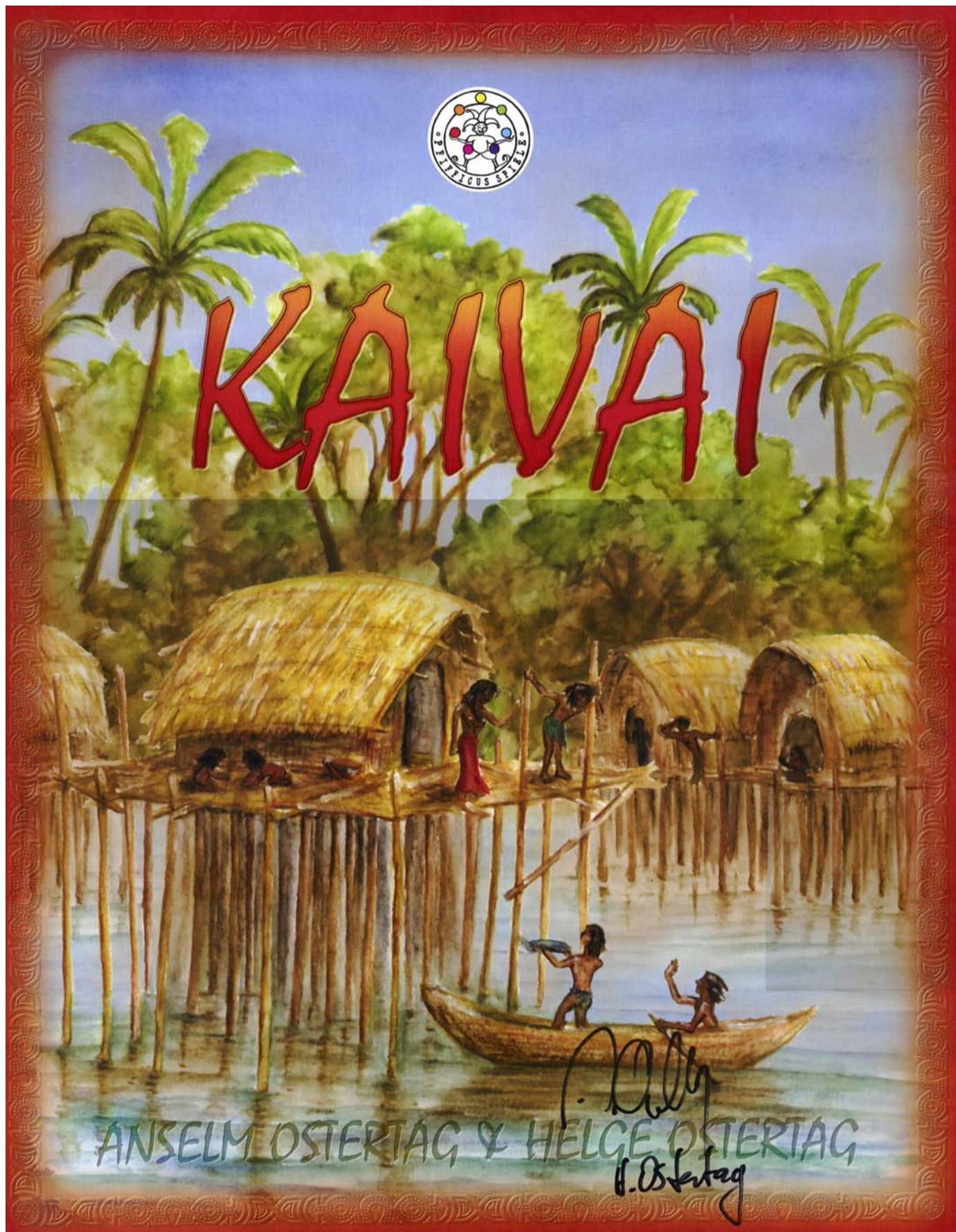




Kaivai
Pffifficus Spiele, 2005
Anselm & Helge OSTERTAG
3 - 4 spelers vanaf 12 jaar
± 180 minuten

Inleiding

Ongeveer 1000 jaar geleden begonnen de Polynesiërs de Stille Oceaan te koloniseren.

