

BORA BORA

DAS SPANNENDE STRATEGIESPIEL UM GÖTTER, GABEN UND GEBIETE

SPIELIDEE

Die Spieler versuchen ihr Glück in der geheimnisvollen Südseewelt von Bora Bora. Sie breiten sich auf den Inseln aus und errichten dort zahlreiche Hütten, die sie dann mit tatkräftigen Männern und Frauen ihres Stammes besiedeln. Ebenso wollen Fischgründe entdeckt und Muscheln gesammelt werden.

Darüber hinaus sollte auch die Religion nicht zu kurz kommen. So werden Priester in den Tempel geschickt oder Opfergaben gesammelt, um damit die verschiedenen Götter zu beeinflussen.

Dies alles geschieht mit Hilfe von Würfeln, die die Spieler möglichst überlegt auf den verschiedenen Aktionskarten einsetzen. Wer hier den besten Überblick beweist und vorausschauend spielt, wird schlussendlich siegreich sein.

Gewinner ist, wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt.

SPIELIDEE

Die Spieler errichten Hütten und besiedeln sie mit Frauen und Männern, die ihnen im weiteren Spielverlauf helfen

Zudem senden sie Priester in den Tempel und beeinflussen die Götter

Dazu setzen sie immer wieder Würfel auf verschiedene Aktionskarten

Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten

SPIELMATERIAL

6 Stanztafeln (vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig herausgelöst werden)

- 18 Opfergaben
- 36 Muscheln
- 12 Fischplättchen
- 36 Plättchen „Frauen“
- 36 Plättchen „Männer“
- 60 Aufgabenplättchen (+ 2x Ersatz)
- 24 Schmuckplättchen
- 7 Aktionskarten
- 10 Hauptgottplättchen
- 24 Bauplättchen
- 4 Plättchen für die Zugreihenfolge

1 Spielplan

30 Baustoffe (je 10x „Sand“, „Stein“ und „Holz“)

60 Götterkarten (je 12 pro Farbe)

pro Spielerfarbe:

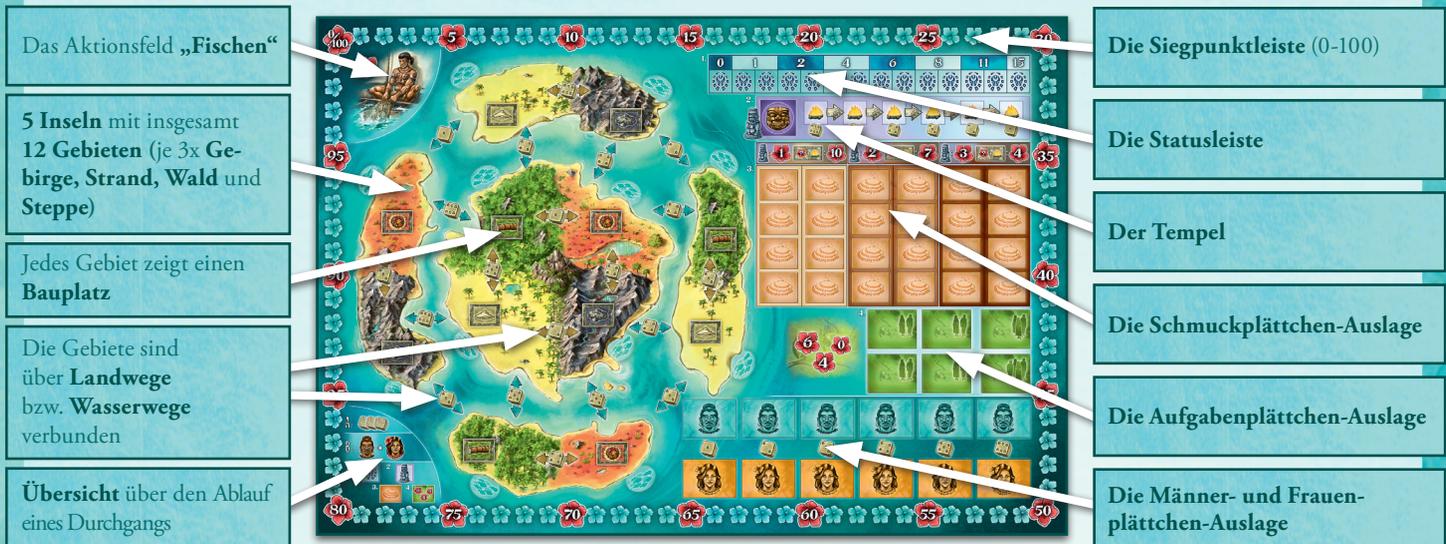
- 12 Hütten
- 4 Priester
- 2 Anzeigesteine
- 3 Würfel
- 1 Tableau



Sollten Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, empfehlen wir, die **fett** geschriebenen Texte im Randbalken nicht zu beachten. Diese Texte dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man - auch nach einer längeren Spielabstinenz - wieder schnell ins Spiel findet.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgebreitet. Er zeigt:



Das Aktionsfeld „Fischen“

5 Inseln mit insgesamt 12 Gebieten (je 3x Gebirge, Strand, Wald und Steppe)

Jedes Gebiet zeigt einen Bauplatz

Die Gebiete sind über Landwege bzw. Wasserwege verbunden

Übersicht über den Ablauf eines Durchgangs

Die Siegpunkteleiste (0-100)

Die Statusleiste

Der Tempel

Die Schmuckplättchen-Auslage

Die Aufgabenplättchen-Auslage

Die Männer- und Frauenplättchen-Auslage

Die Baustoffe, Muscheln und Opfertgaben werden für alle gut erreichbar als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die Aktionskarten werden – je nach Spielerzahl – offen neben dem Plan ausgelegt:

- 2 Spieler: 5 Karten ⇒ Helfer, Tempel, Bauen, Frau & Mann (zusammen), Landweg & Wasserweg (zusammen) (siehe dazu auch Seite 11)
- 3 Spieler: 6 Karten ⇒ Helfer, Tempel, Bauen, Mann, Frau, Landweg & Wasserweg (zusammen) (siehe dazu auch Seite 11)
- 4 Spieler: alle 7 Karten ⇒ Helfer, Tempel, Bauen, Frau, Mann, Landweg, Wasserweg

Die 12 Fischplättchen werden in zufälliger Reihenfolge offen auf die dafür vorgesehenen Flächen angrenzend an die 12 Gebiete gelegt, so dass an jedem Gebiet ein Plättchen anliegt.



Die je 36 Plättchen „Frauen“ und „Männer“ werden getrennt voneinander gemischt und als zwei verdeckte Vorräte neben dem Spielplan bereitgelegt. Davon werden je sechs offen auf die dafür vorgesehenen Felder unten rechts auf dem Spielplan gelegt.

