfahlplatz
- auf allen Amulettfeldern



Bereits stehende Hütten, können **nicht** zur Doppelhütte „ausgebaut“ werden.

Doppellandschaftsfelder ...

Auf dem Spielplan gibt es zwei Felder, die jeweils **zwei Landschaften** zeigen.

Errichtest du darauf **eine Hütte**, muss die Landschaftskarte, die du entrichtest, **einer** der beiden Landschaften entsprechen. **Diese Landschaft** muss auf dem Orakelfelsen von einem Vogel besetzt sein.

Eines der beiden Doppellandschaftsfelder ist ein Amulettfeld, auf dem **keine Doppelhütte** errichtet werden darf.

Baust du auf dem anderen Feld eine **Doppelhütte**, darfst du **wahlweise** Landschaftskarten einer oder beider Landschaften entrichten.

Nicht erlaubt ist allerdings auch hier, Landschaftskarten zu entrichten, deren Landschaft auf dem Orakelfelsen „vogelfrei“ ist.



Beispiel 9:

Spieler Orange baut hier eine Hütte und rückt seine Häutlingssäule auf dem Häutlingssteg sofort um 4 Felder vorwärts.

Nach dem Bau:

Zum Bau eingesetzte Kostbarkeiten und Landschaftskarten sammelt ihr auf **getrennten Ablagestapeln**. Die **Startkarten** werden dabei **aussortiert** und in die Spielschachtel zurückgelegt. Ist ein Nachziehstapel aufgebraucht, wird der entsprechende Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.

Amulette, die ihr zum Errichten von Hütten verwendet habt, legt ihr beiseite. Nur wenn das Säckchen leer sein sollte, werft ihr alle bis dahin beiseite gelegten Amulette zurück in das Säckchen.



Phase 3: Nächste Spielrunde vorbereiten

- ➔ Wer in der laufenden Runde die **oberste Kultstätte des Archipels** (zwischen Anlegestelle 1 und 12) mit seiner Schale besetzt hat, nimmt den Talisman und wird damit **Startspieler** der nächsten Spielrunde.

WICHTIG:

Ist die **oberste Kultstätte** des Archipels **unbesetzt**, gibt der Startspieler der abgelaufenen Runde den Talisman an seinen **rechten Sitznachbarn** weiter. Dieser ist damit Startspieler der nächsten Runde. Er **muss** die Paradiesvögel auf die **beiden unbesetzten** Landschaftsfelder des Orakelfelsens versetzen.

Beispiel 10:

In diesem Fall müssen die Paradiesvögel von Wasser und Sand auf Mangroven und Schilf versetzt werden.



- ➔ Nehmt eure Schalen vom Archipel wieder an euch und setzt das Boot zurück auf das Bootsfield.
- ➔ Füllt die Auslage der **Kostbarkeiten** (vom Nachziehstapel) wieder **auf 4 Karten** auf.
- ➔ Füllt die Auslage der **Landschaftskarten** (vom Nachziehstapel) wieder **auf 3 Karten** auf.



ENDWERTUNG

Hat ein Spieler seine **letzte Hütte** errichtet, spielt ihr die laufende Spielrunde noch zu Ende. Jetzt erhaltet ihr weitere Häuptlingspunkte:

Die 8 Götterpfade

Ihr ermittelt für jeden Pfad, wer darauf die meisten Hütten errichtet hat. **Doppelhütten** zählen dabei wie **zwei Hütten**. Die Zahlen am Sockel der Statuen geben die Häuptlingspunkte an, die die Spieler mit den **meisten** bzw. **zweitmeisten** Hütten auf diesem Pfad erhalten. Einen Gleichstand entscheidet derjenige für sich, der näher an der Statue dieses Pfades gebaut hat.

Im Spiel **zu zweit** und **zu dritt** zählen Hütten neutraler Farbe (auch beim Entscheiden eines Gleichstands) mit. Wer also bei der Auszählung auf einem Pfad hinter den „neutralen“ Hütten liegt, belegt auch bei der Punktevergabe einen Rang dahinter.



Beispiel 11:



Im senkrechten Götterpfad ganz links (**A**) besitzen Spieler Gelb, Spieler Lila und Spieler Rot je zwei Hütten. Am weitesten oben (in der Nähe zur Götterstatue dieses Pfades) steht eine rote Hütte. Spieler Rot gewinnt auf diesem Pfad und erhält dafür 12 Häuptlingspunkte.

Entsprechend erringt Spieler Gelb den zweiten Platz auf diesem Pfad – und damit 6 Häuptlingspunkte: Seine oberste Hütte steht näher an der Götterstatue als die oberste Hütte von Spieler Lila.



Im senkrechten Götterpfad rechts daneben (**B**) besitzt Spieler Orange die meisten Hütten. Er erhält für diesen ersten Platz 10 Punkte. Eine der beiden Hütten von Spieler Gelb ist auf diesem Pfad weiter oben platziert als die zwei Hütten von Spieler Lila. Für diesen zweiten Platz erhält der gelbe Spieler 5 Punkte.

Der Steinplatz

Deine Häuptlingspunkte auf dem Steinplatz errechnest du wie folgt:
Du **multiplizierst** die Anzahl **deiner Hütten auf dem Steinplatz** mit der Gesamtzahl **aller Hütten auf dem Steinplatz**.



Beispiel 12:
Von den insgesamt 7 Hütten auf dem Steinplatz besitzt Spieler Lila 3.
Er erhält $7 \times 3 = 21$ Häuptlingspunkte.

Spieler Gelb und Spieler Rot erhalten für ihre beiden Hütten jeweils $7 \times 2 = 14$ Häuptlingspunkte.

Der Pfahlplatz

Hast du die **meisten Hütten** auf dem Pfahlplatz errichtet, erhältst du **12 Häuptlingspunkte**. Wer die **zweitmeisten Hütten** dort errichtet hat, darf **6 Häuptlingspunkte** vorrücken. Einen Gleichstand (identische Anzahl Hütten) entscheidet derjenige für sich, der seine **erste Hütte auf dem Pfahlplatz früher** errichtet hat. Dies lässt sich leicht mit Hilfe der Pfahlplättchen überprüfen, die unter den Hütten liegen: Hütten, die auf Pfahlplättchen geringeren Wertes stehen, wurden früher gebaut als Hütten, die auf höherwertigen Pfahlplättchen stehen.

Im Spiel **zu zweit** zählt die Hütte neutraler Farbe (auch beim Entscheid eines Gleichstands) mit. Wer also auf dem Pfahlplatz nur eine einzige Hütte errichtet hat, rangiert bei der Punktevergabe hinter der neutralen Hütte.



Beispiel 13:
Die meisten Hütten (3) auf dem Pfahlplatz hat Spieler Orange errichtet. Dafür erhält er 12 Häuptlingspunkte.
Die zweitmeisten Hütten haben Spieler Rot und Spieler Lila (je 2).
Das Pfahlplättchen mit dem geringeren Wert (4) liegt unter einer Hütte von Spieler Lila.
Spieler Lila erhält somit die 6 Punkte des Zweitplatzierten auf dem Pfahlplatz.

Verliebene Amulette

Für jedes Amulett erhält sein Besitzer Häuptlingspunkte in der Höhe des Amulettwerts.



Beispiel 14:
 $6 + 4 + 2 = 12$

Endwertung Übersicht

1.



Die 8 Götterpfade

12 / 6

Die meisten Hütten:
höhere Anzahl Häuptlingspunkte

Die zweitmeisten Hütten:
niedrigere Anzahl Häuptlingspunkte

Tie-Breaker:

Hütte näher an der Statue

2.



Steinplatz

Anzahl deiner Hütten
 \times Anzahl aller Hütten
= Anzahl Häuptlingspunkte

3.



Pfahlplatz

Die meisten Hütten:
12 Häuptlingspunkte

Die zweitmeisten Hütten:
6 Häuptlingspunkte

Tie-Breaker:

Hütte früher errichtet

4.



Verliebene Amulette

Gesamtwert
= Anzahl Häuptlingspunkte

SPIELLENDE UND GEWINNER

Nachdem alle Spieler ihre Häuptlingspunkte auf dem Häuptlingssteg abgetragen haben, steht fest, wem die Götter besonders gewogen sind. Sieger und damit künftiges Stammesoberhaupt wird der Spieler, der die **meisten Häuptlingspunkte** gesammelt hat.

Einen Gleichstand entscheidet für sich, wer die Amulette mit dem höchsten Gesamtwert besitzt.

Es kann mehrere Sieger geben.



SPIELVARIANTE

Die Steinplatzplättchen

Es gelten alle Regeln des Grundspiels. Zusätzlich kommen nun noch **acht Steinplatzplättchen** ins Spiel. Ihr verteilt sie bei der Vorbereitung des Spiels nach dem Zufallsprinzip offen auf die acht Felder des **Steinplatzes**. Die übrigen (ebenfalls acht) Steinplatzplättchen legt ihr in die Schachtel zurück.




Im Spiel **zu zweit** und **zu dritt** werden nur **sieben** Steinplatzplättchen benötigt. Auf das Feld mit dem Haus „neutraler“ Farbe wird kein Plättchen gelegt.

Für den Spielablauf gilt: Errichtest du eine Hütte auf einem Feld des Steinplatzes, erhältst du das dort liegende Steinplatzplättchen.

- Plättchen, die eine **Götterstatue** zeigen, behältst du bis zum Spielende. Bist du dann an einem Gleichstand auf einem Götterpfad beteiligt, dessen Plättchen du besitzt, entscheidest du diesen Gleichstand zu deinen Gunsten. Anders als im Grundspiel geregelt, spielt für den Besitzer dieses Plättchens die Nähe seiner Hütten zur Götterstatue dieses Pfades keine Rolle.



Plättchen **anderer Motive** darfst du im Verlauf eines eigenen Spielzugs einmalig wie folgt einsetzen (nach ihrem Einsatz werden sie aus dem Spiel genommen):

-  Dieses Plättchen gilt als Kostbarkeit mit dem Wert 3.
-  Dieses Plättchen gilt als Amulett mit dem Wert 2.
-  „Landschaftsjoker“: Gegen Abgabe dieses Plättchens (und der zum Feld passenden Landschaftskarte) darfst du auf einem beliebigen Feld bauen – egal, wo die Paradiesvögel gerade sitzen. Natürlich musst du auch in diesem Fall Kostbarkeiten bzw. Amulette passend entrichten.