De Kawai-watervreters (zo werden de mannen aan boord genoemd) manoeuvreerden hun schip haarfijn door de oneindige uitgestrektheid van de oceaan. Hun geheime wetenschap berustte op de correcte observatie en inschatting van de natuurelementen (zowel de sterrenhemel als de vorm van een golfkruin gaf hen informatie). Deze kennis werd honderden jaren lang mondeling overgeleverd van generatie op generatie. De kunst om de oceaan te kunnen lezen als een boek was natuurlijk alleen voorbestemd voor de vooraanstaande clanleden.

In de uitgestrektheid van de Polynesische eilanden proberen de spelers, in de rol van visser en zeevaarder, nieuw leefgebied te ontginnen. Vissen moeten worden gevangen om tegen schelpengeld of roempunten te worden geruild. Met het schelpengeld worden hutten op de eilanddorpen gebouwd om daarvoor, aan het einde van het spel, meer aanzien te verwerven.

Door de bouw van nieuwe gebouwen ondervinden de eilanddorpen een constant groeiproces omdat hun grootte steeds wijzigt en hun waarde alsmaar stijgt. Terwijl de eilanddorpen in waarde stijgen, verliest het schelpengeld elke ronde aan waarde. Financiële rijkdom is dus altijd maar van zeer korte duur en moet dus zo snel mogelijk worden geïnvesteerd in de uitbreiding van het leefgebied.

Alleen hij die gepast laveert door deze dynamisch groeiende eilandenwereld en verstandig gebruik maakt van de steeds wisselende hulpbronnen, komt in de gunst van de vissersgod en kan voldoende roem en aanzien vergaren om in de geheime kunst van de Kaivai te worden ingewijd.

Doel van het spel

Kaivai wordt gespeeld over 10 rondes. Tijdens de spelrondes hebben de spelers verschillende acties waaruit ze kunnen kiezen om hun roem en hun aanzien te verhogen. Roempunten kunnen worden behaald door het inrichten van ceremonies.

Na 10 rondes eindigt Kaivai. Dan volgt er een slotwaardering. Bij de slotwaardering zijn er roempunten voor alle eigen hutten en voor de meerderheid in de eilanddorpen.

De speler die dan de meeste roempunten heeft vergaard, wint het spel.