Die 7 hellgrünen und 53 dunkelgrünen Aufgabenplättchen (Rückseiten) werden getrennt voneinander gemischt und als zwei verdeckte Vorräte neben dem Spielplan bereitgelegt. Jeder Spieler erhält vom hellgrünen Vorrat („Kranich“) ein zufällig gezogenes und vom dunkelgrünen Vorrat („Papagei“) zwei zufällig gezogene Aufgabenplättchen. Diese drei Plättchen legt er später, sobald er sein Tableau erhalten hat (s.u.) in beliebiger Reihenfolge offen auf die drei dafür vorgesehenen Felder unten rechts auf seinem Tableau. Die restlichen hellgrünen Aufgabenplättchen kommen aus dem Spiel. Von den dunkelgrünen Aufgabenplättchen werden zwei Plättchen mehr als Spieler teilnehmen (also 4 bis 6 Plättchen) offen auf den entsprechenden Feldern des Spielplans ausgelegt.

Die 24 Schmuckplättchen werden gemischt und dann in zufälliger Reihenfolge offen auf den 6 x 4 entsprechenden Feldern des Spielplans ausgelegt.

Alle Baustoffe, Opfertgaben, Muscheln und 5 bis 7 Aktionskarten offen bereitlegen



An jedes Gebiet ein zufälliges Fischplättchen offen anlegen

Je 6 Männer- und Frauenplättchen offen auf dem Spielplan auslegen

Aufgabenplättchen getrennt mischen und verteilen: 1 hellgrünes und 2 dunkelgrüne Plättchen pro Spieler

4 bis 6 dunkelgrüne Aufgabenplättchen offen auf den entsprechenden Feldern des Spielplans auslegen

Alle 24 Schmuckplättchen offen auf Spielplan auslegen

6 der 10 Hauptgottplättchen werden als Stapel auf dem entsprechenden Feld des Tempels platziert.

Die **Götterkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt. Die obersten fünf Karten werden dann offen daneben ausgelegt.

Jeder Spieler erhält:

- 1 **Tableau** in der Farbe seiner Wahl, das er offen vor sich ablegt;
- 12 **Hütten** derselben Farbe, die er auf die 12 entsprechenden Felder seines Tableaus stellt;
- 6 **Bauplättchen** derselben Farbe, die er mit der Würfelseite nach oben auf den sechs entsprechenden Feldern seines Tableaus ablegt;
- 1 **Hauptgott-Plättchen** (der restlichen vier), das er auf dem dafür vorgesehenen Feld seines Tableaus ablegt;
- 3 **Würfel** derselben Farbe, die er neben seinem Tableau bereitlegt;
- 4 **Priester** derselben Farbe, die er neben seinem Tableau bereitstellt;
- 2 **Götterkarten** (zufällig vom verdeckten Stapel gezogen), die er (unbelesen von den Mitspielern) auf die Hand nimmt;
- 2 **Opfergaben** vom Vorrat, die er – für jedermann stets sichtbar – neben seinem Tableau ablegt;
- 1 **Zugreihenfolge-Plättchen** (zufällig gezogen), das er offen vor sich legt.

Spiele weniger als vier Spieler, wird das gesamte nicht benötigte Spielmaterial (wie z.B. alle Hütten, Priester, Bauplättchen oder Würfel, aber auch entsprechende Zugreihenfolge- oder Hauptgottplättchen) in der Schachtel belassen.

Nun platziert der Spieler, der das „1.“-Plättchen gezogen hat, einen seiner Anzeigesteine auf dem 0/100-Feld der Siegpunkteleiste und den anderen auf dem Feld unterhalb der 0 der „Statusleiste“. Der Spieler mit dem „2.“-Plättchen platziert einen seiner Steine auf 1 Siegpunkt und den anderen auf der Statusleiste *unter* dem seines Vorgängers. Die anderen Spieler folgen gleichermaßen (mit 2 Siegpunkten und wieder unter den Stapel bzw. mit 3 Siegpunkten und ganz unten im Stapel).

In *umgekehrter* Zugreihenfolge setzen nun alle Spieler eine ihrer Hütten auf den Spielplan. Der letzte Spieler setzt also als Erster seine Hütte auf den Bauplatz eines der vier Gebiete, an dem ein *1er*-Fischplättchen anliegt. Die anderen Spieler folgen dann weiterhin *entgegen* der Zugreihenfolge und setzen ebenfalls je eine Hütte auf den Bauplatz eines *freien* 1er-Gebietes.

Jeder Spieler erhält sofort den auf dem Bauplatz abgebildeten Baustoff (Sand, Holz oder Stein) bzw. eine Opfergabe aus dem allgemeinen Vorrat. Baustoffe werden sofort auf einem passenden freien Feld des eigenen Zeremonienplatzes abgelegt, Opfergaben neben dem Tableau. Die Fischplättchen der Gebiete werden noch nicht beachtet.



6 Hauptgötter auf entsprechendem Feld des Tempels platzieren

Alle Götterkarten mischen und als Aufnahmestapel bereitlegen; 5 Karten offen auslegen

Jeder Spieler erhält:

- 1 **Tableau**
- 12 **Hütten**
- 6 **Bauplättchen**
- 1 **Hauptgott-Plättchen**
- 3 **Würfel**
- 4 **Priester**
- 2 **Götterkarten**
- 2 **Opfergaben**
- 1 **Zugreihenfolge-Plättchen**

Entgegen der Zugreihenfolge Anzeigesteine auf der Statusleiste (alle 0) und der Siegpunkteleiste (3-0 SP) platzieren

Entgegen der Zugreihenfolge stellt jeder Spieler 1 Hütte auf ein 1er-Inselgebiet (Baustoff bzw. Opfergabe nehmen)



Übersicht über die Tauschmöglichkeiten bei der Würfelaktion „Helfer“

Ablagefelder für die Hauptgott- bzw. Schmuckplättchen

Übersicht über die 12 verschiedenen Männer- bzw. Frauen

Übersicht über die Funktion der fünf verschiedenen Götter

Übersicht über den „Feuer-Bonus“

Übersicht über die zusätzlichen Siegpunkte bei Spielende

Felder für die Hütten (zu Beginn) bzw. Ablagefelder für die Männer- und Frauenplättchen (später)

Der „Zeremonienplatz“ = Ablagefelder für die Baustoffe bzw. für die verbauten Bauplättchen

Ablagefelder für die noch nicht verbauten Bauplättchen

Ablagefelder für die noch zu erfüllenden Aufgabenplättchen

Ablagefeld für die erfüllten Aufgabenplättchen

SPIELVERLAUF (für 4 Spieler)

Das Spiel verläuft über sechs Durchgänge, wobei jeder Durchgang aus den drei aufeinanderfolgenden Phasen A, B und C besteht (siehe dazu auch die Spielplanecke unten links).