Weitere mögliche Varianten:

Falls gewünscht, könnt ihr gezielt nur die acht Steinplatzplättchen verwenden, die allesamt **Götterstatuen** zeigen. Umgekehrt ist es auch möglich, diese Plättchen aus dem Spiel zu nehmen, um nur die acht „gottlosen“ Plättchen zu benutzen.

Der Autor bedankt sich bei Lin Heidi Isaksen, Tommy Reitan, Bente Tangen Reitan, Remo Rehder, Per Johan Lysberg and Nils Håkon Nordberg. Weiterer Dank gilt Kristian A. Østby, Åsmund Svensson, Ronny Eftevåg, Christian Vennerød, Knut Strømfors und allen anderen Testspielern.



Beispiel 15: Spieler Lila entscheidet den Gleichstand mit Spieler Rot und Spieler Gelb auf dem Götterpfad **A** für sich, weil er das Götterplättchen dieses Pfades besitzt.



Autor: Eilif Svensson
Illustration: Victor Boden

Art.Nr.: 60 110 5076

© 2014 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



MANGROVIA



It's not only the clear water and the abundant vegetation that make Mangrovia appealing and unspoiled. From time immemorial, your tribe has managed to live in harmony with nature, following its customs and traditions. But not everything is immortal. The days of your wise chief are gradually nearing an end. Now it is time to find a good successor. In order to live up to the model of the old chief, you build huts along the divine paths and bring precious amulets to sacred locations. Your foresight and the persuasive power of your deeds might make you the new chief soon.

MATERIALS

- 1 gameboard
- 85 game cards:
 - 32 landscape cards:
 - 8 x water, sand, mangroves and reed
 - 53 valuables:
 - 9 x value 2, 8 x value 3
 - 7 x value 4 and 5
 - 6 x value 6 and 7



landscape cards



valuables



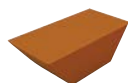
starting cards



birds of paradise



starting player talisman



boat



amulet bag



amulets

- 1 boat
- 2 birds of paradise
- 1 starting player talisman

- 40 amulets:
 - 5 amulets worth 1
 - 35 amulets worth from 2 to 6

- 1 amulet bag

- 50 huts in 5 colors



huts

- 10 pillars in 5 colors
(5 chief's pillars and amulet pillars)



chief's pillars

amulet pillars

- 10 bowls in 5 colors



bowls

- 8 pole tiles
with values from 2 to 9



pole tiles

For the game variant
(see page 16):

- 16 stone area tiles



stone area tiles

INTRODUCTION

In order to earn **chief's points** ☀, you collect **amulets** and build **huts**:

- on the eight **divine paths**
- in the **stone area**
- in the **pole area**.



stone area



horizontal divine paths



pole area



vertical divine paths

There are four vertical and four horizontal divine paths. Each path begins next to or below a God's statue and consists of all landscape spaces of one column or row.

Amulets also give you **chief's points** ☀ at the end of the game. Besides this, amulets are required to build huts at certain locations.

Amulets in the bag:



If you earn more **chief's points** ☀ than any of the other players, you win and become the new chief.

GAMEBOARD AND SET-UP



Oracle rock:
That's where the birds
of paradise move.



You can build huts on the
landscape spaces.

Amulet spaces
are landscape spaces
encircled in red.



Chief's track
Chief's pillars start on
space 0.



The gameboard shows
four types of landscape:



Amulet track
The starting space for
the amulet pillars is
next to the 0.



This is where you
stack the **amulets**
with the **value 1**.



This is where
you stack the
pole tiles.



The **archipelago**
holds the **ritual sites**
for the **bowls**.

Boat space
This is where the
ride around the
archipelago starts.



In the **five-player** game, each player gets **8 huts and 1 bowl**.
In the **four-player** game, each player gets **9 huts and 1 bowl**.
In the **two- or three-player** game, each player gets **10 huts and 2 bowls**.

In the **three-player** game, you place a hut of an unused color on each of the 3 landscape spaces with a **gray hut symbol** (6). In the **two-player** game, you place such a hut on each space with a **gray hut symbol** (3) as well as on each space with a **white hut symbol** (7).

In the **two-player** game, put the tile with the value 2 below the neutral hut in the pole area. Consequently, now tile value 3 is lying on top of the pile. In addition, you block the **last** ritual site (landings 6/7) with a neutral bowl. Those landings are ignored completely during the entire game.

1. Huts, bowls, and chief's pillars

You place your **chief's pillar** on **space 0** of the **chief's track** and get huts and bowls in your color (see text-box bottom left). The remaining huts, bowls and chief's pillars are not needed.

2. Game cards and starting player talisman

Determine a starting player. He puts the **talisman** in front of him. Distribute the **starting cards**: The starting player gets the two cards with the number **1** and takes them into his hand. His left neighbor gets the cards with the number **2**. The other players get, in turn and in clockwise order, the cards with the numbers **3**, **4**, and **5**. Return any unused starting cards to the box.



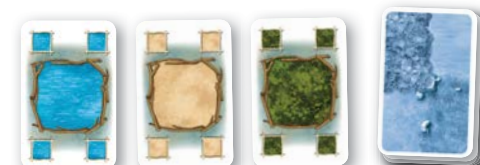
Shuffle the remaining **valuables** and put them as a face-down draw pile next to the gameboard. Reveal **four** of them and lay them out next to one another.



display valuables

Shuffle the **landscape cards**.

Each player gets 2 of them and takes them into his hand. Put the remaining landscape cards as a face-down draw pile next to the gameboard. Reveal **three** landscape cards and lay them out next to one another.



display landscape cards

3. Boat and birds of paradise

Place the **boat** on the marked boat space above the **archipelago**.

Put **one bird** of paradise on the (dark green) **mangrove** space and **the other bird** of paradise on the (blue) **water** space of the **oracle rock**.



4. Amulets and amulet pillars

Stack the **5 amulets** with the **value 1** face up on the repository space below the amulet track. Put **all the other amulets** into the **amulet bag** at the beginning of the game; have this bag accessible next to the gameboard.

Each player places the **amulet pillar** of his color in the left column next to **space 0 of the amulet track**. The remaining amulet pillars are not needed.



5. Pole tiles

Sort the pole tiles by number values, in ascending order from the 2 on top to the 9 at the bottom, and put them as a face-up pile on the small island space next to the pole area. (Exception: two-player game, see text-box to the left)



COURSE OF THE GAME

Each game round consists of 3 phases, which you execute always in the same order:

- ➔ 1. Placing bowls – choosing actions
- ➔ 2. Moving the boat – carrying out actions
- ➔ 3. Preparing the next game round.



In the **two- and three-player** game, each player, in turn, then also places his second bowl on a free ritual site. In this case, the **starting player may not** place his **first bowl** on the **first ritual site** of the archipelago (landings 1/12). However, he may place his second bowl there, provided this site is still unoccupied.



Phase 1: Placing bowls - choosing actions

The starting player begins. The other players follow in clockwise order. On your turn, you place **your own** bowl on any **unoccupied** ritual site of the archipelago. The symbols on the twelve landings show you what action(s) a player is allowed to carry out when the boat reaches that bowl.

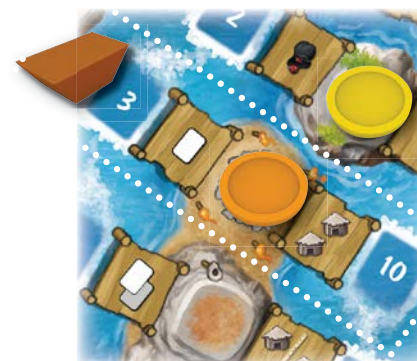


Phase 2: Moving the boat - carrying out actions

The boat heads to the landings 1 to 12, **one after another**, around the archipelago. If there is a bowl on the associated ritual site, the boat stops. The **owner of this bowl** carries out the **action indicated on the landing**. You may **never change** the **indicated order of actions**. However, you may forego (parts of) actions if you wish. If there is no bowl at the ritual site, you move the boat ahead immediately.



Example 1:
Since there is no bowl on the ritual site at landing 1, the boat moves on to landing 2. The yellow player has placed a bowl there; therefore, he may now collect amulets. This is how you move the boat from one bowl to the next.



Example 2:
Example: The landing that the boat has reached (3) allows the player to draw a face-up card. The orange player does this since his bowl is on the applicable ritual site. This bowl also allows him to carry out the action of the landing on the opposite side (10) – not immediately, but only when the boat has reached that space.

How to carry out the actions:

How to build huts:

A hut may be built only on an **unoccupied landscape space**. The landscape of this space must be **marked** by one of the **two birds of paradise** on the oracle rock.



Example 3:
Right now, you can build only on water spaces and sand spaces.

How to place birds of paradise:

Put the birds of paradise on **two different** landscape spaces of the oracle rock. You may also leave one or both birds where they are.



How to draw cards:

Cards are drawn only from the draw piles and the face-up cards displayed next to them - **never from other players!** You **may not change** the specified **order** in which the cards must be drawn face down or face up. For each single card, you can choose freely whether you draw a **valuable** or a **landscape card**. When drawing two face-down cards, you **may look** at the first one before you draw the next one. Face-up cards in both displays (valuables and landscapes) that were drawn are **not replaced immediately** but only in **phase 3!**



How to collect amulets:

With your **amulet pillar** on the **amulet track**, you mark the number of huts you have on the **red-encircled amulet spaces**. The more huts you have built on amulet spaces, the more amulets you are allowed to collect. Lay down the amulets you have collected **face-down** in front of you.



- If you have **two or more huts** on **amulet spaces**, you draw the corresponding number of amulets from the bag – **but no more than 5**. Then you throw one of your choice back into the bag.
- If you have **exactly one hut** on **amulet spaces**, you draw one amulet from the bag and keep it.
- If you **don't have a hut** on any **amulet space**, you may not draw any amulet from the bag. Instead, you take an amulet with the value 1 from the gameboard, if there are any left.

Example 4:
Orange has already built 3 huts on amulet spaces. He draws 3 amulets from the bag, has a look at them and keeps 2 of them.

