

RAIATEA

DE ERFENIS VAN DE ARIOI

Doel van het spel

In Raiatea kruijen de spelers in de rol van leden van de Arioi, een geheime Polynesische religieuze gemeenschap. Tijdens het spel zullen de Arioi enorme To'o-standbeelden oprichten met als doel hun god Oro voor zich te winnen. Tijdens actieronden voeren de spelers de groep naar verscheidenen actielocaties. In ceremonieronden zullen de spelers de hulp inroepen van de goden bij het bouwen van de gigantische To'o. Zonder deze hulp kan de bouw mislukken, dus moeten de spelers hun rituelen zorgvuldig plannen en bepalen hoeveel mana ze willen offeren om hun doel te bereiken. Aan het einde van het spel zal de speler met de meeste overwinningpunten de groep leiden als de nieuwe hogepriester!

Spelmateriaal

1 speelbord



6 locatietegels



5 zichtschermen



92 ritueelkaarten



1 offerzak



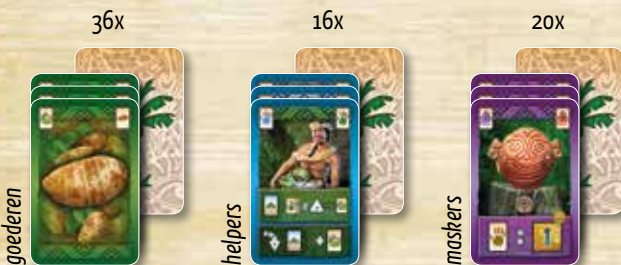
68 To'o-opdracht fiches



15 ritueelclips (3 per spelerskleur)



72 boskaarten



1 rondeteller



4 prijsmarkers



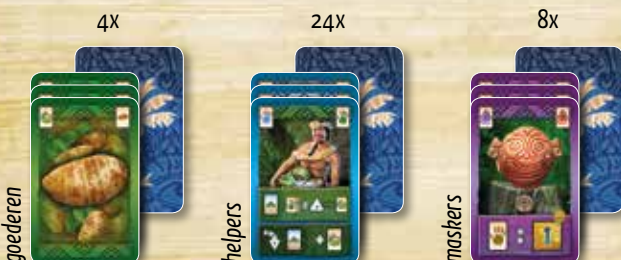
10 speelschijven



5 ritueelblokje



36 startkaarten



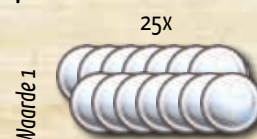
1 dobbelsteen



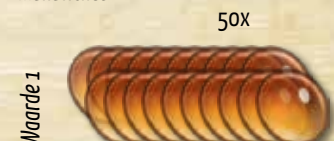
1 startspelerfiguur



parels



manafiches



Waarde 1

25X

Waarde 1

50X

Waarde 5

15X

Waarde 5

30X

Vorbereiding

(voorbeeld voor een 4-spelerspel)

1 Geef iedere speler de **speelschijven**, **ritueelblokjes**, **ritueelclips** en het **zichtscher** in zijn gekozen kleur. Geef iedere speler ook 5 **mana** en 4 **parels**; deze worden geheim gehouden achter de zichtschermen. Plaats de rest van de mana en parels als algemene voorraad naast het speelbord.

2 Bepaal een startspeler en geef deze persoon de **startspelerfiguur**. De startspeler begint het spel en daarna volgen de andere spelers met de klok mee.

3 Plaats de **locatietegels** op de daarvoor bestemde velden op het speelbord.



16 Plaats de **ritueelblokjes** van alle spelers op de velden bij het **ceremonieplein**. Ze moeten in spelersvolgorde worden geplaatst (het blokje van de eerste speler komt op het meest linkse veld).

15 Schud de **verboden ritueelkaarten**, vorm een trekstapel, en plaats deze naast het speelbord.

14 Schud de **normale ritueelkaarten** en vorm een trekstapel. Iedere speler trekt nu 5 van deze kaarten en kiest er 2 die hij achter zijn zichtscherf bewaart. Kaarten die niet gehouden worden, gaan op een aflegstapel.

- In een 4-spelerspel: Speler 1 houdt slechts 1 ritueel.
- In een 5-spelerspel: Speler 5 herhaalt dit proces (trekt nog 5 rituelen, houdt er 2, zodat hij in totaal 4 rituelen heeft).



Voeg de "Tāne"-ritueelkaarten alleen toe als je een interactiever spel wilt (zie pagina 11).



13 Plaats de **offerzak** naast het speelbord.



12 Plaats de **rondeteller** op het onderste veld van het **rondespoor**.

11 Elke speler plaatst een **speelschijf** als **priestermarker** op veld "o" van het **priesterspoor**.



4 Sorteert de 24 **start-helperskaarten** op soort, en plaats ze naast het speelbord; dit is de **helpersmarkt**.



5 Plaats de 4 **start-goederenkaarten** naast de helpersmarkt; dit is de **goederenmarkt**.



Uru Taro Mahi-mahi Tiare

6 Plaats een **prijsmarker** op het tweede veld van onder van elk **prijsspoor** op de **marktkramen**.

7 Schud de 8 **start-maskerkaarten** en deel er 1 willekeurig aan iedere speler; deze worden open neergelegd voor de zichtschermen. De overgebleven kaarten vormen de **maskermarkt**.



8 Schud de **boskaarten** en vorm een trekstapel. Vorm daarna het **(bos)aanbod** door zoveel kaarten open te leggen als het aantal spelers plus één.