Spelmateriaal

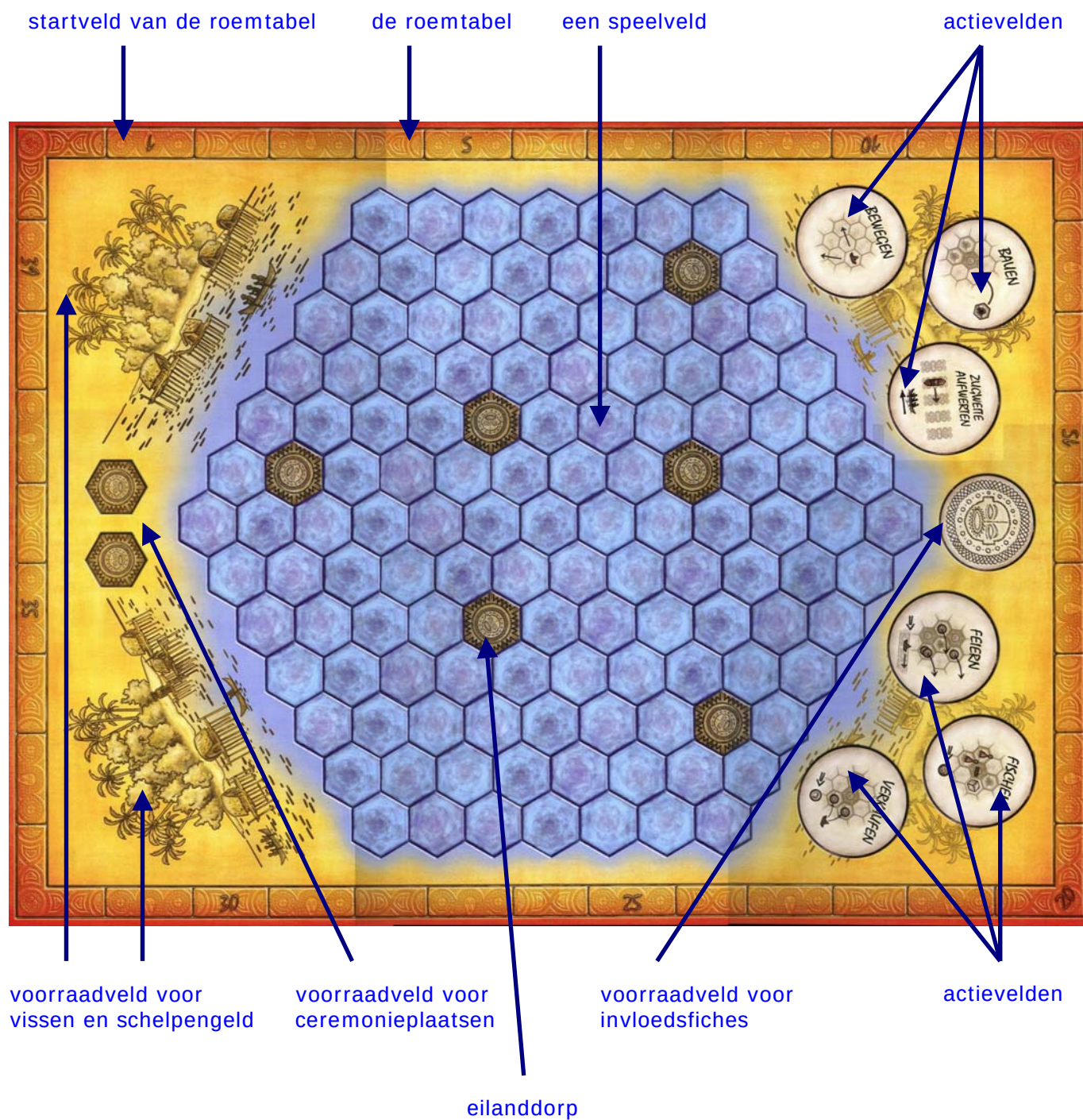
➡ 1 vissersgod



➡ 12 ceremonieplaatsen



➡ 1 speelbord



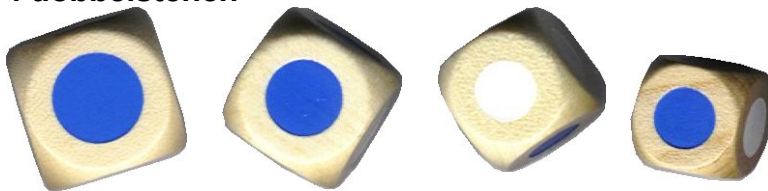
➡ 50 vissen / schelpengeld



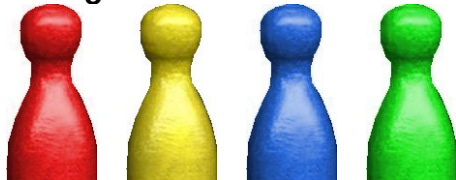
➡ 26 invloedsfiches



➡ 4 dobbelstenen



➡ 4 x 6 godenbeelden



➡ 4 x 6 schepen



➡ 4 x 1 aflegbord

de biedtabel

de bouwkosten

startveld van de biedtabel

startveld van de opwaardering van de reikwijdte

de reikwijdte

overzicht van een ronde

de teltabel

➡ 4 x 15 hutten



de rugzijde is een vergaderhut



de voorzijde is een ...



... een godenschrijn met een godenbeeld



... een vissershut met een schip

Belangrijke spelelementen

Roempunten

De speler die aan het einde van het spel de meeste roempunten heeft, wint het spel.

Roempunten kunnen worden behaald in de loop van het spel door de actie **vieren** en bij de slotwaardering. De slotwaardering bestaat uit een **waardering van de hutten** (voor iedere eigen hut ontvangt men 2 roempunten) en een **waardering van de dorpen** (roempunten voor de ceremonieplaatsen).



Roempunten kan men verliezen als men vreemde schepen tot zinken brengt. Het aantal roempunten wordt constant bijgehouden op de roemtabel.

Schepen

Met de schepen trekt men over het speelbord en kan men verschillende acties uitvoeren: bouwen, verkopen, vissen en bewegen respectievelijk andere schepen tot zinken brengen.

Schepen kunnen worden ingezet om een meerderheid te vormen bij de waardering van een dorp.

Men ontvangt een nieuw schip door de bouw van een vissershut.

De reikwijdte van het eigen schip hangt af van het bod dat men aan het begin van een ronde heeft uitgebracht.