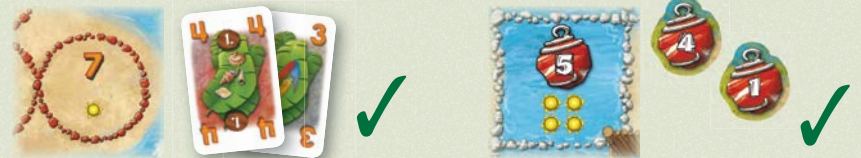


Building one hut...



To build one hut, you have to (from your card hand) ...

- ... pay the **exact amount** of **valuables** or **amulets** that is indicated on the space in question.



If you are **not able** to pay the **exact amount**, you may **not build a hut** on the applicable space. You may **not** pay a **higher amount**. If the space indicates valuables as the means of currency, you may not pay with amulets (and vice versa).

- ... give up a **landscape card** that **corresponds** to the landscape of the respective space.

If you have built a hut on a space that shows **chief's points** ☀, you **immediately** move your **chief's pillar** on the chief's track the applicable number of spaces forward.

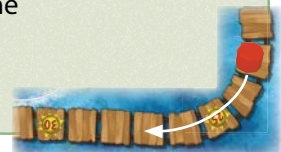
Example 5:
On this space, building a hut costs 7 valuables and one "sand" landscape card. Orange is able to pay the exact amount and therefore is allowed to build. Because there is 1 chief's point on the space, Orange may move his chief's pillar 1 step forward on the chief's track.



Example 6:
On this space, building a hut costs exactly amulets worth 5 and one "water" landscape card. The red player has amulets worth 6, but he can't pay the exact amount at the moment. Therefore, he may not build here right now.



If you have built a hut in the **pole area**, you place the topmost pole tile from the pile underneath this hut and **immediately** move your chief's pillar ahead on the chief's track the number of spaces that corresponds to the value of the pole tile.



Please note:
The **center square** of both the stone area and the pole area are not considered building spaces. That means you may not build huts on these squares.

Building two huts ...



If you build **two huts** (which is allowed only from **landing #10**), you erect two huts, one after another, on two **different spaces**. You have to pay the **exact amount for each** of them individually. All rules apply as previously described (see "Building one hut...").



Example 7:

With two landscape cards and 14 valuables, Red builds two huts: one on the reed space value 8 and another one on the water space value 6. Because there are 3 chief's point on the reed space, Red may move his chief's pillar 3 steps forward on the chief's track immediately. Even though Red has 14 valuables in total, he would not have been able to build huts on two "7" spaces using the same cards as above. He has not 2 x 7 valuables.



Building double huts ...



If you build a **double hut** (which is allowed only from **landing #9**), you pay **twice the amount of valuables or amulets** plus **two corresponding landscape cards**.

If you have built a double hut on a space that shows **chief's points** ☀, you **immediately** move your **chief's pillar** double the number of steps forward.

Example 8:

On this space, building a double hut costs 20 valuables and 2 "water" landscape cards. Purple is able to pay the exact amount and therefore is allowed to build. Because there are 4 chief's point on the space, Purple may move his chief's pillar 8 steps (2 x 4) forward on the chief's track.



Please note:

Double huts may **not** be built in the following areas:

- In the entire stone area
- In the entire pole area
- On all 10 amulet spaces



Already-built huts **cannot be "upgraded"** to a double hut.

Double-landscape spaces ...

There are two double-landscape spaces on the gameboard, each of them consisting of **two landscapes**. If you build a hut on such a space, the landscape card you pay with has to correspond to **one** of the landscapes (of the space in question).



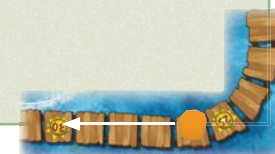
One of the two double-landscape spaces is an amulet space. You may **not build a double hut** on this space. If you build a double hut on the other double-landscape space, **you may choose** to pay with landscape cards of one or both landscapes (of the space in question).

However, here too, you are not allowed to pay with landscape cards of a type that is not occupied by a bird on the oracle rock.



Example 9:

Orange builds a hut on this space and moves his chief's pillar 4 steps forward on the chief's track immediately.



After building a hut:

Once valuables and landscape cards have been used, they are collected on **separate discard piles**. Sort out the **starting cards** and put them back into the game box. When a draw pile has been depleted, shuffle the corresponding discard pile and use it as the new draw pile.

Put the **amulets** aside that you have used for building huts. Only if the bag is empty you put all the amulets that you have put aside (so far) back into the bag.



Phase 3: Preparing the next game round

- ➔ The player who has occupied the **first ritual site** of the archipelago (between landings 1 and 12) with his bowl in this round takes the talisman and thus becomes the **starting player** of the next game round.

IMPORTANT:

If the **first ritual site** of the archipelago is **unoccupied**, the starting player (of the round that just ended) passes the talisman to the **neighbor on his right**, who then becomes the starting player of the next round. He has to move the **birds of paradise** to the two unoccupied landscape spaces of the oracle rock.

Example 10:

Since no player has occupied the first ritual site the birds of paradise have to be moved from water and sand to mangroves and reed.



- ➔ Take your bowls back from the ritual sites and put the boat back on the starting boat space.
- ➔ **Refill** the display of valuables to **4 cards**, using cards from the draw pile.
- ➔ **Refill** the display of landscape cards to **3 cards**, using cards from the draw pile.



FINAL SCORING

When one player has built his last hut, the current game round is still completed. Now players score additional chief's points.

The 8 divine paths

Players check who has built the **most huts** on each of the four vertical and four horizontal divine paths. **Double huts** count as **two huts**. The numbers in front of the statues indicate how many chief's points the players get for having built the most and second most huts on the respective path. In case of a tie (same number of huts), the player whose hut is closer to the statue of this path wins.

In the **two-** and **three-player** game, huts of neutral color are included in the count (also to resolve a tie). That means: If you are behind the (fictional) "neutral" player in terms of the number of huts on a path, you'll also be ranked behind him in the scoring.



Example 11:



On the vertical divine path on the very left (**A**), Yellow, Purple and Red each have two huts. However, the hut furthest up (near the God's statue of this path) is a red one. Red wins this path and scores 12 chief's points for it.

Consequently, Yellow takes second place on this path – and thus earns 6 chief's points: His upmost hut is closer to the God's statue than Purple's huts.



On the vertical divine path to the right of the above-mentioned path (**B**), Orange has the most huts. This first place gives him 10 points. Yellow's hut is positioned further up than Purple's hut, giving Yellow second place and 5 points.

The stone area

Calculate your chief's points in the stone area as follows: **Multiply** the number of **your huts** in the stone area by the total number of **all huts in the stone area**.



Example 12:
There are 7 huts overall in the stone area.

Purple has 3 of them. He scores
 $7 \times 3 = 21$ chief's points.

Yellow and Red have two huts each;
so each of them scores
 $7 \times 2 = 14$ chief's points.

The pole area

If you have built the **most huts** in the pole area, you score **12 chief's points**. The player with the **second most huts** in this area scores **6 chief's points**. In case of a tie (same number of huts), the winner of the tie is the player who has built his first hut in the pole area **earlier** than the other players involved in the tie. This is easy to find out by checking the pole tiles under the huts: Huts on **pole tiles with a lower value** were built earlier than those on higher-value pole tiles.

In the **two-player** game, the neutral hut is included in the count (also to resolve a tie). That means: If you are behind the (fictional) neutral player in terms of the number of huts in the pole area, you'll also be ranked behind him in the scoring.



Example 13:
Orange has built the most huts (3) in the pole area; for this, he scores 12 chief's points.

Both Red and Purple have the second most huts (2 each). The pole tile with the lower value (4) of these two players is lying under one of Purple's huts. Therefore, Purple scores 6 points as the player in second place in the pole area.

Remaining amulets

For each amulet a player owns, he scores chief's points equal to the amulet value.



Example 14:
 $6 + 4 + 2 = 12$

Overview of Fina Scoring

1.



1. The 8 divine paths



Most huts:
higher number of chief's points ☀ /

Second most huts:
lower number of chief's points / ☀

Tie-breaker:
huts closer to the statue

2.



2. Stone area

Number of your huts
x number of all huts
= number of chief's points ☀

3.



3. Pole area

Most huts:
12 chief's points ☀

Second most huts:
6 chief's points ☀

Tie-breaker:
hut built earlier

4.



4. Remaining amulets

Total value
= number of chief's points ☀

ENDING AND WINNING THE GAME

After all players have moved their chief's pillars to mark their chief's points on the chief's track, it becomes clear to whom the Gods are particularly inclined: The player who has earned the most chief's points ☀ becomes the winner and thus the future tribe leader.

In case of a tie, the player (among the tied players) who has the highest total value of amulets at the end of the game wins.

There can be more than one winner.



GAME VARIANT

The Stone Area Tiles

All rules of the basic game apply. Additionally, **eight stone area tiles** come into play. Distribute **eight** of them face-up randomly onto the eight spaces of the stone area. The remaining eight stone area tiles are put back into the box.




In the **two- and three-player** game, there are only seven stone area tiles placed, since no tile is positioned on the space with the hut of a "neutral" color.

Special rules for the course of the game: If you build a hut on a space of the stone area, you receive the stone area tile lying there.

- You keep any tile that shows a **God's statue** for the rest of the game. If you are involved in a tie on a divine path for which you own the tile with the corresponding God's statue, the tie is resolved in your favor. Different from the basic game, the distance from his huts to the God's statue of this path doesn't play a role for the owner of this tile.



You may use tiles with **other motifs** anytime during your own turn, as follows (discard them after use):

-  This tile counts as a valuable with the value 3.
-  This tile counts as an amulet with the value 2.
-  "Landscape wild card." If you give up this tile, you may build a hut on any landscape space – no matter where the birds of paradise are sitting.

Other possible variants:

If you want, you can also deliberately use just the (eight) stone area tiles showing God's statues. Or, the other way around, it is also possible to deliberately take these tiles out of the game and use the eight "godless" tiles instead.

The author would like to thank Lin Heidi Isaksen, Tommy Reitan, Bente Tangen Reitan, Remo Rehder, Per Johan Lysberg and Nils Håkon Nordberg. Also thanks to Kristian A. Østby, Åsmund Svensson, Ronny Eftevåg, Christian Vennerød, Knut Strømfors and other game testers.



Example 15: Purple wins the tie with Red and Yellow on the divine path (A) since he has the God's tile of this path.