10 Draai de **To'o-opdrachtfiches** met de zijde met de overwinningspunten (OP) boven. Leg de 1-OP-fiches op standbeeld 1, de 2-OP-fiches op standbeeld 2, en de 3-OP-fiches op standbeeld 3. Draai daarna alle To'o-opdrachtfiches op standbeeld 1 open. Plaats alle overgebleven fiches terug in de doos: deze worden niet gebruikt in dit spel.

9 Alle spelers plaatsen een **speelschijf** op het veld "Raatira"; dit zijn hun **tatoeagemarkers**.



Overzicht

Raiatea wordt gespeeld over 3 ceremonieronden en 4 tot 6 actieronden, afhankelijk van het aantal spelers. Het spel eindigt na de derde ceremonieronde.


Actieronden worden uitgelegd op pagina 4-6; ceremonieronden worden uitgelegd op pagina 7-8. Op pagina 9-11 vind je tactische tips en uitleg van bepaalde spelelementen.





Ceremonieronde



Actieronde

3 spelers = 6 actieronden 


4 spelers = 5 actieronden 

5 spelers = 4 actieronden 

Spelverloop

A. Actieronde

De startspeler begint door een locatietegel van het speelbord te kiezen en deze voor zijn zichtscherf te plaatsen.

Elke locatie heeft een actie die door alle spelers kan worden uitgevoerd, en tevens een bonus voor de speler die de locatie gekozen heeft. Die speler wordt de **Kahuna** genoemd; Kahunabonussen worden aangegeven met . Op sommige locaties moet een dobbelsteen worden gegooid; de Kahuna is de speler die dat doet. Als alle spelers de acties op de eerste locatie hebben uitgevoerd, kiest de volgende speler een van de overgebleven locaties, en het proces wordt herhaald met een nieuwe Kahuna en nieuwe acties.

Nadat **iedere** speler een locatietegel heeft gekozen, eindigt de huidige ronde en wordt de volgende ronde voorbereid:

1. Geef de startspelerfiguur door naar links.
2. Voeg eventueel overgebleven open boskaarten toe aan de bijbehorende markten (goederen, helpers, maskers). Trek en plaats nieuwe open boskaarten (aantal spelers +1).



3. Plaats alle locatietegels terug op het speelbord.
4. Verplaats de rondeteller 1 veld vooruit. Als het volgende veld **geel** is, begint er een nieuwe **actieronde**. Als het volgende veld **rood** is, volgt er een **ceremonieronde**.

Gouden regels:

- De Kahuna is altijd de eerste die een actie uitvoert, daarna volgen de andere spelers met de klok mee.
- Iedere speler moet een locatie kiezen.
- Spelers zijn NIET verplicht een locatieactie uit te voeren, ook zijn ze niet verplicht een Kahunabonus te gebruiken.
- Locatietegels blijven voor de zichtscherf liggen tot het einde van de ronde.

Speelvolgorde: De startspeler begint en de andere spelers volgen met de klok mee.



Locatie-icoon

Gooi de dobbelsteen voor de bijbehorende helper (zie p. 10)

Kahunabonus

Algemene actie



Als de rondeteller het laatste veld met het spelersaantal heeft bereikt, volgen er geen nieuwe actieronden meer na deze. Bij 4 spelers wordt de 6de actieronde overgeslagen. Bij 5 spelers worden de 5de en 6de actieronde overgeslagen.

De verschillende actielocaties:



Bos

Neem boskaarten

Beginnend met de **Kahuna**, en daarna **met de klok mee**, kiest iedere speler een van de boskaarten uit het aanbod. Als er nog slechts één kaart over is, voeg je deze toe aan de bijbehorende markt. Daarna onthul je nieuwe boskaarten (gelijk aan het aantal spelers +1). De Kahuna kiest weer als eerste, maar nu volgen de andere spelers **tegen de klok in**.

Afhandelen boskaarten:



- **Maskers:** Plaatst maskerkaarten voor je zichtschermbord en neem de afgebeelde schatten. Parels en mana neem je uit de algemene voorraad en leg je achter je zichtschermbord, bij een tatoeage zet je je tatoeagemarker één veld vooruit.
- **Goederen:** Plaats goederenkaarten achter je zichtschermbord.
- **Helpers:** Plaatst helperskaarten voor je zichtschermbord.

Opmerking: Als je tijdens deze actie het aanbod niet kunt aanvullen, gebruik je goederenkaarten van de goederenmarkt. Laat één goederenkaart van elke soort in de goederenmarkt, schud daarna de rest en gebruik ze als nieuwe trekstapel.



Kahunabonus: De Kahuna kiest altijd als eerste een boskaart.



Marae

Krijg tatoeages en ritueelkaarten

OFFER GOEDEREN

Hier mag iedere speler **één** goederenkaart uit zijn hand offeren (terugleggen op de goederenmarkt); een speler die dat doet, mag zijn tatoeagemarker 1 veld vooruit zetten. Als de tatoeagemarker van een speler eindigt op een veld met een nieuwe rang (Ariki, Arioi of Tahua), mag die speler de eigenschap van de nieuwe rang onmiddellijk gebruiken. **Als een speler de rang van Tahua bereikt, mag hij onmiddellijk kosteloos één ritueel naar keuze uit zijn hand spelen. Dit is een eenmalige bonus.**

TREK RITUEELKAARTEN

Iedere speler mag 3 normale ritueelkaarten trekken. Als een speler dat doet, houdt hij 1 van deze kaarten achter zijn zichtschermbord en legt de andere 2 op de aflegstapel naast de rituelenstapel. Merk op dat met een hogere rang de regels voor het trekken van ritueelkaarten veranderen:

- **Ariki:** mag 3 normale OF 3 verboden rituelen trekken, en er één houden.
- **Arioi en Tahua:** mogen 5 normale OF 5 verboden rituelen trekken, en er één houden.