Phase A: Würfeln, einsetzen, Aktionen ausführen

Alle Spieler würfeln *gleichzeitig* mit *allen* ihren Würfeln. Dann platziert der in der Zugreihenfolge erste Spieler („1.“) *einen* beliebigen seiner drei Würfel auf einer beliebigen Aktionskarte und führt direkt anschließend die entsprechende Aktion aus, wobei die Augenzahl des Würfels zumeist den „Umfang“ der Aktion bestimmt. Danach verfährt der in der Zugreihenfolge nächste Spieler auf dieselbe Weise, d.h. auch er platziert *einen* beliebigen seiner Würfel auf einer beliebigen Aktionskarte und führt dann die entsprechende Aktion aus. In Zugreihenfolge geht es anschließend so lange weiter, bis jeder Spieler seine drei Würfel eingesetzt und genutzt hat.

Achtung! Beim Einsetzen gilt immer, dass nur solche Würfel auf einer Aktionskarte platziert werden dürfen, deren Augenzahl kleiner ist als der kleinste dort bereits liegende Würfel (egal welcher Farbe). (Ausnahme: Siehe Seite 10, „Blauer Gott“)



nicht vergessen!

Beispiel: Auf einer Aktionskarte liegen bereits eine 5 und eine 3. Dort darf nun nur noch eine 2 oder eine 1 eingesetzt werden, aber keine 3, 4, 5 oder 6 mehr.

Die Aktionskarten im Einzelnen:

➔ Aktion „Ausbreiten“ (per Land- oder Wasserweg)

Die eingesetzte Würfelzahl gibt an, welchen Landweg (braune Pfeile) bzw. welchen Wasserweg (blaue Pfeile) der Spieler *höchstens* benutzen darf, um sich auszubreiten (kleinere Werte sind *immer* erlaubt!). „Ausbreiten“ bedeutet, dass man von einer beliebigen eigenen Hütte ausgehend auf einem benachbarten Gebiet siedeln darf, bei „Landweg“ über einen entsprechend nummerierten braunen Pfeil, bei „Wasserweg“ über einen entsprechend nummerierten blauen Pfeil. Diagonal ausbreiten ist *nicht* erlaubt!

So käme man also beispielsweise vom Gebirge der zentralen Insel per Wasserweg mit einer eingesetzten 6 oder 5 zur Steppe der südlichen Insel oder mit einer 6, 5 oder 4 zum Strand der östlichen Insel, nicht aber auf die Waldgebiete dieser beiden Inseln! Per Landweg käme man mit einer 6, 5 oder 4 auf die Steppe im Norden oder mit einer 6, 5, 4, 3 oder 2 auf den Strand im Westen. Der Wald im Nordwesten wäre von hier aus aber nicht erreichbar.

Um sich auszubreiten, nimmt der Spieler stets eine *neue* Hütte von einem beliebigen Feld seines Tableaus (von seinem 12. Feld unten rechts auf seinem Tableau erst zum Spielende hin!) und setzt sie auf den *Bauplatz* des neuen Gebietes. Steht hier bereits eine Hütte, wird diese von der neuen Hütte verdrängt, in dem sie etwas zur Seite geschoben wird; sie verbleibt aber in *diesem* Gebiet! Durch das Platzieren einer neuen Hütte hat der Spieler nun auch ein weiteres freies Feld auf seinem Tableau, auf dem er später mit der entsprechenden Aktion ein Männer- oder Frauenplättchen platzieren kann (s.u.).

Zudem erhält er den Baustoff des neuen Gebietes (sofort auf Zeremonienplatz ablegen) oder eine Opfergabe (neben Tableau ablegen).

Und zu guter Letzt muss der Spieler *jetzt, und nur jetzt* entscheiden, ob er das an dem *neuen* Gebiet anliegende Fischplättchen werten möchte oder nicht. Mehr Details hierzu siehe auf Seite 10 unter „Roter Gott“.

Achtung! Jeder Spieler darf pro Gebiet maximal *eine* Hütte errichten!

SPIELVERLAUF

6 Durchgänge mit je 3 Phasen A, B und C

PHASE A

Alle würfeln gleichzeitig alle Würfel

In Zugreihenfolge platzieren alle ihren 1. Würfel und führen die Aktion aus; danach in Zugreihenfolge 2. Würfel platzieren und Aktion ausführen und schließlich auch den 3. Würfel mit 3. Aktion

Würfelwerte auf einer Aktionskarte müssen stets kleiner werden (Ausnahme „blauer Gott“)

Aktion „Ausbreiten“

(über Land oder Wasser)

Eine Hütte vom Tableau auf ein zu einer *eigenen* Hütte benachbartes Gebiet stellen; dabei erlaubten Land- bzw. Wasserweg beachten!

Hütte immer auf den Bauplatz des neuen Gebietes stellen (evtl. vorhandene Hütte etwas zur Seite schieben)

Spieler erhält entsprechenden Baustoff bzw. Opfergabe

Spieler kann *nur jetzt* (mittels eines roten Gottes) das Fischplättchen 1x werten

Maximal 1 Hütte pro Spieler pro Gebiet

➔ Aktion „Frau“

Die Würfelzahl gibt an, welches Frauenplättchen der Spieler *höchstens* vom Spielplan nehmen darf (kleinere Werte sind *immer* erlaubt).

Platziert er also beispielsweise eine 4 auf der Aktionskarte „Frau“, darf er sich ein beliebiges der Frauenplättchen nehmen, die neben den Würfelzahlen 4, 3, 2 oder 1 liegen. Die Frauenplättchen neben der 5 oder 6 darf er in dem Fall nicht nehmen.

Danach legt er das Plättchen auf ein *freies* seiner 12 Felder rechts auf seinem Tableau, und zwar in den oberen Bereich dieses Feldes, so dass das grüne Häkchen *verdeckt* und die Status- bzw. Muschel-Symbolik des Feldes *sichtbar* ist. Hat ein Spieler kein freies Feld, da alle mit Plättchen bzw. Hütten belegt sind, darf er diese Aktion nicht wählen.

Achtung: Durch das Ablegen des neuen Plättchens geschieht (noch) nichts weiter, d.h. der Spieler nutzt *noch nicht*, was auf dem Frauenplättchen abgebildet ist!



➔ Aktion „Mann“

Für diese Aktion gilt dasselbe, wie gerade bei der Aktion „Frau“ erklärt.

➔ Aktion „Helfer“

Die Würfelzahl gibt an, wie viele „Dinge“ man eintauschen darf. Der Tauschwert wird auf den Spielertableaus oben links dargestellt: Tätowieren bzw. Muscheln sammeln „kosten“ je 1 Würfelpunkt, ebenso das Vorrücken um einen Siegpunkt. Eine Opfergabe, eine Götterkarte oder ein beliebiger Baustoff „kosten“ je 2 Würfelpunkte, ebenso das Versetzen einer Hütte auf sein 12. Feld.

Die Tauschmöglichkeiten beim „Helfer“ im Einzelnen:

Tätowieren (Männerplättchen): Der Spieler schiebt pro eingetauschem Würfelpunkt einen *noch nicht* tätowierten Mann auf seinem Tableau ein wenig nach unten, so dass nun auf diesem Feld die Symbolleiste unten verschwindet und oben das grüne Häkchen erscheint: Dieser Mann ist jetzt tätowiert und kann während des Spiels nicht noch einmal tätowiert werden. Für jedes Statussymbol (☼) auf der linken Seite des herunter geschobenen Männerplättchens rückt der Spieler seinen Anzeigestein auf der Statusleiste um ein Feld weiter. Landet dieser dadurch auf anderen Steinen, wird er *darauf* platziert. Für weitere Würfelpunkte darf der Spieler noch weitere seiner Männer tätowieren, muss es aber nicht.