Author: Eilif Svensson
Illustration: Victor Boden
English translation:
Sybille & Bruce Whitehill,
„Word for Wort“

Art.Nr.: 60 110 5076

© 2014 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



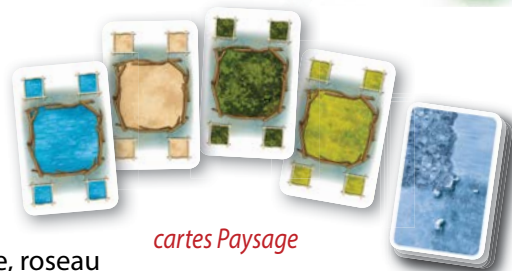
MANGROVIA



Ici, eaux turquoise et végétation luxuriante vous invitent dans un environnement préservé. Depuis des générations, votre peuple est parvenu à perpétuer ses us et coutumes en parfaite harmonie avec la nature. Mais rien n'est éternel. Votre chef est sur le point de s'éteindre, emportant avec lui sa sagesse. Il s'agit désormais de lui trouver un digne successeur. Pour suivre son modèle, vous bâtissez des huttes le long des sentiers des Dieux, tout en déposant de précieuses amulettes sur les lieux sacrés. En effet, seuls ta clairvoyance et le témoignage de tes actes feront peut-être de toi le prochain chef de la tribu.

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 85 cartes
 - 32 cartes Paysage
8 par type eau, sable, mangrove, roseau
 - 53 cartes Offrande
9 x valeur 2, 8 x valeur 3
7 x valeur 4 et 5
6 x valeur 6 et 7
et 10 cartes de départ



cartes Paysage



cartes Offrande



cartes de départ

- 1 barque
- 2 oiseaux de paradis
- 1 talisman 1^{er} joueur



barque



oiseaux de paradis



talisman
1^{er} joueur

- 40 amulettes
5 amulettes de valeur 1
35 amulettes de valeur 2 à 6
- 1 sac à amulettes



sac à amulettes



amulettes

- 50 huttes en 5 couleurs huttes
- 10 octaèdres en 5 couleurs
(5 compteurs de points und 5 marqueurs) compteurs de points
marqueurs
- plats en 5 couleurs plats
- 8 tuiles Ferveur de 2 à 9 points tuiles Ferveur

+ pour la variante (voir page 24) :

- 16 tuiles Bonus



tuiles Bonus

PRÉSENTATION

Pour marquer des **points de ferveur** ☀, vous devez récupérer des **amulettes** et bâtir des **huttes** :

- dans le **secteur de l'Étoile de Pierre**
- dans le **secteur du Totem**
- sur les 8 **sentiers des Dieux**



secteur de l'Étoile de Pierre



sentiers des Dieux horizontaux



secteur du Totem



sentiers des Dieux verticaux

Il existe 4 sentiers des Dieux verticaux et 4 sentiers horizontaux. Chacun part d'une statue. Chaque sentier est composé de toutes les cases Paysage d'une colonne ou d'une rangée.

Les **amulettes** vous rapporteront également des **points de ferveur** ☀ en fin de partie. Elles vous serviront aussi à bâtir des huttes sur certaines cases précises.

amulettes dans le sac



Le joueur qui totalisera plus de **points de ferveur** ☀ que ses adversaires deviendra le nouveau chef de la tribu.

PLATEAU DE JEU ET MISE EN PLACE



Rocher de l'Oracle
C'est ici que se déplacent les oiseaux de paradis.



Sur les cases **Paysage** peuvent être bâties des huttes.

Les cases **Amulette** sont cases Paysage cerclées de pierres rouges.



Piste de score
Les compteurs partent de la case 0.



Le plateau de jeu est composé de 4 types de paysages :



Tableau des amulettes
Les marqueurs partent de la case à côté du 0.



Endroit où sont empilées les **amulettes** de valeur 1.



Rocher où sont empilées les **tuiles Ferveur**.



Sur l'**archipel** sont les **six lieux de culte** pour les plats.

Case Barque
Ici, le voyage commence autour de l'archipel



À **5 joueurs**, chacun reçoit **8 huttes** et **1 plat** ;
À **4 joueurs**, chacun reçoit **9 huttes** et **1 plat** ;
À **2 et 3 joueurs**, chacun reçoit ses **10 huttes** et ses **2 plats**.

À **3 joueurs**, placez une hutte d'une couleur (neutre) non utilisée par un joueur, sur chacune des 3 cases Paysage portant le **symbole d'une hutte grise** ☷.

À **2 joueurs**, placez-en une supplémentaire sur chacune des 7 cases Paysage du plateau portant le **symbole d'une hutte blanche** ☰.

À **2 joueurs**, glissez la tuile Ferveur de valeur 2 sous la hutte neutre dans le secteur du Totem. La tuile 3 est alors au sommet de la pile. **Bloquez** en plus le **lieu de culte le plus au sud** de l'archipel (appontements 6/7) avec un plat de couleur « neutre ». Ces appontements seront totalement ignorés au cours de la partie.

1. Huttes, plats et compteurs

Chaque joueur place son **compteur** sur la **case 0 de la piste de score** et reçoit les **huttes** et les **plats** de la couleur correspondante. Les huttes, plats et compteurs restants sont remis dans la boîte; ils ne seront pas utilisés.

2. Cartes et talisman 1^{er} joueur

Choisissez qui commence. Ce joueur place le **talisman** devant lui, face visible. Distribuez les **cartes Offrande de départ** : Le 1^{er} joueur reçoit les deux cartes numérotées 1 et les prend en main. Son voisin de gauche, celles numérotées 2. Les autres joueurs, dans le sens horaire, reçoivent respectivement les cartes numérotées 3, 4, et 5. Les cartes de départ restantes sont remises dans la boîte!



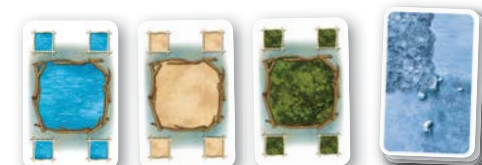
Mélangez les autres **cartes Offrande** pour former une pioche, face cachée, à proximité du plateau. Retournez les 4 premières cartes et alignez-les à côté.



cartes Offrandes visibles

Mélangez les **cartes Paysage**.

Chaque joueur en reçoit 2 qu'il prend en main sans les montrer. Formez également une pioche, face cachée, à proximité du plateau avec les cartes Paysage restantes. Retournez les 3 premières cartes Paysage et alignez-les à côté.



cartes Paysage visibles

3. Barque et oiseaux de paradis

Placez la **barque** sur la case Barque indiquée au nord de l'**archipel** des Dieux.

Placez un **oiseau de paradis** sur la case **Mangrove** (vert foncé) et l'autre sur la case **Eau** (bleue) du rocher de l'Oracle.



4. Amulettes et marqueurs

Empilez les **5 amulettes de valeur 1**, face visible, sous le tableau des amulettes. En début de partie, toutes les **autres amulettes** sont placées **dans le sac**, à portée de main à côté du plateau.

Chaque joueur place le **marqueur** de sa couleur dans la colonne de gauche, à côté de la **case 0 du tableau des amulettes**. Les marqueurs restants ne sont pas utilisés.

5. Tuiles Ferveur

Classez les tuiles Ferveur dans l'ordre croissant (le 2 au-dessus, le 9 en dessous). Placez la pile, face visible, sur le petit îlot rocheux, non loin du secteur du Totem.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque tour de jeu se décompose en 3 phases qui se succèdent toujours dans le même ordre :

- ➔ 1. Placement des plats (= choisir des actions)
- ➔ 2. Déplacement de la barque (= effectuer les actions)
- ➔ 3. Préparation du tour suivant



À **2 et 3 joueurs**, chacun des joueurs place ensuite à tour de rôle son second plat sur un des autels vides restants. **Le 1^{er} joueur n'a pas** le droit de placer son **premier plat** sur le **lieu de culte le plus au nord** de l'archipel des Dieux (appointements 1/12). Il pourra cependant y placer son 2^e plat si cet autel est encore vide.



Phase 1 : Placement des plats - choisir des actions

Le 1^{er} joueur commence. Les autres suivront à tour de rôle dans le sens horaire. Quand vient son tour, le joueur place un **plat à offrandes** sur un des **lieux de cultes vides** de l'archipel des Dieux. Les symboles sur les 12 appointements indiquent les différentes actions que peut effectuer le joueur concerné.

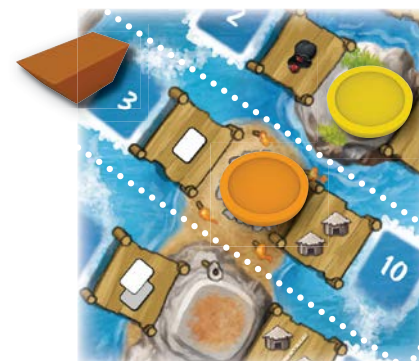


Phase 2 : Déplacement de la barque - Effectuer les actions

La barque se déplace autour de l'archipel des Dieux en passant par chacun des appointements de 1 à 12. Si un plat se trouve sur le lieu de culte adjacent, la barque y fait escale. Le **propriétaire de ce plat** effectue alors **l'action indiquée**. Il est **interdit de modifier l'ordre des actions**. Cependant, il est permis de renoncer complètement ou en partie aux actions de son choix. Déplacez ensuite la barque vers l'appointement suivant. Si le lieu de culte adjacent ne contient aucun plat, la barque poursuit immédiatement son tour de l'archipel.



Exemple 1 :
Etant donné qu'il n'y a pas de plat sur le lieu de culte de l'appointement 1, dirigez la barque vers l'appointement 2. Le joueur Jaune y a déposé un plat et peut récupérer des amulettes. Vous déplacez de cette façon la barque d'un plat à l'autre.



Exemple 2 :
L'appointement (3) atteint par la barque permet au joueur Orange de piocher une carte visible. Ce plat l'autorise également à effectuer l'action de l'appointement d'en face (10), mais seulement lorsque la barque l'aura atteint.

Les actions en détail

Construction des huttes :

Une hutte ne peut être bâtie que sur une **case Paysage libre**. Le paysage de cette case doit être indiqué par **l'un des deux oiseaux de paradis** sur le rocher de l'Oracle.