Kahunabonus: De Kahuna mag een extra goederenkaart uit zijn hand offeren om zijn tatoeagemarker 1 veld vooruit te zetten, en/of hij mag nogmaals een aantal ritueelkaarten (afhankelijk van zijn rang) trekken, en er 1 houden.

Voorbeeld: Amo kiest de marae-locatie. Hij voegt één mahi-mahi en een taro toe aan de goederenmarkt en zet zijn tatoeagemarker 2 velden vooruit (1 voor het offer, plus 1 voor zijn Kahunabonus). Zijn marker eindigt op het Ariki-veld waardoor hij onmiddellijk de Ariki-eigenschap mag gebruiken. Hij trekt eerst 3 normale ritueelkaarten en houdt er 1 van. Zijn Kahunabonus biedt hem de mogelijkheid om nog 3 ritueelkaarten te trekken. Deze keer trekt Amo 3 verboden ritueelkaarten. Hij houdt er 1 van, bovenop de kaart die hij na de eerste keer trekken heeft gehouden.



Oesterbank

Duik voor parels

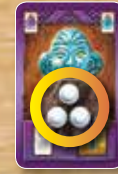
De Kahuna gooit de dobbelsteen; iedere speler ontvangt zoveel parels als het resultaat van de worp. Deze dobbelworp staat los van de worp die de bonus bepaalt voor de helper parelvisser (zie pagina 10).



Kahunabonus: De Kahuna ontvangt 3 extra parels.



Onderschat de eigenschap van de Kahuna niet als het erom gaat als eerste te kiezen!



Maskers: De speler ontvangt onmiddellijk de afgebeelde schat uit de voorraad (hier: 3 parels).



Afgelegde boskaarten worden in de betreffende markt gelegd.



Offer 1 goed = tatoeagemarker 1 veld vooruit zetten.



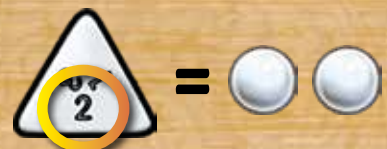
Aantal en soort te trekken ritueelkaarten.



Verboden rituelen hebben krachtigere effecten dan normale rituelen, maar ze zijn ook duurder.



Het aantal ritueelkaarten dat een speler trekt hangt af van de rang van die speler. Hoeveel kaarten een speler ook trekt, hij mag altijd maar 1 ritueel houden.



Alle spelers ontvangen zoveel parels als het resultaat van de dobbelworp.



Pad van de goden

Leid priesters op en ontvang mana

Hier mogen de spelers parels betalen om tot 2 priesters op te leiden. Voor 2 parels kun je 1 priester opleiden, voor 5 parels kun je 2 priesters opleiden. Het aantal priesters dat een speler opleidt is het aantal velden dat hij vooruit mag met zijn priestermarker. Ten slotte ontvangt iedere speler mana gelijk aan zijn positie op het priesterspoor.



Kahunabonus: De Kahuna leidt kosteloos één extra priester op.



Voorbeeld: Max (zwart), Rafaël (blauwgroen) en Maria (oranje) hebben iedere 3 priesters. Max betaalt 5 parels en leidt 2 priesters op; hij plaats zijn priestermarker overeenkomstig vooruit. Max heeft nu 5 priesters en ontvangt 5 mana. Rafaël en Maria betalen geen parels, en dus blijven hun priestermarkers op 3. Ze ontvangen ieder 3 mana.



2 parels = 1 priester



5 parels = 2 priesters



Je ontvangt 1 mana voor elke priester die je hebt opgeleid.



Buren

Ruil maskers

Hier mogen alle spelers, beginnend met de Kahuna en vervolgens met de klok mee, één van hun maskers aan de maskermarkt toevoegen. Daarna, opnieuw met de klok mee, mag **iedere speler die een masker heeft toegevoegd**, een masker van die markt nemen en dit voor zijn zichtscherf plaatsen. *Deze ruil van maskers levert geen schatten op!*



Kahunabonus: De Kahuna mag één open To'o-opdracht vervullen door de benodigde producten te betalen of door aan de voorwaarde te voldoen. Fiches van To'o-opdrachten worden achter de zichtscherf van de spelers bewaard (zie "To'o-opdrachten", pagina 9).



Spelers voegen maskers aan de maskermarkt toe in speelvolgorde en nemen vervolgens (opnieuw in speelvolgorde) een beschikbaar masker.



Markt

Verkoop goederen en huur helpers in

Beginnend met de Kahuna en daarna met de klok mee, mogen alle spelers goederen verkopen en helpers inhuren. De actieve speler mag deze acties in elke gewenste volgorde uitvoeren.

VERKOOP GOEDEREN

Een speler mag **één** goed verkopen door een goederenkaart terug te leggen in de goederenmarkt. Deze speler kiest dan een bonus **op of onder** het veld met de bijbehorende prijsmarker, waarna hij die prijsmarker één veld omlaag verplaatst.