Muscheln sammeln (Frauenplättchen): Verläuft auf dieselbe Weise wie das Tätowieren, außer dass hier Frauenplättchen nach unten geschoben werden und der Spieler hierfür entsprechend viele Muscheln aus dem allgemeinen Vorrat nimmt und (für jedermann stets sichtbar) neben seinem Tableau ablegt.

Beispiel: Anna benutzt zwei ihrer auf der Aktionskarte „Helfer“ eingesetzten fünf Würfelpunkte fürs „Tätowieren“, d.h. sie schiebt zwei ihrer Männerplättchen herunter. Darauf abgebildet sind links insgesamt fünf Statussymbole, dementsprechend versetzt sie nun ihren Stein auf der Statusleiste von Feld 0 auf das erste Feld unterhalb der 4.

Einen weiteren Würfelpunkt benutzt sie, um eines ihrer Frauenplättchen herunterzuschieben. Darauf abgebildet sind links drei Muscheln, dementsprechend nimmt sie sich drei Muscheln aus dem Vorrat.

Die restlichen zwei Würfelpunkte verbraucht sie schließlich noch für eine Opfergabe (s.u.).

Siegpunkte: Der Spieler rückt pro für Siegpunkte eingetauschem Würfelpunkt seinen Stein auf der Siegpunktleiste ein Feld weiter.

Opfergaben: Der Spieler nimmt sich pro *zwei* eingetauschter Würfelpunkte eine Opfergabe aus dem Vorrat und legt sie (für jedermann stets sichtbar) neben seinem Tableau ab.

Aktion „Frau“:

Entspr. Plättchen (oder niedriger) auf freiem Feld auf eigenem Tableau ablegen



Wirkt sich im Moment des Ablegens noch nicht aus!



Aktion „Mann“:
Siehe Aktion „Frau“

Aktion „Helfer“:
Entsprechend der platzierten Würfelzahl können verschiedene Dinge eingetauscht werden



Tätowieren:
Pro Würfelpunkt ein Männerplättchen nach unten schieben und um entsprechend viel Status vorrücken

Muscheln sammeln:
Pro Würfelpunkt ein Frauenplättchen nach unten schieben und entsprechend viele Muscheln nehmen

Siegpunkte: Pro Würfelpunkt 1 Siegpunkt weiterrücken

Opfergaben: Pro 2 Würfelpunkte 1 Opfergabe nehmen



Götterkarten: Der Spieler nimmt pro *zwei* eingetauschter Würfelpunkte eine beliebige der fünf offen ausliegenden Götterkarten (*sofort* wieder vom Aufnahmestapel auf fünf ergänzen) oder die oberste Karte vom verdeckten Aufnahmestapel auf die Hand.

Götterkarten können während des Spiels unter Abgabe von Opfergaben ausgespielt und genutzt werden. *Mehr dazu ab Seite 10: „Die Götter“.*

Baustoffe: Der Spieler nimmt sich pro *zwei* eingetauschter Würfelpunkte einen beliebigen Baustoff aus dem Vorrat und platziert ihn – genau wie beim Ausbreiten (*s.o.*) – auf einem passenden freien Feld seines Zeremonienplatzes.

Sollte ein Spieler kein freies passendes Feld mehr für einen Baustoff haben, legt er ihn neben seinem Tableau ab (nur wichtig im Zusammenhang mit entsprechendem Aufgabenplättchen).

Sollte es wider Erwarten einen benötigten Baustoff nicht mehr im Vorrat geben, wird er kurzfristig durch etwas Adäquates ersetzt. Dasselbe gilt auch für Opfergaben und Muscheln.

Hütte versetzen: Der Spieler versetzt pro *zwei* eingetauschter Würfelpunkte eine seiner Hütten auf das letzte, zwölfte Feld seines Tableaus (unten rechts, mit etwas hellerem Rahmen). Er schafft somit, ohne die Aktion „Ausbreiten“ zu verwenden, Platz für ein weiteres Frauen- bzw. Männerplättchen. Hütten, die bereits auf dem Spielplan stehen, dürfen *nicht* mehr versetzt werden! Auf dem 12. Feld eines Spielers dürfen beliebig viele Hütten stehen.

Beispiel für verschiedene Helfer-Aktionen:

Ben hat einen 6er-Würfel auf der Aktionskarte „Helfer“ platziert: Er nimmt sich dafür ein Holz (-2), führt eine Tätowierung durch (-1) und sammelt einmal Muscheln (-1). Für die letzten 2 Würfelpunkte rückt er seinen Siegpunkte-Anzeigstein um 2 Felder weiter.

Stattdessen hätte Ben aber auch 1 Götterkarte (-2), 1 Opfergabe (-2) und 1 beliebigen Baustoff (-2) nehmen können. Oder 6 Frauen- und/oder Männerplättchen herunter schieben können ... oder 2 Götterkarten und 2 Siegpunkte nehmen oder ... oder ... oder ...

➡ **Aktion „Tempel“**

Wer hier einen Würfel platziert, darf einen seiner Priester aus seinem Vorrat in den Tempel auf dem Spielplan setzen. Die Augenzahl des Würfels gibt dabei das Feld vor, auf welchem der Priester *höchstens* eingesetzt wird (*kleinere Werte sind immer erlaubt*). Steht auf diesem Feld schon ein Priester (egal welcher Farbe!), wird dieser in Pfeilrichtung auf das nächst niedrigere Feld verschoben. Eventuell werden dadurch noch weitere Priester nach rechts verdrängt, bis entweder eine Lücke gefüllt oder der Priester auf Feld 1 aus der Leiste herausgeschoben wird (zurück in den Vorrat seines Besitzers).

Für jeden neuen Priester erhält der Spieler *sofort* und einmalig den Feuer-Bonus (siehe nächste Seite). Zudem bringen alle Priester im Tempel am Ende jedes Durchgangs Siegpunkte. (*Mehr Details hierzu unter „Phase C“*)  nicht vergessen!

➡ **Aktion „Bauen“**

Wer hier einen Würfel platziert, darf eines seiner noch nicht benutzten Bauplättchen verbauen, das *höchstens* die platzierte Würfelzahl zeigt (*kleinere Werte sind immer erlaubt*).

Dazu entfernt der Spieler je einen Baustoff von zwei waag- oder senkrecht *nebeneinander* liegenden Feldern seines Zeremonienplatzes und legt sie zurück in den allgemeinen Vorrat. Danach platziert er das gewünschte Bauplättchen (mit der Würfelseite nach *unten*) auf diesen zwei Feldern. Hierfür erhält er *sofort* und einmalig die dem laufenden Durchgang entsprechenden Siegpunkte (10, 7 oder 4), wie sie auf dem Spielplan oberhalb der Schmuckplättchen-Ablage angegeben sind. Zusätzlich erhält er *sofort* und einmalig den Feuer-Bonus (siehe nächste Seite).  nicht vergessen!