Déplacement des oiseaux de paradis :

Le joueur place les oiseaux sur **deux** cases Paysage **différentes** du rocher de l'Oracle. Mais il peut également décider de déplacer un seul des deux oiseaux, voire aucun.

Pioche des cartes :

Une carte ne peut être piochée que sur l'une des deux piles ou parmi les cartes visibles à côté de chacune d'elles – **jamais chez un adversaire**.

Il est interdit de modifier l'ordre dans lequel doivent être piochées les cartes cachées et visibles. À chaque carte piochée, le joueur est libre de choisir une **carte Offrande** ou **Paysage**. Il est permis de regarder une carte cachée piochée avant de continuer à piocher. Les cartes visibles piochées (Offrande ou Paysage) ne sont pas **remplacées** immédiatement, mais **seulement en phase 3** !

Récupération des amulettes :

Le nombre de huttes qu'un joueur a bâties sur les **cases Amulette** est indiqué par son marqueur dans le tableau des amulettes. Plus il a bâti de huttes sur ces cases, plus il peut récupérer d'amulettes dans le sac. Les amulettes récupérées sont placées **cachée** devant soi.



- Si un joueur a bâti **2 huttes ou plus** sur des **cases Amulette**, il tire **le nombre** d'amulettes **correspondant** (mais **pas plus de 5**) et en remet une au choix dans le sac.
- S'il a bâti **1 seule hutte** sur une **case Amulette**, il tire **1 amulette** dans le sac et la garde.
- S'il n'a bâti **aucune hutte** sur une **case Amulette**, il **ne peut tirer aucune amulette du sac**. À la place, il prend une amulette de valeur 1 **sur le plateau** (tant qu'il en reste) et la place devant lui.

Exemple 4 :
Orange a déjà bâti 3 huttes sur des cases Amulette. Il tire 3 amulettes du sac et en garde 2.



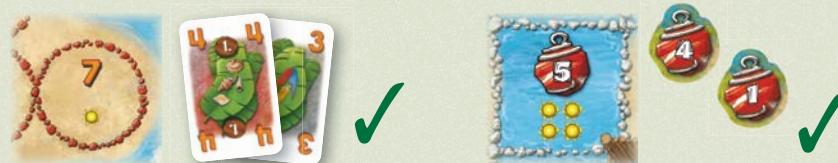
20

Construction d'une hutte ...



Pour bâtir une hutte, un joueur doit ...

- ... payer la somme **exacte** indiquée sur la case, en **cartes Offrande** ou en **amulettes** de sa main.



S'il **n'a pas** la somme **exacte**, il ne **peut pas bâtir** de hutte sur cette case. Il **n'a pas** le droit de payer une **somme supérieure**. Si la case indique un coût en offrandes, le joueur ne peut pas payer en amulettes (et réciproquement).

- ... jouer une **carte Paysage** de sa main **correspondant** à celui de cette case.

Si un joueur a bâti une hutte sur une case sur laquelle sont représentés des **points de Ferveur**, il avance immédiatement son compteur du nombre de cases correspondantes sur la piste de score.

Exemple 5 :
Bâtir une hutte sur cette case coûte 7 en offrandes et une carte « Sable ». Orange peut payer la somme exacte et donc bâtir. Pour le point de ferveur acquis, il a le droit d'avancer immédiatement son compteur d'une case sur la piste de score.



Exemple 6 :
Bâtir une hutte sur cette case coûte exactement une amulette de valeur 5 et une carte « Eau ». Rouge possède certes des amulettes de valeur 6, mais pas la somme exacte pour le moment. Il ne peut donc pas y bâtir de hutte.



Si un joueur bâtit une hutte dans le **secteur du Totem**, il place la 1^{re} tuile Ferveur de la pile sous cette hutte et avance **immédiatement** son compteur sur la piste de score du nombre de cases correspondant à la valeur de cette tuile.



Important :

Le centre du secteur de l'Étoile de Pierre et celui du Totem ne sont pas des cases. Aucune hutte ne peut y être construite.

Construction de deux



Si un joueur bâtit deux huttes (ce qui n'est possible qu'à l'**appontement 10**), il les place l'une après l'autre sur deux cases **différentes**. Il doit payer le coût de **chacune d'elles séparément**. En outre, les règles s'appliquent de la manière décrite (voir « Construction d'une hutte »).



Exemple 7 :

Avec ces deux cartes Paysage et ces 14 cartes Offrandes, le joueur Rouge bâtit deux huttes : une sur la case Roseau « 8 » et une sur la case Eau « 6 ». Pour les 3 points de ferveur représentés sur la case Roseau, il peut avancer immédiatement son compteur de 3 cases sur la piste de score. Il n'aurait pas pu bâtir sur deux cases « 7 » car il possède certes 14 en offrandes, mais pas deux fois 7.



Construction d'une double hutte ...



Si un joueur bâtit une **double hutte** (ce qui n'est possible qu'à l'**appontement 9**), il doit payer le **double de la somme** indiquée en offrandes ou en amulettes et jouer également **2 cartes Paysage qui conviennent**. Si un joueur a bâti une double hutte sur une case sur laquelle sont représentés des **points de Ferveur** 🌟, il avance **immédiatement** son compteur du double de points indiqués sur la piste de score.

Exemple 8 :

Bâtir une double hutte sur cette case coûte 20 en offrandes et deux cartes Paysage « Eau ». Violet peut payer la somme exacte et donc bâtir. Pour les 4 points de ferveur représentés sur la case Eau, il peut avancer immédiatement son compteur de 8 (2 x 4) cases sur la piste de score.



Important :

Il est **interdit** de bâtir des doubles huttes sur les cases suivantes :

- le secteur de l'Étoile de Pierre
- le secteur du Totem
- toutes les cases Amulette



Une hutte déjà placée **ne pourra plus évoluer** en double hutte par la suite.

Double paysage ...

Il existe deux cases sur le plateau composées de deux paysages à la fois. Si un joueur y bâtit **une hutte**, la carte Paysage qu'il joue de sa main doit correspondre à **l'un** des deux paysages (de la case). **Ce paysage** doit également être indiqué par l'un des oiseaux du rocher de l'Oracle.

Une des deux cases avec un double paysage est une case Amulette ; il est **interdit** d'y bâtir une double hutte. Si un joueur bâtit **une double hutte** sur l'autre case avec un double paysage, il peut payer à l'aide de cartes correspondant soit à l'un des deux types de paysage (de cette case) soit aux deux.

Il n'est pas non plus permis ici de payer avec des cartes dont le paysage ne serait pas indiqué par l'un des oiseaux du rocher de l'Oracle.



Exemple 9 :

Ici, le joueur Orange bâtit une hutte et avance immédiatement son compteur de 4 cases sur la piste de score.



Après la construction :

Les cartes Offrande et Paysage jouées sont défaussées sur deux **pires distinctes**. Les cartes Offrande de départ sont alors écartées et remises dans la boîte. Si une pioche est épuisée, mélangez la défausse correspondante pour former la nouvelle pioche.

Les amulettes utilisées pour bâtir une hutte sont mises de côté. Ce n'est que lorsque le sac sera vide que toutes les amulettes mises de côté jusqu'ici seront remises dedans.



Phase 3 : Préparation du tour suivant

- ➔ Le joueur qui a placé un plat sur **le lieu de culte le plus au nord de l'archipel** (entre les appontements 1 et 12) durant ce tour s'empare du talisman et devient le **1^{er} joueur** du tour suivant.

Important :

Si **le lieu de culte le plus au nord** est **vide**, le 1^{er} joueur actuel transmet le talisman à son **voisin de droite**. Celui-ci devient le 1^{er} joueur du tour suivant. Il est alors **obligé** de déplacer les oiseaux de paradis sur les **deux cases inoccupées** du rocher de l'Oracle.

Exemple 10:

Dans ce cas, les oiseaux de paradis doivent être déplacés des cases Eau et Sable, vers les cases Mangrove et Roseau.

- ➔ Reprenez vos plats de l'archipel et remettez la barque sur sa case de départ.
- ➔ Retournez le nombre de **cartes Offrande** nécessaire de la pile pour qu'il y en ait de nouveau **4 visibles**.
- ➔ Retournez le nombre de **cartes Paysage** nécessaire de la pile pour qu'il y en ait de nouveau **3 visibles**.



DÉCOMPTE FINAL

Dès qu'un joueur a bâti sa dernière hutte, terminez le tour en cours. Chacun marque alors des points de ferveur supplémentaires :

Les 8 sentiers des Dieux

Sur chacun des sentiers, comptez quel joueur possède le **plus de huttes**. Les **doubles huttes** comptent comme **deux huttes**. Les nombres indiqués au pied d'une statue indiquent combien de points marquent le joueur qui possède le plus de huttes sur ce sentier, ainsi que le joueur arrivé en 2^e position. En cas d'égalité, le joueur qui a bâti sur la case la plus proche de la statue de ce sentier l'emporte.

À **2 et 3 joueurs**, les huttes « neutres » comptent (y compris pour départager d'éventuels ex æquo). Le joueur qui se retrouve derrière ces huttes se retrouve donc également derrière celles-ci au moment de l'attribution des points.



Exemple 11 :



Sur le sentier vertical à l'extrême gauche (**A**), les joueurs Jaune, Violet et Rouge ont bâti chacun deux huttes. La hutte la plus en haut (tout près de la statue de ce sentier) est rouge. Le joueur Rouge remporte ce sentier et marque 12 points de ferveur.

De la même manière, Jaune prend la 2^e place sur ce sentier et marque 6 points : sa hutte la plus haute est plus proche de la statue que celle de Violet.



Sur le sentier des Dieux vertical à côté (**B**), c'est Orange qui possède le plus de huttes. Il marque 10 points pour la 1^{re} place. La hutte de Jaune est placée plus haut que celle de Violet. Pour sa 2^e place, Jaune marque 5 points.

Secteur de l'Étoile de Pierre

Les points dans le secteur de l'Étoile de Pierre sont calculés de la manière suivante : le joueur **multiplie** le nombre de **ses huttes dans ce secteur** par le **nombre total de huttes** qui y ont été bâties.



Exemple 12:
Sur les 7 huttes bâties autour de l'Étoile de Pierre, le joueur Violet en possède 3.
Il marque $3 \times 7 = 21$ points de ferveur.