Algemene regel m.b.t. prijsmarkers

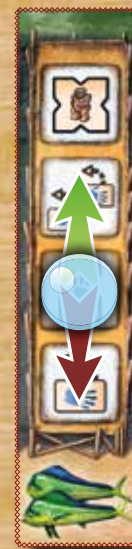
Telkens wanneer een goed aan de goederenmarkt wordt **toegevoegd** (ongeacht in welke fase), wordt de bijbehorende prijsmarker één veld omlaag verplaatst. Telkens wanneer een goed van de goederenmarkt wordt **genomen**, wordt de bijbehorende prijsmarker één veld omhoog geplaatst. Een marker op het bovenste veld kan niet verder omhoog verplaatst worden, een marker op het onderste veld kan niet verder omlaag verplaatst worden. Verplaatst de prijsmarkers niet wanneer je goederenkaarten gebruikt om een nieuwe bos-trekstapel te maken.

HUUR HELPERS IN

Een speler mag **één** helper inhuren van de markt. Een helper kost 2 parels, en wordt voor het zichtscherf van de speler geplaatst.



Kahunabonus: De Kahuna mag één extra goed verkopen, en mag één extra helper inhuren.



Mahi-mahi wordt van de goederenmarkt genomen

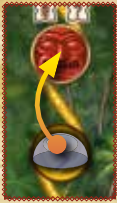
Mahi-mahi wordt aan de goederenmarkt toegevoegd



Huur één helper in voor 2 parels. De Kahuna mag twee helpers inhuren.

Spelverloop

B. Ceremonieronde



Als de rondeteller een rood veld bereikt, vindt een ceremonie plaats. Ceremonieronden geven de spelers de mogelijkheid om To'o-standbeelden op te richten en rituelen uit te voeren die ze hebben verzameld in de voorgaande actieronden. **Een ceremonieronde bestaat uit zes handelingen, die in onderstaande volgorde worden uitgevoerd.** Alle spelers voeren elke handeling tegelijkertijd uit.

1. DANS VAN DE PRIESTERS

Iedere speler mag 2 parels betalen om 1 priester op te leiden, of 5 parels om 2 priesters op te leiden. Daarna ontvangt iedere speler 1 mana voor elk van zijn priesters. Deze handeling is identiek aan de "Pad van de goden"-actie, maar zonder de Kahunabonus.



2. KOOP RITUEELKAARTEN

Iedere speler mag 3 mana in de offerzak doen en ritueelkaarten trekken (**aantal en soort is afhankelijk van je rang**), en er één van houden.



3. VOORBEREIDING VAN DE RITUELEN

Iedere speler kiest tot 2 van zijn rituelen (tot 3 als de rang van Arioi of Tahua is bereikt) en **schuift op elk ervan een van zijn ritueelclips**; deze rituelen worden dan in de offerzak gedaan. De spelers mogen van elkaar niet zien welke rituelen ze in de zak doen. Spelers kunnen dit proces tegelijkertijd uitvoeren of in elke gewenste volgorde.



Belangrijke regel m.b.t. bruine (algemene) rituelen

Bruine rituelen hebben een algemeen effect. Ze worden in de offerzak gedaan **ZONDER clip**, en **IN AANVULLING** op de rituelen die gemarkeerd worden met de clip van een speler.



4. GODENBEZWERING

Stap 1: Mana-offer: Spelers offeren mana in ruil voor gunsten van de god. Dit gebeurt door te bieden op de volgende manier: iedere speler neemt een hoeveel mana naar keuze in zijn gesloten vuist en houdt deze boven het speelbord. Als alle spelers dit gedaan hebben, open ze tegelijkertijd hun hand en tonen de hoeveelheid mana die ze hebben geboden. Plaats nu de ritueelblokjes van de spelers op het ceremonieplein in aflopende volgorde (de speler die de meeste mana heeft geboden op veld "1", de speler die op een na het meeste heeft geboden op veld "2", enz.). Bij een gelijke stand is de onderlinge ceremoniële volgorde bepalend. **Alle geofferde mana wordt in de offerzak gedaan.**



Voorbeeld: In een 4-spelersspel is de actuele ceremoniële volgorde: **Rafaël (blauwgroen)**, **Maria (oranje)**, **Max (zwart)**, en **Anno (grijs)**. Zij doen ieder een bod door een geheime hoeveelheid mana in hun vuist te nemen, waarna ze tegelijkertijd hun bod onthullen. **Rafaël** biedt 7 Mana, **Maria** en **Max** bieden ieder 4 en **Anno** biedt 8. **Anno's** ritueelblokje gaat naar positie 1 van de ceremoniële volgorde, en **Rafaël's** ritueelblokje naar positie 2. **Maria** en **Max** hebben ieder 4 Mana geboden, dus blijft hun onderlinge positie behouden. **Maria's** ritueelblokje gaat naar positie 3, die van **Max** naar positie 4.

Stap 2: Toewijzen van ceremoniële beloning: De speler op positie 1 (die de meeste mana heeft geboden in de vorige stap) mag als eerste een van de volgende drie beloningen kiezen:



1 tatoeage



1 goed naar keuze van de goederenmarkt



2 parels uit de algemene voorraad



De speler op positie 2 kiest een van de twee overgebleven beloningen, de overblijvende beloning is voor de speler op positie 3. **In een 3-spelersspel ontvangt niemand de derde beloning.**



Ceremonieplein



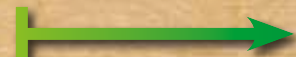
Iedere speler mag maximaal 1 ritueel kopen tijdens een ceremonieronde.



Spelers met de rang van Arioi en Tahua mogen tot 3 rituelen in de offerzak doen.



Bruine rituelen hebben een algemeen effect; zij hebben betrekking op ALLE spelers.