Götterkarten:

Pro 2 Würfelpunkte 1 Götterkarte auf die Hand nehmen

Baustoffe:

Pro 2 Würfelpunkte 1 Baustoff nehmen und auf Zeremonienplatz passend ablegen

Hütte versetzen:

Pro 2 Würfelpunkte 1 Hütte auf 12. Feld versetzen



Aktion „Tempel“:

Neuen Priester auf entsprechendes Feld stellen (evtl. anderen Priester verschieben); sofort Feuer-Bonus nehmen



Priester bringen zusätzlich am Ende jedes Durchgangs Siegpunkte

Aktion „Bauen“:

Entsprechendes Bauplättchen verbauen; sofort Siegpunkte vorrücken und Feuer-Bonus nehmen



Hat ein Spieler keine zwei nebeneinander ausliegende Baustoffe, kann er diese Aktion nicht wählen. Einmal auf dem Zeremonienplatz platzierte Baustoffe bzw. Bauplättchen dürfen nicht mehr versetzt werden.

Baut ein Spieler so, dass am Ende einzelne Felder des Platzes übrigbleiben, wird er ihn nicht vollständig bebauen können (siehe hierzu auch Seite 9: „Schlusswertung“).

Der Feuer-Bonus



Erhält ein Spieler diesen Bonus (beim Platzieren eines neuen Priesters im Tempel oder eines Bauplättchens auf dem Zeremonienplatz), darf er sich hierfür sofort *entweder* eine Götterkarte *oder* eine Opfergabe nehmen *und zusätzlich* entweder einen Schritt auf der Statusleiste vorrücken *oder* eine Muschel nehmen. (Details siehe Aktion „Helfer“.)

*Beispiel: Cleo platziert einen Priester: Als Feuer-Bonus nimmt sie sich eine Götterkarte (statt einer Opfergabe) und eine Muschel (statt eines Statusschritts). Zwei Opfergaben *oder* eine Opfergabe und eine Götterkarte hätte sie aber beispielsweise nicht nehmen dürfen!*

➔ Aktion „Fischen“

Wer hier, in der linken oberen Ecke des Spielplans, einen Würfel platziert, erhält 2 Siegpunkte, gleichgültig welche Augenzahl der Würfel zeigt. *Achtung!* Hier gilt die Regel *nicht*, dass neue Würfelzahlen kleiner als bereits vorhandene sein müssen, d.h. hier kann jeder beliebige Würfel für jeweils 2 Siegpunkte platziert werden.

Phase B: Mann und Frau nutzen

In Zugreihenfolge können die Spieler nun *eine* ihrer Männerarten *und/oder* *eine* ihrer Frauenarten nutzen; die Reihenfolge darf jeder selbst bestimmen.

Es gelten die auf den Plättchen *rechts* abgebildeten Symbole. Besitzt ein Spieler mehrere gleiche Frauen, kann er diese für *eine* gemeinsame Aktion *addieren* (aber nicht *mehrere* Aktionen damit ausführen). Dasselbe gilt auch für die Männer – aber *nie* für Frauen und Männer *zusammen*!

Es ist ohne Belang, wo auf dem Tableau die genutzten Männer- bzw. Frauenplättchen liegen und ob sie heruntergeschoben sind oder nicht. Sie bleiben durchs Nutzen auch *unverändert*, d.h. sie werden weder abgegeben noch verschoben.

Beispiel: Don addiert die Werte seiner zwei „Fährtsucher“ (einer ist tätowiert, einer nicht), d.h. er kann nun einen Landweg mit dem Wert 4 oder weniger nutzen; er darf aber nicht zwei Wege mit bis zu 2 nutzen! Besäße er auch noch eine oder mehrere „Fährtsucherinnen“, dürfte er auch diese – unabhängig von den Männern – nochmals fürs Ausbreiten nutzen, muss es aber nicht...

Die Aktionsmöglichkeiten der Frauen (bzw. Männer) im Einzelnen

(Siehe auch die entsprechende Übersicht auf den Tableaus.)

Landweg: Der Spieler darf sich ausbreiten, gerade so, als ob er einen Würfel mit einer 2 auf der Aktionskarte „Landweg“ platziert hätte.

(Hat er zwei solche Frauen (bzw. Männer), darf er einen 4er-, 3er-, 2er- oder 1er-Landweg benutzen; hätte er alle 3 entspr. Frauen (bzw. Männer), dürfte er jeden Landweg benutzen.)

Wasserweg: Hier gilt dasselbe wie gerade beschrieben, nur für Wasserwege.

Frau: Der Spieler nimmt sich ein Frauenplättchen vom Spielplan, gerade so, als ob er einen Würfel mit einer 3 auf der Aktionskarte „Frau“ platziert hätte. *(Oder als ob er eine 6 platziert hätte; das dritte gleiche Plättchen ist wirkungslos!)*

Mann: Hier gilt dasselbe wie gerade beschrieben, nur für Männerplättchen.

Bauen: Der Spieler verbaut eines seiner Bauplättchen, gerade so, als ob er einen Würfel mit einer 3 auf der Aktionskarte „Bauen“ platziert hätte. *(Oder als ob er eine 6 platziert hätte; das dritte gleiche Plättchen ist wirkungslos!)*

Feuer-Bonus:

Entweder 1 Götterkarte *oder* 1 Opfergabe *und* entweder 1 Status *oder* 1 Muschel

Aktion „Fischen“:

2 Siegpunkte weiterrücken



PHASE B

In Zugreihenfolge darf jeder Spieler *eine* seiner Männerarten *und* *eine* seiner Frauenarten nutzen

Hat man mehrere gleiche Männer bzw. Frauen, darf man sie für *eine* gemeinsame Aktion *addieren*



Einen Landweg mit max. 2 (4/6) nutzen



Einen Wasserweg mit max. 2 (4/6) nutzen



Ein 1-3er-(1-6er-) Frauenplättchen nehmen



Ein 1-3er-(1-6er-) Männerplättchen nehmen



Ein 1-3er-(1-6er-) Bauplättchen verbauen

Baustoff: Der Spieler nimmt sich einen *beliebigen* Baustoff aus dem Vorrat und platziert ihn auf einem passenden freien Feld seines Zeremonienplatzes. *(Oder er nimmt sich 2 oder gar 3 Baustoffe; diese dürfen auch unterschiedlich sein.)*

Hütte versetzen: Der Spieler versetzt eine seiner Hütten auf das 12. Feld seines Tableaus. *(Oder er versetzt 2 oder gar 3 seiner Hütten.)*

Siegpunkte: Der Spieler rückt seinen Anzeigestein auf der Siegpunkteleiste um zwei Felder weiter. *(Oder um 4 oder gar 6 Felder.)*

Götterkarte: Der Spieler nimmt eine Götterkarte auf die Hand. *(Oder 2 oder gar 3 Götterkarten.)*

Opfergabe: Der Spieler nimmt sich eine Opfergabe aus dem Vorrat. *(Oder 2 oder gar 3 Opfergaben.)*

Status: Der Spieler rückt seinen Anzeigestein auf der Statusleiste um ein Feld vor. *(Oder um 2 oder gar 3 Felder.)*

Muschel: Der Spieler nimmt sich eine Muschel aus dem Vorrat. *(Oder 2 oder gar 3 Muscheln.)*

Phase C: Rechte Spielplanhälfte abhandeln

Zuerst wird immer die Statusleiste, dann der Tempel, danach werden die Schmuck- und schließlich die Aufgabenplättchen abgehandelt.