Jaune et Rouge, eux, marquent chacun pour leurs 2 huttes :
 $2 \times 7 = 14$ points de ferveur.

Secteur du Totem

Le joueur qui a bâti **le plus de huttes** autour du Totem marque **12 points de ferveur**. Le joueur en 2^e position marque **6 points**.

En cas d'égalité (même nombre de huttes) entre deux ou plusieurs joueurs, celui d'entre eux ayant bâti **le premier** une hutte autour du Totem l'emporte. Ceci est facile à vérifier grâce aux tuiles Ferveur placées sous les huttes : une hutte sur une **tuile Ferveur de valeur inférieure** a été bâtie avant une hutte sur une tuile de valeur supérieure.

À **2 joueurs**, les huttes « neutres » comptent (y compris pour départager d'éventuels ex æquo). Le joueur qui se retrouve derrière le « joueur neutre » (fictif) au nombre de huttes dans le secteur du Totem se retrouve donc également derrière lui au moment de l'attribution des points.



Exemple 13:
La plupart des huttes autour du Totem ont été bâties par Orange (3 huttes). Il marque donc 12 points.
Rouge et Violet sont à égalité à la 2^e place (2 huttes chacun).
La tuile Ferveur la plus faible (4) se trouve sous une hutte violette.
Violet marque donc 6 points pour sa 2^e place dans le secteur du Totem.

Amulettes restant devant le joueur

Chaque joueur marque un nombre de points Ferveur égal à la somme des valeurs des amulettes qu'il possède encore devant lui.




Exemple 14:
 $6 + 4 + 2 = 12$


Aide mémoire pour le décompte final

1.



Les 8 Sentiers des Dieux

Plus grand nombre de huttes :
nombre supérieur en points de ferveur 

2^e plus grand nombre de huttes :
nombre inférieur en points de ferveur 


Égalité :

Hutte la plus proche de la statue

2.




Secteur de l'Étoile de Pierre


Nombre de huttes du joueur
 \times nombre total de huttes
= nombre de points de ferveur 

3.



Secteur du Totem

Le plus de huttes :
12 points de ferveur 

2^e plus grand nombre de huttes :
6 points de ferveur 


Égalité :

1^{re} hutte bâtie

4.



Amulettes encore devant soi

Total de leurs valeurs
= nombre de points de ferveur 

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

Une fois que tous les joueurs ont reporté leurs points sur la piste de score, il apparaît clairement qui a la faveur des Dieux : Le vainqueur, et donc futur chef de la tribu, est le joueur qui totalise le plus de points de ferveur.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le vainqueur est celui d'entre eux qui possède le plus grand total en amulettes en fin de partie.

Il peut y avoir plusieurs gagnants.



VARIANTE

Les tuiles Bonus

Toutes les règles du jeu de base restent identiques. **Huit tuiles Bonus** entrent en plus en jeu. Répartissez 8 de ces tuiles au hasard sur les 8 cases autour de **l'Étoile de Pierre**. Les tuiles non utilisées (également 8) sont remises dans la boîte.




À **2 et 3 joueurs**, seules **7 tuiles Bonus** sont utilisées car aucune tuile ne peut être placée sur la case occupée par la hutte de couleur « neutre ».

Déroulement du jeu : À chaque fois qu'un joueur bâtit une hutte sur une case du secteur de l'Étoile de Pierre, il gagne immédiatement la tuile Bonus qui s'y trouve.

- Si la tuile représente une **statue**, le joueur la garde jusqu'à la fin de la partie. En cas d'égalité sur un sentier des Dieux le joueur qui possède la tuile du dieu correspondant l'emportera. Contrairement au jeu de base, peu importe la distance à laquelle se trouvent ses huttes par rapport à la statue du dieu.



Les **autres tuiles Bonus** peuvent être utilisées par le joueur à n'importe quel moment de son tour de la manière suivante :

-  Cette tuile correspond à une offrande de valeur 3.
-  Cette tuile correspond à une amulette de valeur 2.
-  « Joker Paysage ». Cette tuile peut être utilisée (1 seule fois) pour bâtir une hutte sur n'importe quel type de paysage, quel que soit celui indiqué par les oiseaux de paradis.

D'autres variantes possibles :

Si vous le désirez, vous pouvez choisir de n'utiliser que les (8) tuiles Bonus représentant toutes les **statues des dieux**. À l'inverse, vous pouvez également choisir de les écarter du jeu et de n'utiliser que les huit tuiles sans statues.



Exemple 15 :
Violet l'emporte sur Rouge et Jaune car il possède la tuile de la statue correspondant au dieu de ce sentier (A).



Auteur : Eilif Svensson
Illustration : Victor Boden
Traduction : Eric Bouret

Art.Nr.: 60 110 5076

© 2014 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



MANGROVIA



MATERIALE

- 1 tavoliere
- 85 carte da gioco:
 - 32 carte paesaggio: 8 carte per ognuno dei 4 paesaggi acqua, sabbia, mangrovie, canne
 - 53 oggetti preziosi: 9 x valore 2, 8 x valore 3, 7 x valore 4 e 5, 6 x valore 6 e 7, 10 carte iniziali



carte paesaggio



oggetti preziosi



carte iniziali



uccelli del paradiso



talismano del primo giocatore

- 1 barca
- 2 uccelli del paradiso
- 1 talismano del primo giocatore



barca



sacchetto degli amuleti



amuleti

- 40 amuleti: 5 amuleti di valore 1, 35 amuleti di valore da 2 a 6

- 1 sacchetto degli amuleti

- 50 capanne di 5 colori diversi



capanne

- 10 colonne di 5 colori diversi (5 colonne capotribù e 5 colonne degli amuleti)



colonne capotribù

colonne degli amuleti

- 10 coppe di 5 colori diversi



coppe

- 8 pedine palafitte con valori da 2 a 9



pedine palafitte

inoltre per la variante di gioco (vedi pagina 32):

- 16 pedine rocciose



pedine rocciose

Lasciatevi affascinare dai paesaggi incontaminati, dalle acque limpide e dalla lussureggiante vegetazione! Fin da tempi remoti la tua tribù, seguendo usanze e costumi tramandati di generazione in generazione, riesce a vivere in perfetta armonia con la natura. Ma nulla dura in eterno e il saggio e anziano capotribù non resterà più molto a lungo tra di voi. È arrivato il momento di trovare un successore. Mostra il tuo impegno costruendo nuove capanne lungo i sentieri divini e portando preziosi amuleti nei luoghi consacrati al culto. Forse la tua lungimiranza e la forza di persuasione delle tue azioni permetteranno proprio a te di diventare il nuovo capotribù.

INTRODUZIONE

Per procurarti **punti capotribù** ☀️ dovrai raccogliere **amuleti** e costruire di **capanne**:

- nella **piazza rocciosa**
- nella **piazza delle palafitte**
- sugli 8 **sentieri divini**



piazza rocciosa



sentieri divini orizzontali



piazza delle palafitte



sentieri divini verticali

Ci sono quattro sentieri divini verticali e quattro orizzontali. Ogni sentiero comincia vicino a una statua divina e include tutte le caselle paesaggio di una riga o di una colonna.

Anche grazie agli **amuleti** potrai procurarti **punti capotribù** ☀️ alla fine della partita. Gli amuleti servono inoltre per costruire capanne in determinati luoghi.

Amuleti nel sacchetto:



Se riesci a raccogliere più **punti capotribù** ☀️ dei tuoi compagni vinci la partita e diventi il nuovo capotribù.

TAVOLIERE E PREPARAZIONE



scogliera dell'oracolo
Qui si muovono gli uccelli del paradiso



Sulle **caselle paesaggio** si possono costruire delle capanne

Le **caselle amuleto** sono caselle paesaggio cerchiato di rosso



passerella (0=casella di inizio per le colonne capotribù)



Sul tavolo sono 4 paesaggi:

- mangrovie
- sabbia
- canne
- acqua

Tabella degli amuleti



Ecco dove accatastare gli **amuleti di valore 1**



Ecco dove accatastare le **pedine palafitte**



Arcipelago con 6 luoghi di culto per le coppe



Casella della barca Qui comincia il viaggio intorno all'arcipelago

Se giocate **in cinque**, ogni giocatore prende **8 capanne** e **1 coppa**.
Se giocate **in quattro**, ogni giocatore prende **9 capanne** e **1 coppa**.
Se giocate **in due o in tre**, ogni giocatore prende **10 capanne** e **2 coppe**.

Giocando **in tre**, posate su ognuna delle 3 caselle paesaggio **col simbolo grigio di capanna** una capanna di un colore che non è usato da nessun giocatore. Giocando **in due** posate queste capanne pure sulle 7 caselle paesaggio **col simbolo bianco** .

Giocando **in due** posate la pedina di valore 2 sotto alla capanna neutra che si trova nella **piazza delle palafitte**. Sulla pila avrete quindi in cima il numero 3. Inoltre **bloccate il luogo di culto più in basso** (punto di attracco 6/7) con una coppa neutra. Durante il gioco ignorerete completamente questa isola.

1. Capanne, coppe e colonne capotribù

Scegli un colore e piazza la tua **colonna capotribù** sulla **casella "0"** della passerella, quindi prendi **capanne** e **coppe** dello stesso colore. Le restanti capanne, coppe e colonne capotribù non vi serviranno (Vedi sotto a sinistra).

2. Carte da gioco e talismano del primo giocatore

Decidete chi è il primo giocatore, cioè colui che comincia la partita. Egli posa il **talismano** davanti a sé. Distribuite le **carte iniziali**: il primo giocatore riceve in mano le due carte col numero **1**. Il giocatore alla sua sinistra riceve le carte col numero **2**. Gli altri giocatori ricevono, in senso orario, le carte con i numeri **3**, **4**, e **5**. Rimette le carte avanzate nella scatola.

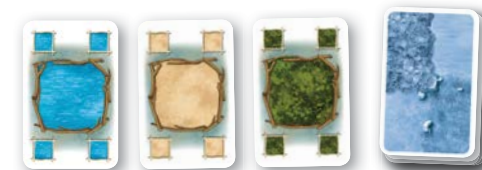


Mescolate i restanti **oggetti preziosi** e posateli in un mazzo di pesca coperto a **fianco al tavolo**. Tirate **quattro** carte dal mazzo e posatele esposte una vicino all'altra.