Bepaal de nieuwe ceremoniële volgorde, gebaseerd op de hoeveelheid mana die door de spelers is geofferd. Bij een gelijke stand is de onderlinge ceremoniële volgorde bepalend.

De 4 soorten ritueelkaarten

Alle rituelen (normale en verboden) behoren tot een van de vier soorten:



Persoonlijke rituelen (zwart): hebben een onmiddellijk effect op de eigenaar.



Permanente rituelen (blauw): hebben een blijvend effect op de eigenaar en worden voor het scherm van de speler geplaatst.



Interactieve rituelen (bordeauxrood): hebben een onmiddellijk effect op andere spelers.



Algemene rituelen (bruin): hebben een onmiddellijk algemeen effect op ALLE spelers. Hierop hoeft geen ritueelclip geplaatst te worden.

5. ONTVANG DE GODDELIJKE ZEGEN

Neem alle mana en ritueelkaarten uit de offerzak. Sorteert de rituelen van links naar rechts op tafel in oplopende volgorde van manakosten (rechtsboven op de kaart afgebeeld). Als er rituelen zijn met gelijke kosten, sorteert ze dan op de ceremoniële volgorde (zie handeling 4). Als twee of meer rituelen met gelijke kosten toebehoren aan dezelfde speler, mag die speler de volgorde bepalen waarin deze rituelen uitgevoerd worden. Algemene rituelen komen altijd voor andere rituelen met dezelfde kosten. Voer hierna rituelen uit zoals hieronder beschreven totdat alle geofferde mana op is, of totdat alle rituelen zijn uitgevoerd:



Als er voldoende mana is om het meest linkse (goedkoopste) ritueel uit te voeren: leg de manakosten terug in de algemene voorraad en voer de effecten van het ritueel uit. Leg het uitgevoerde ritueel af, of, als het een blauw ritueel was: plaats het voor het zichtscherf van de eigenaar.

Als er niet voldoende mana over is om het ritueel uit te voeren: leg alle overgebleven rituelen af; de effecten worden niet uitgevoerd. Doe alle overgebleven mana terug in de offerzak en geef alle clips terug aan hun eigenaren.

Voorbeeld (vervolg van pagina 7): De spelers doen de volgende kaarten in de zak: **Rafaël**: een Uru-Taetae (manakosten 4) en een Ra'a (manakosten 5). **Anno** doet een Ta'ere (manakosten 10) en een Ihi (manakosten 11), plus een Hina (manakosten 1) in de zak. Omdat Hina een bruine kaart is en effect heeft op alle spelers, hoeft hier geen ritueelclip op. **Max** doet een Roro'o (manakosten 6), en **Maria** een Mata-Arahu (manakosten 8), een Rau-Pena (manakosten 4) en een Rua-Hatu (manakosten 4) in de zak. Daarna worden de kaarten op tafel gelegd in oplopende manakosten:



Merk op dat er drie kaarten met manakosten van 4 zijn; één komt van Rafaël, de andere twee van Maria. Omdat Rafaël voor Maria is in de ceremoniële volgorde, komt zijn kaart eerder in de rij en wordt deze eerder uitgevoerd dan de beide kaarten die 4 kosten van Maria. Maria mag de volgorde bepalen van haar beide kaarten; ze kiest ervoor om de Rua-Hatu kaart eerst te laten komen.

Er zit in totaal 23 mana in de offerzak, maar de totale kosten voor alle kaarten is 53, wat betekent dat op dit moment een aantal ritueelkaarten niet zou worden uitgevoerd. Het uitvoeren van Hina (de eerste kaart in de rij) kost 1 mana, waarna er nog 22 mana over is. Het effect van Hina levert vervolgens 6 mana per speler op, 24 in totaal, waardoor het totaal op 46 mana komt. Dit is genoeg om alle rituelen uit te voeren, m.u.v. Anno's Ihi. Anno had gehoopt dat zijn Hina voldoende mana zou opleveren om het ritueel met manakosten van 11 te kunnen uitvoeren, maar het is te weinig.

6. DE CEREMONIËLE OPRICHTING VAN DE TO'O

In ceremoniële volgorde mag iedere speler één beschikbare To'o-opdracht vervullen (zie volgende pagina voor details) die liggen uitgestald op de standbeelden. Meestal gebeurt dit door de gevraagde producten te betalen of aan een bepaalde voorwaarde te voldoen. Als je geen opdracht kunt vervullen, of dat niet wilt, moet je je beurt overslaan. Nadat alle spelers de mogelijkheid hebben gehad om één opdracht te vervullen, wordt dit proces herhaald totdat alle spelers hebben gepast. Fiches van vervulde To'o-opdrachten worden bewaard achter de zichtscherfmen.



EINDE VAN DE CEREMONIE

Na de eerste ceremonieronde draai je de To'o-opdracht-fiches van het **tweede** standbeeld open. Na de tweede ceremonieronde draai je de To'o-opdracht-fiches van het **derde** standbeeld open. In beide situaties wordt de rondeteller 1 veld vooruit gezet.

Na de derde ceremonieronde is het spel afgelopen en kan de eindtelling plaatsvinden.



Sorteert de rituelen op manakosten.



De ceremoniële volgorde bepaalt in welke volgorde rituelen met gelijke kosten worden uitgevoerd.



Alle bruine, bordeauxrode, en zwarte rituelen hebben een onmiddellijk effect.



Alle blauwe rituelen hebben een blijvend effect; deze worden voor de zichtscherfmen geplaatst.