1.) Statusleiste

Jeder Spieler erhält so viele Siegpunkte, wie oberhalb seines Steines angegeben ist, also 0 bis 15 Siegpunkte. Danach werden *alle* Steine wieder als Stapel auf das Feld unterhalb der 0 zurückgestellt, so dass sich anschließend der hinterste (unterste) Stein ganz unten befindet, danach fortlaufend bis hin zu demjenigen Stein, der am weitesten vorne (oben) lag und sich nun ganz oben auf dem Stapel befindet. Anschließend werden die Zugreihenfolge-Plättchen entsprechend neu verteilt: Der Spieler, dessen Stein sich oben auf dem Stapel befindet, erhält das „1.“-Plättchen usw.

2.) Tempel

Jeder Spieler erhält für jeden seiner Priester im Tempel Siegpunkte, und zwar in den ersten beiden Durchgängen 1 Siegpunkt pro Priester, in den nächsten zwei Durchgängen 2 Siegpunkte und in den letzten beiden Durchgängen 3 Siegpunkte pro Priester *(wie auch unterhalb des Tempels dargestellt)*.

Zudem erhält der Spieler mit den meisten Priestern im Tempel das oberste Hauptgottplättchen vom entsprechenden Stapel des Tempels und legt es auf sein Tableau. Herrscht Gleichstand um die Mehrheit, erhält von diesen Spielern derjenige den Hauptgott, dessen Priester neben dem höheren Wert steht. *Sollte sich tatsächlich kein Priester im Tempel befinden, wird das entsprechende Hauptgottplättchen aus dem Spiel genommen.*

3.) Schmuckplättchen

In der neuen Zugreihenfolge darf nun jeder Spieler genau *ein* Schmuckplättchen des *aktuellen* Durchgangs erwerben, in dem er so viele Muscheln zurück in den Vorrat legt, wie auf dem Plättchen angegeben ist. Das Plättchen legt er verdeckt auf das entsprechende Feld seines Tableaus; die Siegpunkte hierfür erhält er erst am Spielende *(siehe nächste Seite: „Schlusswertung“)*.

Kann oder will ein Spieler kein Schmuckplättchen erwerben, wird er übersprungen. Evtl. übrig gebliebene Plättchen des *aktuellen* Durchgangs werden jetzt abgeräumt.

Dadurch ist immer ersichtlich, in welchem Durchgang sich das Spiel gerade befindet und wie viele Siegpunkte die Bauplättchen bzw. Priester einbringen.



1 (2/3) beliebige Baustoffe nehmen



1 (2/3) Hütten aufs 12. Feld versetzen



2 (4/6) Siegpunkte weiterrücken



1 (2/3) Götterkarten nehmen



1 (2/3) Opfergaben nehmen



1 (2/3) Statusschritte vorrücken



1 (2/3) Muscheln nehmen

PHASE C

1.) Statusleiste

Jeder Spieler erhält seinem Anzeigestein entsprechend Siegpunkte (0-15)

Dann wieder alle Steine zurück auf Feld 0 (als Stapel) und Zugreihenfolge-Plättchen von oben nach unten neu verteilen

2.) Tempel

Pro Priester

- 1 Siegpunkt (Durchgang 1 & 2)
- 2 Siegpunkte (Durchgang 3 & 4)
- 3 Siegpunkte (Durchgang 5 & 6)

Spieler mit den meisten Priestern erhält einen Hauptgott

3.) Schmuckplättchen

Jeder Spieler darf pro Durchgang maximal ein Schmuckplättchen des aktuellen Durchgangs erwerben

Siegpunkte am Spielende

4.) Aufgabenplättchen

In der neuen Zugreihenfolge muss nun jeder Spieler genau *eines* seiner drei Aufgabenplättchen erfüllen. Dafür rückt er seinen Anzeigestein sechs Siegpunkte vor und legt das Plättchen anschließend verdeckt auf das Feld mit dem Häkchen, wo es bis zum Spielende verbleibt.

Kann ein Spieler keine seiner drei Aufgaben erfüllen, muss er sich trotzdem von einem beliebigen seiner drei Plättchen trennen, indem er es zurück in die Schachtel legt. Hierfür erhält er null Siegpunkte.

Hier ist besonders die Funktion des gelben Gottes zu beachten (siehe Seite 11).

Erneut in Zugreihenfolge *muss* dann jeder Spieler ein neues Aufgabenplättchen von denen, die auf dem Plan ausliegen, nehmen und offen auf das nun freie Feld seines Tableaus legen (gilt auch noch im sechsten Durchgang!). Die zwei nicht genommenen Aufgabenplättchen werden jetzt in die Schachtel zurückgelegt, ebenso auch alle evtl. übrig gebliebenen Männer- bzw. Frauenplättchen auf dem Spielplan.

Der Durchgang ist zu Ende. Der nächste Durchgang wird vorbereitet, indem wieder je sechs neue Männer- und Frauenplättchen auf dem Spielplan platziert werden. Ebenso werden wieder neue Aufgabenplättchen ausgelegt (Spieleranzahl plus 2); auch zu Beginn des sechsten Durchgangs.

Jeder Spieler nimmt als letztes noch seine drei Würfel von den Aktionskarten zurück. Der nächste Durchgang kann beginnen ...

SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem sechsten Durchgang. Jetzt kann jeder Spieler zunächst noch seine drei Aufgabenplättchen erfüllen, und zwar genau so, wie auch die anderen am Ende jedes der sechs Durchgänge.

Dann folgt die **Schlusswertung** (siehe dazu auch die Abbildungen unten links auf den Tableaus); ein Spieler erhält noch:

- für jeden unbenutzten eigenen Hauptgott 2 Siegpunkte;
- für *Bauplätze*, die mit eigenen Hütten besetzt sind, die Siegpunkte der daran anliegenden Fischplättchen;
- für die eigenen Schmuckplättchen die entsprechenden Siegpunkte.