Oggetti preziosi esposti

Mescolate le **carte paesaggio**. Ogni giocatore ne **riceve 2 in mano** (che devono rimanere coperte). In seguito pure il resto delle carte paesaggio va posato in un mazzo di pesca coperto a fianco al tavolo. Tirate **tre** carte paesaggio dal mazzo e posatele esposte una vicino all'altra.



Carte paesaggio esposte

3. Barca e uccelli del paradiso

Posate la **barca** sulla casella appositamente contrassegnata in cima all'**arcipelago**.

Posate un **uccello del paradiso** sulla casella delle mangrovie (verde scura) e **l'altro uccello del paradiso** sulla casella dell'acqua (blu) della scogliera dell'oracolo.



4. Amuleti e colonne degli amuleti

I **5 amuleti di valore 1** vanno accatastati a faccia in su sulla casella di deposito al di sotto della tavola degli amuleti. All'inizio del gioco i **restanti amuleti** si trovano nel **sacchetto degli amuleti**; mettetelo in un posto comodo vicino al tavolo. Ogni giocatore piazza la **colonna degli amuleti** del suo colore nella casella di sinistra della tavola degli amuleti, a fianco alla **casella "0"**. Le altre colonne degli amuleti non vi serviranno.

5. Pedine palafitte

Ordinate le pedine palafitte secondo il loro valore. Accatastatele in una pila a faccia in su sulla piccola casella-isolotto a fianco alla piazza delle palafitte. In cima ci sarà il 2 e in fondo il 9 (Eccezione: giocando in due vedi riquadro a sinistra).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giro è composto da 3 fasi, che vanno sempre eseguite nello stesso ordine:

- ➔ 1. **Piazzare le coppe** – scegliere le azioni
- ➔ 2. **Spostare la barca** - eseguire le azioni
- ➔ 3. **Preparare il prossimo giro**



Se giocate **in due o in tre**, dopo il primo giro, posate in seguito a turno anche la vostra seconda coppa su un luogo di culto libero. In questo caso il **primo** giocatore **non** può piazzare la **sua prima coppa** sul luogo di culto **in cima** all'arcipelago (punto di attracco 1/12). Tuttavia, può piazzarvi la sua seconda coppa se il luogo di culto è rimasto libero.



Fase 1: piazzare le coppe – scegliere le azioni

Comincia il primo giocatore. Gli altri seguono in senso orario. Quando sei di turno devi posare la **tua coppa** su un luogo di culto **libero** dell'arcipelago. I simboli sui 12 punti di attracco vi mostrano quale azione (o quali azioni) il giocatore in questione può eseguire.



Fase 2: spostare la barca – eseguire le azioni

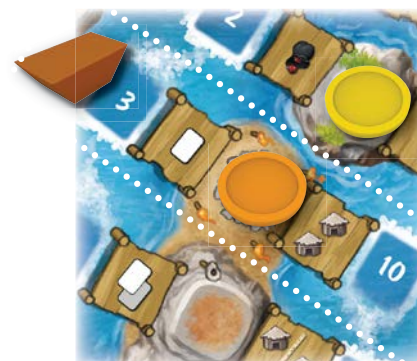
La barca approda **uno dopo l'altro** ai punti di attracco da **1 a 12** intorno all'arcipelago. Se sul luogo di culto corrispondente si trova una **coppa**, la barca si ferma. A questo punto il **proprietario della coppa** esegue **l'azione indicata**. **Non** potete mai **cambiare l'ordine delle azioni** indicato. Tuttavia potete rinunciare del tutto o in parte alle azioni a vostra scelta. Se sul luogo di culto non si trova nessuna coppa, la barca avanza immediatamente.



Posa gli **uccelli del paradiso** sulla scogliera dell'oracolo su due caselle a scelta e diventa **primo giocatore** del prossimo giro.



Esempio 1: dato che sul luogo di culto del punto di attracco 1 non c'è una coppa, la barca continua fino al punto di attracco 2. Il giocatore Giallo vi ha piazzato una coppa e riceve quindi degli amuleti. In questo modo la barca avanza di coppa in coppa.



Esempio 2: il punto di attracco (3) raggiunto dalla barca permette di tirare una delle carte esposte. È esattamente quel che fa il giocatore Arancione perché la sua coppa si trova sul luogo di culto corrispondente. La sua coppa gli permette pure di eseguire l'azione del punto di attracco di fronte (10). Questo non è possibile nell'immediato, ma solo quando la barca avrà raggiunto il punto di attracco.

Come eseguire le azioni in dettaglio:

Come costruire capanne:

Una capanna può essere costruita unicamente su una casella paesaggio **libera**. Il paesaggio della casella deve essere contrassegnato sulla scogliera dell'oracolo **da uno dei due uccelli del paradiso**.

Come piazzare gli uccelli del paradiso:

Posa gli uccelli del paradiso su **due diverse** caselle paesaggio della scogliera dell'oracolo. È pure permesso lasciare uno o entrambi gli uccelli al loro posto iniziale.

Come tirare le carte:

Le carte vanno tirate unicamente dai mazzi di pesca e dalle carte esposte a fianco - **mai dai compagni di gioco**.

Non puoi cambiare l'ordine in cui devono essere tirate carte coperte o esposte. Con ogni carta puoi scegliere liberamente se tirare un **oggetto prezioso** o una **carta paesaggio**. Puoi **guardare** le carte **coperte** che hai tirato prima di tirarne delle altre.

Le carte esposte che sono state tirate **non vanno rimpiazzate immediatamente** ma solo nella **fase 3**!

Come raccogliere amuleti:

Usando la tua colonna degli amuleti devi indicare sulla tavola degli amuleti la quantità di capanne che hai costruito sulle **caselle amuleto cerchiato di rosso**. Più capanne hai costruito sulle caselle amuleto e più amuleti potrai raccogliere. Posa coperti davanti a te gli amuleti che sei riuscito a raccogliere.



- Se possiedi **due o più capanne** sulle **caselle amuleto** puoi tirare la quantità corrispondente di amuleti, **tuttavia non più di 5**. In seguito ne getti uno a scelta nel sacchetto.
- Se possiedi **esattamente una capanna** sulle **caselle amuleto**, puoi tirare un amuleto e **tenerlo**.
- Se **non** possiedi nessuna **capanna** sulle **caselle amuleto**, **non** puoi tirare nessun **amuleto dal sacchetto**. Puoi invece prendere un amuleto con valore 1 **dal tavoliere**.



Esempio 4:
il giocatore Arancione ha già costruito 3 capanne sulle caselle amuleto. Egli tira 3 amuleti dal sacchetto, e ne tiene 2.



Esempio 3:
al momento è permesso costruire unicamente su caselle di acqua e sabbia.



Costruire una capanna ...



Per costruire una capanna si deve ...

- ... pagare l'**importo esatto** di **oggetti preziosi** o **amuleti** indicato sulla casella di gioco.



Se **non puoi pagare** la somma **esatta**, **non puoi costruire** una capanna sulla casella in questione. **Non** puoi pagare un **importo maggiore**.

Se su una casella vi sono indicati **oggetti preziosi** come mezzo di pagamento, non è possibile pagare con **amuleti** (e viceversa).

- ... scartare una **carta paesaggio** che **corrisponde** al paesaggio della casella in questione.

Se hai costruito una capanna su una casella su cui sono indicati **punti capotribù** 🟡, puoi avanzare con la tua colonna capotribù sulla passerella **immediatamente** del numero di caselle corrispondente ai punti guadagnati.

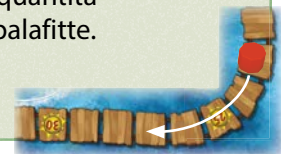
Esempio 5:
costruire una capanna su questa casella costa 7 oggetti preziosi e una carta paesaggio "sabbia". Il giocatore arancione riesce a pagare esattamente e può quindi costruire. Inoltre può muovere 1 passo avanti sulla passerella immediatamente.



Esempio 6:
costruire una capanna su questa casella costa esattamente amuleti di valore 5 e una carta paesaggio "acqua". Il giocatore rosso possiede amuleti per un totale di 6, ma non riesce a pagare esattamente. Per questo motivo al momento non può costruire.



Se costruisci una capanna nella **piazza delle palafitte**, devi posare sotto alla capanna la prima pedina palafitte della pila. In seguito devi avanzare **immediatamente** con la tua colonna capotribù sulla passerella della quantità di caselle indicata sulla pedina palafitte.



Nota bene:
le **parti centrali** della piazza rocciosa e della piazza delle palafitte non sono caselle. Qui non è permesso costruire capanne.

Costruire due capanne ...



Se costruisci **due capanne** (che è unicamente permesso dal **punto di attracco 10**), le devi costruire una dopo l'altra su due caselle **diverse**. **Ogni casella va pagata in modo opportuno.**



Esempio 7:

con queste due carte paesaggio e i 14 oggetti preziosi il giocatore Rosso riesce a costruire due capanne: una sulla casella canneti da 8 e una sulla casella acqua di valore 6. Su due caselle acqua e canneti da 7 non avrebbe potuto costruire nulla, perché nonostante possieda in totale 14 oggetti preziosi, non ne possiede due volte 7.



Costruire una capanna doppia ...



Se costruisci una **capanna doppia** (che è unicamente possibile dal **punto di attracco 9**), avrai bisogno della **doppia quantità** di oggetti preziosi o amuleti, come pure di due carte paesaggio appropriate.

Se hai costruito una capanna doppia su una casella su cui sono indicati **punti capotribù** 🍌, puoi avanzare con la tua colonna capotribù sulla passerella **immediatamente** del numero **doppio** di caselle corrispondente ai punti guadagnati.

Esempio 8:

costruire una capanna doppia su questa casella costa 20 oggetti preziosi e due carte paesaggio "acqua". Il giocatore Lilla costruisce una capanna doppia e con la sua colonna capotribù avanza subito di 8 (2 x 4) caselle.



Nota bene:

non è possibile costruire capanne doppie nei seguenti luoghi

- Nella intera piazza rocciosa
- Nella intera piazza delle palafitte
- Sulle caselle amuleto



Le capanne già esistenti **non possono essere ingrandite e diventare** creare capanne doppie.

Caselle paesaggio doppie ...