Opmerking: Rituelen mogen niet gebruikt worden om maskereparen te stelen.

Opmerking: Voor een nog spannender spel neem je de mana niet in één keer uit de offerzak, maar per ritueel.

Opdrachten afhandelen:

aan het begin van het spel na de eerste ceremonie na de tweede ceremonie



Einde van het spel

Het spel eindigt na de derde ceremonieronde. Nu bepalen de spelers als volgt hun overwinningspunten (OP):

1. OVERWINNINGSPUNTEN VOOR RANG:

Spelers ontvangen OP afhankelijk van hun rang. De rang van Ariki levert 3 OP op, Arioi 6 OP en Tahua 9 OP.

2. OVERWINNINGSPUNTEN VAN RITUELEN:

De verboden rituelen Papa-Ra'i leveren OP op. Een speler met zulke rituelen telt de bijbehorende OP op bij zijn totaal.

3. OVERWINNINGSPUNTEN VAN TO'O-OPDRACHTEN:

Vervulde To'o-opdrachten leveren 1-3 OP op, zoals aangegeven op de achterzijde van de To'o-opdracht fiches.

4. OVERWINNINGSPUNTEN VAN MASKERS:

Alle maskers komen in paren voor in het spel. Als het een speler lukt om beide kaarten van hetzelfde paar (d.w.z. met dezelfde afbeelding) te verzamelen, ontvangt die speler extra OP. **Let op: Maskerparen kunnen niet worden gestolen met verboden of interactieve rituelen.** Afhankelijk van de soort, kunnen maskers extra OP opleveren voor diverse zaken. Dit zijn:

1. verzamelde To'o-opdrachten (parels, mana, goederen, voorwaarden)
2. ingehuurd helpers (verzamelaars, handelaren, sjamanen, parelvissers)
3. verzamelde paren van verschillende soorten maskers

Maskers kunnen alleen OP opleveren als je een paar hebt. Losse maskers zijn niets waard aan het einde van het spel. Maskers scoren per paar, NIET per kaart. Voor uitleg over hoe de verschillende maskerparen scoren, zie het overzicht rechts.

De regenboogspiegel-kaarten zijn jokers. In zijn beurt mag een speler een spiegel combineren met een van zijn maskers. Een masker gecombineerd met een spiegel geldt als compleet paar en levert overeenkomstig OP op. Eenmaal gekoppeld aan een masker kan een spiegel er niet meer van worden losgekoppeld, zelfs niet als de speler de "echte" bij de masker behorende kaart in bezit krijgt. Spiegels kunnen onderling niet gecombineerd worden.



De speler die de meeste overwinningspunten heeft verzameld, is de winnaar. Bij een gelijke stand wint de betrokken speler die eerder komt in de ceremoniële volgorde.

To'o-opdrachten

Er zijn drie manieren waarop spelers To'o-opdrachten kunnen vervullen: als Kahuna op de burens-locatie, door mahi-mahi te verkopen op de goederenmarkt (als de prijsmarker op het bovenste veld ligt), of tijdens een ceremonie. Er zijn 3 soorten To'o-opdrachten:

1. **Product-opdrachten:** Hiervoor moet de speler de afgebeelde producten afleggen (parels, mana, rituelen, goederen).
2. **Voorwaarde-opdrachten:** Bij voorwaarde-opdrachten moeten spelers aan bepaalde voorwaarden voldoen, zoals een bepaalde rang behaald hebben, een bepaald aantal priesters hebben opgeleid of een bepaald aantal helpers bezitten. Ze zijn duidelijk te herkennen aan een donkerrode rand. De speler moet aan de afgebeelde voorwaarde voldoen. Bijvoorbeeld, als een speler de opdracht "6 priesters" wil vervullen (en nemen), dan moet hij simpelweg 6 of meer priesters hebben opgeleid. Als een speler een opdracht van deze soort wil vervullen, hoeft hij niets af te leggen of te betalen. Een opdrachtvoorwaarde kan maar eenmaal voldaan worden.
3. **De manaveiling-opdrachten:** Mana-opdrachten (te herkennen aan 🖐️) worden onmiddellijk geveild zodra er geen andere soorten opdrachten over zijn in die rij. Als er meer dan één 🖐️ in een rij ligt, veil je ze een voor een (deze veilingen gelden niet als beurt). Als To'o-opdrachten worden opengedraaid na een ceremonieronde kan het voorkomen dat een veilingopdracht fiche in een rij met een enkel veld ligt. Zo'n fiche wordt geveild aan het begin van handeling 6 in de volgende ceremonieronde. Spelers bieden door een hoeveelheid mana in hun gesloten vuist te nemen en daarna tegelijkertijd hun hand boven het speelbord te openen; de speler die de meeste mana heeft geboden, vervult succesvol deze opdracht. Bij een gelijk bod wint de betrokken speler die eerder komt in de ceremoniële volgorde. **Ongeacht wie de veiling won, moeten ALLE spelers hun geboden mana in de offerzak doen.**



OP worden toegekend op basis van rang.



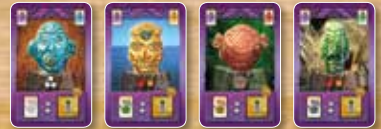
Sommige verboden rituelen leveren OP op.



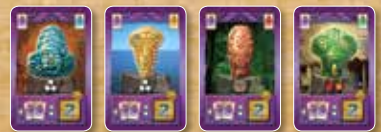
Vervulde To'o-opdrachten leveren OP op.



Deze maskers leveren +1 OP op per To'o-opdracht fiche van de afgebeelde soort.