Zudem erhält ein Spieler *je 6 Siegpunkte*, wenn er am Ende Folgendes vorzuweisen hat:

- 9 erfüllte Aufgabenplättchen;
- 6 erworbene Schmuckplättchen;
- einen voll belegten Zeremonienplatz (gleichgültig, ob mit Baustoffen und/oder Bauplättchen)
- alle 6 Bauplättchen sind verbaut;
- alle 12 Hütten sind auf den 12 Gebieten platziert;
- alle 12 Felder sind mit beliebigen Personenplättchen belegt

Überzählige Baustoffe, Muscheln, Opfergaben und Götterkarten sind nichts mehr wert.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet die aktuelle Zugreihenfolge dieser Spieler; es gewinnt, wer früher an der Reihe ist.



4.) Aufgabenplättchen

Jeder Spieler muss ein Aufgabenplättchen pro Durchgang erfüllen:

- 6 SP (wenn erfüllt)
- 4 SP (wenn mit Hilfe von gelbem Gott erfüllt)
- 0 SP (wenn nicht erfüllt)

Anschließend in Zugreihenfolge neues Aufgabenplättchen nehmen (auch am Ende des 6. Durchgangs)

Neuer Durchgang:

- wieder je 6 neue Männer- und Frauenplättchen
- wieder 4-6 neue Aufgabenplättchen
- wieder 3 Würfel pro Spieler

SPIELENDE

Am Ende werden noch die restlichen drei Aufgabenplättchen erfüllt (je 6, 4 oder 0 SP)

Schlusswertung:

- pro Hauptgott: 2 SP
- pro Fischplättchen: 1-6 SP
- pro Schmuckplätt.: 1-9 SP

Sowie je 6 SP, wenn:

- 9 Aufgabenplättchen erfüllt
- 6 Schmuckplätt. erworben
- Zeremonienplatz komplett belegt
- alle Bauplättchen verbaut
- alle Hütten errichtet
- 12 Personenplätt. platziert

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Gewinner

Die Götter

Um eine Götterkarte ausspielen zu können, muss der Spieler *immer* eine Opfergabe abgeben. Wer keine Opfergabe hat, kann keine Götterkarte ausspielen. Die benutzte Götterkarte wird auf einen offenen Ablagestapel neben dem Aufnahmestapel gelegt, die Opfergabe kommt zurück in den allgemeinen Vorrat. Ist der Aufnahmestapel der Götterkarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt.

Achtung: Wer zwei beliebige *gleiche* Götterkarten (und *eine* Opfergabe) abgibt, kann die Götteraktion frei wählen.



Wer einen **blauen Gott** ausspielt (nur in Phase A möglich), darf seinen Würfel auf einer Aktionskarte platzieren, obwohl er *gleich oder größer* als der kleinste Würfelwert auf dieser Karte ist.

Gilt immer pro Würfel, d.h. will jemand später in dieser Phase A noch einmal einen größer/gleichen Würfel einsetzen, muss er auch wieder einen blauen Gott ausspielen. Zusätzlich darf auch ein weißer und/oder roter Gott ausgespielt werden.

Wer einen **weißen Gott** ausspielt (nur in Phase A möglich), erhöht den Wert seines (den sonstigen Regeln entsprechend platzierten) Würfels damit auf 6. Dazu wird der Würfel aber *nicht* auf die Augenzahl 6 gedreht, sondern er bleibt, wie er ist!

Wer sich ausbreitet und den Bauplatz eines neuen Gebietes besetzt, darf jetzt *und nur jetzt* einen **roten Gott** ausspielen (also nur in Phase A oder B möglich). Dadurch wertet er das am *neuen* Gebiet anliegende Fischplättchen, d.h. er zieht um so viele Siegpunkte weiter, wie das Plättchen angibt.

Achtung: Auch wenn ein Fischplättchen gewertet wurde, bleibt es liegen und steht somit allen nachfolgenden Spielern ebenso zur Verfügung.

Zur Verdeutlichung: Ein Spieler darf pro Gebiet höchstens einen roten Gott ausspielen und damit ein Fischplättchen max. einmal werten.

Beispiel: Anna spielt einen blauen Gott aus (und eine Opfergabe), um eine 3 auf dem Aktionsplättchen „Wasserweg“ platzieren zu können, obwohl hier als niedrigste Würfelzahl bereits eine 1 liegt. Zudem spielt sie einen weißen Gott aus (und eine weitere Opfergabe), um die 3 als 6 nutzen zu können, woraufhin sie sich über einen Wasserweg mit dem Wert 6 ausbreitet und eine neue Hütte errichtet. Zu guter Letzt spielt sie auch noch einen roten Gott aus (und eine dritte Opfergabe) und wertet das am neuen Gebiet anliegende 5er-Fischplättchen.

In Phase B darf ein Spieler *maximal* einen **grünen Gott** ausspielen. Tut er dies, gilt: *Entweder* verdoppelt er dadurch die Aktion der Männer- *oder* Frauenart, die er gerade nutzt (aber auch hierdurch sind keine *mehrfachen* Aktionen möglich!), sinnvollerweise natürlich erst nach einer evtl. Addierung mehrerer gleicher Männer- bzw. Frauenplättchen.

Beispiel 1: Cleo besitzt zwei Frauenplättchen, die ihr zusammen vier Siegpunkte einbringen. Durch den Einsatz eines grünen Gottes verdoppelt sie diese nun auf acht Siegpunkte.

Beispiel 2: Ben könnte ein 1-3er-Bauplättchen verbauen; durch Einsatz eines grünen Gottes darf er stattdessen auch ein 4-6er-Plättchen verbauen (aber eben kein zweites 1-3er-Plättchen!).

Oder er aktiviert eine *zweite* Männer- bzw. Frauenart. Diese muss sich aber von der anderen genutzten Männer- bzw. Frauenart unterscheiden.

Beispiel: Don nutzt seine zwei Frauenplättchen, die ihm zusammen eine 4er-Bewegung über Land erlauben. Anschließend nutzt er sein Männerplättchen, das ihm das Nehmen einer Götterkarte erlaubt. Er nimmt einen grünen Gott und spielt ihn (zusammen mit einer Opfergabe) umgehend wieder aus, um nun auch noch seine zwei Frauenplättchen zu nutzen, die ihm zwei beliebige Baustoffe einbringen.

DIE GÖTTER

können je nach Phase eingesetzt werden

Jede Götterkarte „kostet“ immer eine Opfergabe

Wer 2 gleiche Götterkarten abgibt, darf anschließend eine beliebige Götteraktion ausführen



Würfel darf größer/gleich sein



Würfel nimmt den Wert 6 an



Fischplättchen des neuen Gebietes werten



Entweder Männer- bzw. Frauenaktion verdoppeln oder eine weitere Männer- bzw. Frauenaktion ausführen

Nur in Phase C darf ein Spieler *maximal einen gelben Gott* ausspielen. Tut er dies, ersetzt er damit beim Erfüllen seines Aufgabenplättchens von diesem genau *ein* Erfordernis.

Verlangt die Aufgabe beispielsweise „3x Holz“ von einem Spieler, besitzt er aber nur 2x Holz, kann er einen gelben Gott abgeben, um damit das dritte Holz zu ersetzen. Oder werden „Hütten in 9 Gebieten“ verlangt, hat der Spieler aber nur welche in 8 Gebieten errichtet, kann er die eine fehlende Hütte durch einen gelben Gott ersetzen.