Sul tavoliere vi sono due caselle paesaggio doppie. Ognuna di queste è composta da due paesaggi. Se vuoi costruirti **una capanna**, la carta paesaggio che scarti deve corrispondere **a uno** dei due paesaggi della casella. Sulla scogliera dell'oracolo **questo paesaggio** deve essere occupato da un uccello.



Una delle due caselle paesaggio doppio è una casella amuleto. **Non si può costruire una capanna doppia** in questa casella.

Se costruisci una **capanna doppia** nell'altra casella paesaggio doppio, puoi scegliere se scartare due carte paesaggio identiche oppure una per ciascun tipo (di questa casella). In ogni caso non si può pagare con carte di paesaggi non occupati da uccelli sulla scogliera dell'oracolo.



Esempio 9:

Il giocatore arancione costruisce una capanna e può muovere 4 passi avanti sulla passerella immediatamente.



Dopo la costruzione:

Gli oggetti preziosi e le carte paesaggio che sono state utilizzate vanno raccolte in **due mazzi di scarto separati**. Le **carte iniziali** vanno tolte dal mazzo e messe nella scatola. Quando un mazzo di pesca finisce, il mazzo di scarto corrispondente va mescolato e riutilizzato come nuovo mazzo di pesca.

Gli **amuleti** che sono stati utilizzati per costruire capanne vanno tolti dal gioco. Solo se il sacchetto degli amuleti dovesse restare **vuoto**, gli amuleti messi da parte (fino ad ora) saranno rimessi nel sacchetto.



Fase 3: preparare il prossimo giro

- ➔ Il giocatore che nel giro attuale è riuscito a posare la sua coppa sul luogo di culto in cima all'arcipelago (tra i punti di attracco 1 e 12) riceve il talismano e diventa **primo giocatore** del prossimo giro.

Importante:

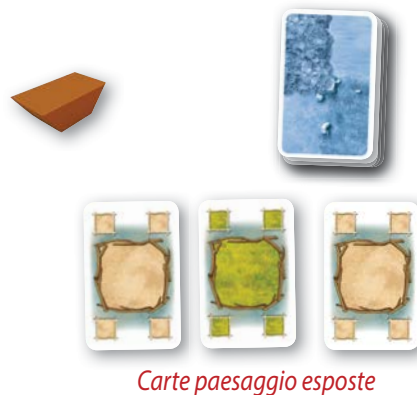
se il **luogo di culto in cima** all'arcipelago **non è occupato**, il primo giocatore del giro che è appena finito passa il talismano al compagno seduto **alla sua destra**. Questo diventa primo giocatore del prossimo giro. Egli **deve** spostare gli uccelli del paradiso **sulle due** caselle paesaggio **libere** della scogliera dell'oracolo.

Esempio 10:

in questo caso, gli uccelli del paradiso devono essere spostati da acqua e sabbia a mangrovie e canne.



- ➔ Riprendete le vostre coppe dai luoghi di culto e riposizionate la barca sulla sua casella centrale.
- ➔ **Riportate** le carte esposte di **oggetti preziosi** a un totale di **4 carte** tirandone dal mazzo di pesca.
- ➔ Riportate le **carte paesaggio** esposte a un totale di **3 carte** tirandone dal mazzo di pesca.



Carte paesaggio esposte

Oggetti preziosi esposti

PUNTEGGI

Se alla fine di un giro un giocatore ha piazzato l'ultima delle sue capanne, il gioco termina. A questo punto vanno assegnati ulteriori punti capotribù.

Gli 8 sentieri divini:

Stabilite, per ognuno sentieri divini, quale giocatore vi ha costruito il maggior numero di capanne. Le **capanne doppie** contano come **due capanne**. I numeri davanti alle statue indicano quanti punti capotribù riceve il giocatore che ha costruito il **maggior numero** di capanne, e colui che segue in **seconda posizione**. In caso di pareggio, si decide a favore del giocatore che possiede la capanna più vicina alla statua.

Giocando **in due o in tre** contano pure le capanne "neutre". Se un giocatore, quando vanno contate le capanne, si trova quindi sul sentiero dietro a un "giocatore neutro", rimarrà dietro di lui pure quando si assegnano i punti.



Esempio 11:



lungo il sentiero verticale a sinistra (**A**) i giocatori Giallo, Lilla e Rosso possiedono due capanne a testa. La capanna costruita più in alto di tutte (vicino alla statua divina di questo sentiero) è rossa. Il giocatore Rosso vince quindi questo sentiero e riceve 12 punti capotribù. Il giocatore Giallo, invece, raggiunge il secondo posto e riceve 6 punti capotribù: la sua capanna è più vicina alla statua divina della capanna del giocatore Lilla.



Lungo il sentiero verticale a fianco a destra è (**B**) il giocatore Arancione che possiede il maggior numero di capanne. Egli riceve 10 punti. La capanna del giocatore Giallo è piazzata più in alto di quella del giocatore Lilla. Essendo quindi in seconda posizione, il giocatore Giallo riceve 5 punti.

La piazza rocciosa

Ecco come calcolare i punti capotribù nella piazza rocciosa: **moltiplichi** la **quantità di capanne che hai costruito** sulla piazza rocciosa **per la quantità totale** di capanne presenti sulla piazza rocciosa.



Esempio 12:
delle 7 capanne presenti sulla piazza rocciosa il giocatore Lilla ne possiede 3.
Riceve quindi $7 \times 3 = 21$ punti capotribù.

I giocatori Giallo e Rosso ricevono per le loro due capanne $7 \times 2 = 14$ punti capotribù

La piazza delle palafitte

Se sei riuscito a costruire **il maggior numero di capanne** nella piazza delle palafitte, ricevi **12 punti capotribù**. Il giocatore che col suo numero di capanne è al **secondo posto** può avanzare di **6 punti capotribù**.

In caso di pareggio (stessa quantità di capanne) è avvantaggiato il giocatore che per primo ha costruito una capanna nella piazza delle palafitte (rispetto ai giocatori che sono in pari con lui). Questo è possibile controllarlo grazie alle pedine palafitte che si trovano sotto alle capanne. Le capanne che si trovano su pedine con valori bassi sono state costruite prima delle capanne che si trovano su pedine con valori più alti.

Giocando **in due** contano pure la capanna "neutra" (anche nella decisione legata a un pareggio). Se un giocatore, quando vanno contate le capanne nella piazza delle palafitte, si trova dietro a un "giocatore neutro", rimarrà dietro di lui pure quando vanno assegnati i punti.



Esempio 13:
il giocatore Arancione è riuscito a costruire il maggior numero di capanne (3) nella piazza delle palafitte. Ottiene quindi 12 punti capotribù. Al secondo posto ci sono il giocatore Rosso e il giocatore Lilla (2 a testa). La pedina palafitte con il valore più basso (valore 4) sta sotto a una capanna del giocatore Lilla. Il giocatore Lilla riceve quindi i 6 punti destinati al secondo giocatore della piazza delle palafitte.

Amuleti restanti

Per i loro amuleti i giocatori ricevono punti capotribù pari al valore degli amuleti stessi.



Esempio 14:
 $6 + 4 + 2 = 12$

R'assunto punteggi

1.



Gli 8 sentieri divini

12 / 6

Il maggior numero di capanne:
la quantità maggiore di punti capotribù ☀ /

In seconda posizione rispetto
al numero di capanne: la quantità
più bassa di punti capotribù / ☀

In caso di pareggio: in favore
delle capanne più vicine alla statua

2.



Piazza rocciosa

Quantità delle tue capanne
x quantità di tutte le capanne
= quantità di punti capotribù ☀

3.



Piazza delle palafitte

Il maggior numero di capanne:
12 punti capotribù ☀

In seconda posizione rispetto al
numero di capanne: 6 punti capotribù ☀

In caso di pareggio: in favore
di chi ha costruito la capanna per primo

4.



Amuleti restanti

Valore totale
= quantità di punti capotribù ☀

FINE DEL GIOCO E VINCITORE

Quando tutti i giocatori hanno finito di segnare i loro punti capotribù sulla passerella, si vedrà chi è prediletto dagli dei. Il vincitore, e quindi il futuro capotribù, è il giocatore con il maggior numero di punti.

In caso di pareggio, la vittoria va al giocatore con il valore totale di amuleti più alto.

Ci può essere più di un vincitore.



VARIANTE

le pedine della piazza rocciosa

Valgono tutte le regole ordinarie. Inoltre si aggiungono **otto pedine rocciose** al gioco. Queste vanno distribuite a caso sulle otto caselle della piazza rocciosa. Le pedine (otto) vanno rimesse nella scatola.




Giocando in **due o in tre**, vanno utilizzate solo **sette** pedine. Infatti non c'è bisogno di mettere una pedina sulla casella della capanna di colore "neutro".

Regole per lo svolgimento del gioco: se costruisci una capanna su una casella della piazza rocciosa, ricevi la pedina rocciosa che si trova sulla casella in questione.

- Le pedine rocciose che rappresentano una **statua divina** vanno tenute fino alla fine della partita. Se d'ora in poi ti trovi su un sentiero divino di cui possiedi la pedina, in caso di pareggio (di capanne costruite) sarai in vantaggio rispetto al tuo concorrente. A differenza delle regole base, la distanza delle capanne dalla statua divina del sentiero non conta per questo giocatore.



Puoi utilizzare le altre pedine rocciose con **altri motivi** durante un tuo turno a scelta nel seguente modo:

-  questa pedina vale come oggetto prezioso di valore 3.
-  questa pedina vale come amuleto di valore 2.
-  "jolly di paesaggio". Cedendo questa pedina puoi costruire una capanna su una casella di un paesaggio a tua scelta, indipendentemente da dove stanno al momento gli uccelli del paradiso.

Altre varianti possibili:

Se volete, potete utilizzare unicamente le pedine rocciose che rappresentano **statue divine**. In alternativa è possibile togliere dal gioco proprio le pedine con le statue divine e utilizzare soltanto le otto pedine rocciose senza divinità.



Esempio 15: nonostante il pareggio, il giocatore Lilla è in vantaggio su quello Rosso e quello Giallo perché possiede la pedina divina del sentiero in questione (A).



Autor: Eilif Svensson
Illustration: Victor Boden
Traduzione: Sara Pirovino

Art.Nr.: 60 110 5076

© 2014 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