Deze maskers leveren +1 OP op per helper van de afgebeelde soort.



Deze maskers leveren +2 OP op per verschillend gekleurd maskerpaar, tot een maximum van 8 OP.



Afgelegde goederen en maskers worden in de bijbehorende markt teruggelegd!



Je moet ten minste de rang van Arioi hebben bereikt.



Je moet 6 priesters hebben opgeleid.



Een gelijke stand wordt gewonnen door de betrokken speler die eerder komt in de ceremoniële volgorde.

Helpers

Alle helpers hebben een permanent effect **A** en een "eenmalig" effect **B**. De volgende algemene regels gelden voor helpers:

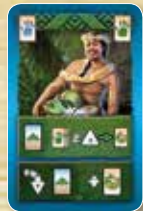
- Als je een helper verwerft leg je deze open en "recht" (= klaar om "gebruikt" te worden) voor je zichtscherm.
- Het eenmalige effect van elke helper mag per spel één keer gebruikt worden. Na gebruik van het effect draai je de helper 90° om aan te geven dat het effect niet opnieuw gebruikt mag worden in dit spel, tenzij de kaart gereactiveerd wordt door de marktkramen of door bepaalde rituelen.
- Gebruikte helperskaarten behouden altijd hun permanente effect.



actief



gebruikt (90° gedraaid)



VERZAMELAAR:

A Als hij de bos-locatie bezoekt, gooit de Kahuna de dobbelsteen voordat er een actie wordt uitgevoerd. In speelvolgorde mogen alle spelers die minstens zoveel verzamelaars bezitten als het resultaat van de worp, een goederenkaart nemen van de goederenmarkt. Verplaatst de bijbehorende prijsmarker één veld omhoog voor elke genomen kaart.

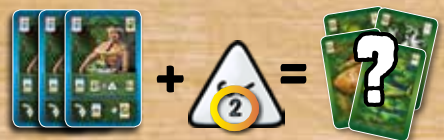
B Als een speler aan de beurt is om een boskaart te kiezen, mag hij een verzamelaar inzetten om een boskaart aan het aanbod toe te voegen. Daarna mag die speler één boskaart kiezen (zoals normaal), plus één goederenkaart uit het bosaanbod. Als er geen goederenkaart in het aanbod ligt, gaat dit effect verloren.

Voorbeeld: In een 3-spelerspel liggen er 4 boskaarten in het aanbod. Arno is aan de beurt. Hij kiest de boslocatietegel. Als Kahuna is hij als eerste aan de beurt en hij kiest ervoor een van zijn verzamelaars te gebruiken. Arno trekt een kaart en voegt deze toe aan het aanbod. Vervolgens neemt hij daarvan een masker en een mahi-mahi. Omdat de mahi-mahi genomen wordt van het bosaanbod (en niet van de goederenmarkt) wordt diens prijsmarker niet verplaatst.

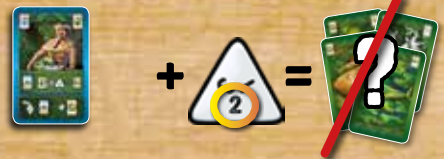


Voorbeeld: De bos-locatietegel is gekozen. Maria heeft 3 verzamelaars en Arno 1. De Kahuna gooit de dobbelsteen en het resultaat is "2". Maria heeft minstens 2 verzamelaars, waardoor ze een goed van de goederenmarkt mag nemen. Ze kiest een tiare en verplaatst de tiare-prijsmarker 1 veld omhoog. Omdat Arno niet genoeg verzamelaars heeft, mag hij geen goederenkaart nemen.

Maria:



Arno:



HANDELAAR:

A Als hij de markt-locatie bezoekt, gooit de Kahuna de dobbelsteen voordat er een actie wordt uitgevoerd. Alle spelers die minstens zoveel handelaren bezitten als het resultaat van de worp, mogen een helper naar keuze uit de helpersmarkt nemen.

B Een speler mag één van zijn handelaren activeren om een prijsmarker van een goed naar keuze naar het bovenste veld op het bijbehorende prijsspoor te verplaatsen. Een ingehuurde handelaar mag onmiddellijk worden gebruikt.



Voorbeeld: Rafaël activeert zijn sjamaan om een van zijn ritueelkaarten uit te voeren. Omdat hij 4 priesters heeft, mag hij alleen ritueelkaarten uitvoeren die 4 of minder mana kosten. Hij kiest ervoor om zijn Rua-Hatu-ritueel uit te voeren en ontvangt 3 parels.



Voorbeeld: Max activeert zijn parelvisser wanneer hij de To'o opricht, en vervult onmiddellijk een tweede opdracht na zijn eerste. Daarna gaat het spel normaal verder.



SJAMAAN:

A Als hij de marae-locatie bezoekt, gooit de Kahuna de dobbelsteen voordat er een actie wordt uitgevoerd. Alle spelers die minstens zoveel sjamanen bezitten als het resultaat van de worp, mogen hun tatoeagemarker 1 veld vooruit zetten.

B Een speler mag een of meer sjamanen activeren tijdens zijn eigen beurt (actieronde en/of ceremonieronde) om eigen rituelen uit te voeren (één ritueel per sjamaan). De manakosten van elk van deze rituelen moet gelijk zijn aan of lager dan het aantal priesters dat de speler heeft opgeleid.



PARELVISSER:

A Als hij de oesterbank-locatie bezoekt, gooit de Kahuna de dobbelsteen voordat er een actie wordt uitgevoerd. Iedere speler die minstens zoveel parelvisser bezit als het resultaat van de worp, ontvangt 4 parels.