Ein mit Hilfe eines gelben Gottes erfülltes Aufgabenplättchen bringt nur 4 Siegpunkte ein.

Achtung: Bei Spielende, wenn jeder Spieler noch seine restlichen drei Aufgabenplättchen erfüllt, darf er weiterhin max. einen gelben Gott pro Aufgabe nutzen, also insgesamt bis zu drei.

Hauptgott: Ein Hauptgottplättchen kann anstelle einer beliebigen Götterkarte abgegeben werden (zurück in die Schachtel). Hierfür muss keine Opfergabe abgegeben werden.

Das Spiel mit zwei oder drei Spielern

Hier werden weniger Aktionskarten ausgelegt, da manche Aktionen zusammengefasst werden:

Im 2er-Spiel gibt es neben den drei Aktionen „Bauen“, „Tempel“ und „Helfer“ noch die *gemeinsame* Aktion „Frau & Mann“ (Aktionskarte „Frau“ umdrehen) sowie die *gemeinsame* Aktion „Landweg & Wasserweg“ (Aktionskarte „Landweg“ umdrehen). Somit liegen hier nur insgesamt fünf Aktionskarten aus.

Im 3er-Spiel gibt es neben den fünf Aktionen „Bauen“, „Tempel“, „Helfer“, „Frau“ und „Mann“ noch die *gemeinsame* Aktion „Landweg & Wasserweg“, d.h. es liegen sechs Karten aus.

Die Regeln zum Einsetzen der Würfel bleiben unverändert ggü. denen des 4er-Spiels: Immer nur kleinere Würfelwerte platzieren (*Ausnahme: blauer Gott*) und sich im Falle einer Doppel-Aktionskarte dann für eine beliebige der zwei angebotenen Möglichkeiten entscheiden.

Beispiel: Don platziert einen 3er-Würfel auf der gemeinsamen Aktionskarte „Frau & Mann“ und nimmt sich hierfür ein Frauenplättchen. Alle weiteren Spieler dürfen dort nun nur noch eine 2 oder 1 platzieren, dürften sich aber dann auch ein Männerplättchen nehmen. Gleiches gilt auch für die gemeinsame Aktionskarte „Landweg & Wasserweg“.

Autor und Verlag bedanken sich bei den zahlreichen Testspielern für ihre tatkräftige Mithilfe, insbesondere bei Gesa und Ralph Bruhn, Frieder Benzing, Edith und Alexander Carl, Susanne und Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Andrea und Daniel Kreuzhofer, Denis Leonhard, Siegfried Renn, Michaela und Jochen Schellenberger, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Torsten Tolzmann, Christoph Toussaint, Roland Wilke und Andreas Zimmermann sowie den Spielgruppen aus Bacharach, Bad Aibling, Bödefeld, Essen, Finning, Grassau, Offenburg und Siegsdorf.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau

Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722

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

© 2012 Stefan Feld

© 2013 Ravensburger Spieleverlag



Ersetzt *ein* Erfordernis einer Aufgabe; „kostet“ 2 Siegpunkte



Kann – *ohne Opfergabe!* – als beliebiger Gott eingesetzt werden

2 UND 3 SPIELER

Es werden nur 5 bzw. 6 Aktionskarten ausgelegt



Alle weiteren Regeln bleiben bestehen



Die Aufgabenplättchen

Anhand der folgenden Beispiele werden alle Aufgabenplättchen erläutert, zunächst die 7 Start-Aufgabenplättchen (hellgrüne Rückseite, mit Kranich), anschließend die restlichen 53 (dunkelgrüne Rückseite, mit Papagei). Generell gilt, dass bei *allen* Aufgaben immer die *Mindestmenge* angegeben ist und keine genaue Anzahl! Man darf also jederzeit mehr der Erfordernisse besitzen als verlangt, aber nicht weniger.

Achtung: Zum Erfüllen der Aufgabenplättchen muss *nie* etwas abgegeben werden. Die Erfordernisse müssen immer nur vorhanden sein bzw. vorgezeigt werden.

Als „erfüllt“ gilt das Aufgabenplättchen, wenn der Spieler ...



... ein Frauen- und ein Männer-Plättchen auf seinem Tableau liegen hat.



... ein Frauen-Plättchen auf seinem Tableau liegen und einen Priester im Tempel stehen hat.



Ähnlich: „Einen Mann auf seinem Tableau und einen Priester im Tempel“ bzw. „Drei Priester im Tempel“.



... ein Frauen- und ein Schmuckplättchen auf seinem Tableau liegen hat.



Ähnlich: „Einen Mann auf seinem Tableau und das Zugreihenfolge-Plättchen „1.“ besitzen.



... in drei beliebigen Gebieten je eine Hütte errichtet hat.



Ähnlich: „Hütten in neun Gebieten“ bzw. „Auf jeder der fünf Inseln eine Hütte“.



... drei beliebige gleichfarbige Götterkarten vorweist. Ähnlich: „Zwei bestimmte farbgleiche Götterkarten“ (gibt es 1x pro Farbe) bzw. „Vier verschiedene Götterkarten“.



Achtung! Die hier verlangten Götterkarten können *nicht* durch Hauptgötter ersetzt werden - und auch nicht dadurch, dass man zwei gleiche Götterkarten für eine beliebige vorweist!



... drei verschiedene Männerplättchen auf seinem Tableau liegen hat.



Ähnlich: „Drei verschiedene Frauenplättchen“ bzw. „Drei verschiedene Schmuckplättchen“.



... vier beliebige Männerplättchen auf seinem Tableau liegen hat.



Ähnlich: „Vier Frauenplättchen“ bzw. „Vier Schmuckplättchen“ bzw. „Vier verbaute Bauplättchen“.



... zwei Schmuckplättchen „Kette“ vorweist (gibt es 1x pro Schmuckart).
Ähnlich: „Zwei Hauptgottplättchen“ bzw. „Vier Opfertagen“ bzw. „Fünf Muscheln“.



... drei Baustoffe „Stein“ auf dem Zeremonienplatz (oder neben seinem Tableau) liegen hat (gibt es 1x pro Baustoff).



Ähnlich: „Fünf beliebige Baustoffe“.



... eine Hütte in jedem der drei „Gebirge“ errichtet hat (müssen dort nicht notwendigerweise auf Bauplätzen stehen). (gibt es 1x pro Landschaftsart bzw. 1x pro Fischplättchenart.)



... vier Hütten auf seinem 12. Feld auf seinem Tableau stehen hat.



... drei beliebige herunter geschobene Männerplättchen auf seinem Tableau liegen hat.



Ähnlich: „Drei beliebige herunter geschobene Frauenplättchen“ bzw. „Fünf beliebige herunter geschobene Personenplättchen“.



... zwei der abgebildeten Personenplättchen (Frauen und/oder Männer) auf seinem Tableau liegen hat. (Gibt es 1x pro Personenart.)