B Als hij de To'o opricht, mag een speler één parelvisser activeren om een tweede opdracht (GEEN derde of meer) te vervullen. Hij moet zoals gewoonlijk de gevraagde producten betalen.

Tips voor beginners

- * Het is een goed idee om het bos vaak te bezoeken.
- * Hoewel het vervullen van To'o-opdrachten overwinningspunten oplevert, kunnen spelers beter niet al hun energie hierin steken, met name in het begin van het spel. In plaats daarvan raden we je aan je status te verhogen door een betere rang te bereiken, meer helpers en meer priesters.
- * Rang is nuttig voor meer dan alleen OP, een hogere rang levert je namelijk meer mogelijkheden op. We raden je sterk aan om zo snel mogelijk de rang van Ariki te bereiken, omdat deze je de mogelijkheid geeft om verboden rituelen uit te voeren.

Regels voor gevorderden (optioneel)



TĀNE-SPEL

Gevorderde spelers kunnen ervoor kiezen om de Tāne-rituelen aan het spel toe te voegen, als ze er maar rekening mee houden dat dit voor gemene verrassingen kan zorgen. Met deze interactieve rituelen kunnen spelers van elkaar stelen, elkaars priesters wegnemen of voorkomen dat bepaalde rituelen worden uitgevoerd.



Voor een interactiever spel voeg je de Tāne-kaarten toe aan de ritueelstapels.



ORAKEL-SPEL

Voor spelers die graag vooruit plannen, hebben we de volgende variant: Alle To'o-opdracht fiches op standbeeld 2 en 3 worden aan het begin van het spel opgedraaid. Aan de oprichting van standbeeld 2 en 3 mag pas worden begonnen na respectievelijk de eerste en tweede ceremonieronde, en volgens de normale regels.



SCHAARSTE AAN MANA

Als spelers willen dat meer rituelen mislukken, kunnen ze deze variant proberen: Bij het kopen van rituelen of het vervullen van manaveiling-opdrachten wordt alle mana teruggelegd in de algemene voorraad in plaats van in de offerzak gedaan.

Colofon

Spelontwerper: Jan Schmidt

Illustraties: Franz Vohwinkel

Grafische vormgeving en spelregels: Rafaël Theunis

Vertaling: Olav Fakkeldij

Editor: Michael Schemaille

Consultant: Joux Angele

Redactie: Arno Quispel, Max van den Helder, Paul Mulders

Dank aan alle testspelers, in het bijzonder: Niels „Inch“ Beuck, Susanne Hegerfeld-Schmidt, Marlon Heyser, Philipp Weber, Felix Beuck, Christian „Tis“ Schmidt, Kathrin „Knipo“ Knipstein-Wissneth, Marcel Wissneth, de leden van de Hippodice Spieleclub e.V., Sascha Behrens, Sascha Hinck, Sebastian Meyer en Golo Hennig.



Quined Games B.V.
Albert Einsteinstraat 26
3261 LP Oud-Beijerland
The Netherlands



Iconografie

	Ontvang / gaat naar		Ontvang het aangegeven aantal OP aan het einde van het spel		(Ontvang) een boskaart		Locatietegel
	Betaal / verwijder		(Ontvang) het aangegeven aantal parels		(Ontvang) een maskerkaart		Bos
	Plaats / verplaats		(Ontvang) de aangegeven hoeveelheid mana		Elk verschillend gekleurd paar maskerkaarten		Marae
	Geeft een gevolg aan		Bied mana		(Ontvang) een helperskaart		Oesterbank
	Per (links van dit icoon) ontvang je (rechts van dit icoon)		(Leid) een priester (op)		Sjamaan-kaart		Pad van de goden
	Gelijk aan		Voer de acties van het priesterspoor uit		Handelaar-kaart		Buren
	Verskillend		Jouw positie op het priesterspoor		Verzamelaar-kaart		Markt
	Gelijk aan of lager dan		Offerzak		Parelvisser-kaart		Tijdens de aangegeven fase/actie (in dit voorbeeld tijdens handeling 6 van de ceremoniefase)
	Gelijk aan of hoger dan		(Ontvang) het aangegeven aantal tatoeages		Activeer een helper		Prijsspoor
	Ontvang extra		Je moet de aangegeven rang hebben bereikt		Reactiveer een helper		Marktkramen
	Verlies		Ceremoniële oprichting van de To'o (zie pagina 8)		(Ontvang) een goederenkaart		De actieve speler / jij
	Herhaal deze actie		Vervul een beschikbare To'o-opdracht		Urukaart		De andere spelers
	Niet		Een To'o-fiche dat mana kost		Mahi-mahikaart		Het aantal spelers / alle spelers
	Een normaal ritueel		Een To'o-fiche dat parels kost		Tarokaart		Gooi de dobbelsteen
	Een normaal of verboden ritueel		Een To'o-fiche dat goederen kost		Tiarekaart		
	Trek rituelen afhankelijk van je rang		Een voorwaarde-To'o-fiche		Actieronde		
	Trek rituelen afhankelijk van je rang en houd er zoveel als aangegeven tussen de haakjes		Draai de To'o-fiches open op het aangegeven standbeeld		Ceremonieronde		
	Voer een normaal of verboden ritueel uit				Einde van het spel		
	Ontvang de goddelijke zegen (zie pagina 8)						
	Een ritueelkaart met de aangegeven kosten / De manakosten van een ritueel						