De reikwijdte kan bijkomend bestendig worden opgewaardeerd. Schepen mogen alleen dan worden verplaatst als ze vóór een actie worden ingezet. Een schip moet niet de volledige reikwijdte worden verplaatst.

Men kan vreemde schepen tot zinken brengen, maar men verliest wel roempunten.



Hutten

Er zijn drie verschillende hutten: de vissershutten, de vergaderhutten en de godenschrijnen.



De vergaderhut
De rugzijde.



Het godenschrijn
Op de voorzijde ligt een godenbeeld



De vissershut
Op de voorzijde ligt een schip.

Alle hutten brengen bij de slotwaardering **2 roempunten** op.

Tijdens het spel hebben de hutten verschillende functies:

- De vissershut levert een nieuw schip op. Als men een vissershut bouwt, wordt een nieuw schip op het hutkaartje gelegd;
- De vergaderhut levert nieuwe invloed op.
- Het godenschrijn levert meer dobbelstenen op bij het vissen. Als men een godenschrijn bouwt, wordt een godenbeeld (spelfiguur) op het hutje gezet ter markering.

Met de **actie bouwen** kan men een hut bouwen. De bouwkosten zijn afhankelijk van het bod dat men aan het begin van elke ronde heeft gemaakt en van de grootte van het eilanddorp waarop men bouwt.

Schelpen

Met de schelpen worden de bouwkosten voor de hutten betaald.

Schelpen kan men verkrijgen met de actie verkopen, als men vissen aan vreemde hutten levert.

Schelpen worden altijd op de teltabel gelegd en zijn altijd zoveel waard als het getal waarop ze liggen. Bij het betalen van bouwkosten wordt er wisselgeld (schelpen) terugbetaald.

Schelpen verliezen aan het einde van elke ronde aan waarde.



Vissen

Met de vissen wordt er handel gedreven. Met de **actie verkopen**, kunnen vissen aan de hutten worden geleverd. Bij een vreemde hut wordt er met schelpengeld betaald.

Met de **actie vieren** worden vissen, die aan hutten werden geleverd, in roempunten omgezet.

Vissen kunnen worden verkregen met de **actie vissen** door het dobbelen. Het aantal dobbelstenen kan worden verhoogd door de bouw van godenschrijnen.



Eigen vissen worden op de teltabel gelegd en verliezen elke ronde aan houdbaarheid en waarde. Geleverde vissen liggen op de hutten op het speelbord.

Invloedsfiches

Met invloedsfiches kan men bepaalde acties uitvoeren.

Invloedsfiches kunnen in de slotwaardering worden ingezet bij het vormen van de meerderheden.

Invloedsfiches kan men verkrijgen via de vergaderhutten of als men offert aan de goden (dit wil zeggen als men een ronde lang compleet afziet van het uitvoeren van een actie).

Het is uiterst zinvol om het aantal invloedsfiches geheim te houden.



Eilanddorp

Bij de waardering van de dorpen ontvangt de speler die in een eilanddorp de meerderheid heeft, voor elke ceremonieplaats één roempunt.

Samenhangende hutten en ceremonieplaatsen vormen een eilanddorp.

Een eilanddorp bestaat uit minstens één ceremonieplaats.

Op het speelbord zijn er 6 vaste eilanddorpen. Afhankelijk van het aantal spelers worden één tot twee eilanddorpen toegevoegd.

Eilanddorpen mogen nooit aaneengroeien.



Vissersgod

De vissersgod wordt elke ronde op een eilanddorp gezet. Daarbij wordt het eilanddorp vergroot met één ceremonieplaats en alle spelers ontvangen invloedsfiches voor elke eigen vergaderhut.

De vissersgod is een godenschrijn voor alle spelers en verhoogt het aantal dobbelstenen bij het vissen.



De korte samenvatting

Zodra deze korte samenvatting is gelezen, raden wij aan om het spel te beginnen spelen en de uitvoerige spelregels tijdens het spel te lezen.

Met deze korte samenvatting krijgt men een overzicht van het spelverloop. Men kan deze korte samenvatting ook overslaan en beginnen met de uitvoerige spelregels te lezen.

De uitvoerige spelregels beginnen met de spelvoorbereiding.

Spelverloop

Het spel loopt over 10 rondes en eindigt met een slotwaardering.

Iedere ronde bestaat uit vier fases:

1. Een bod doen.
2. De vissersgod verplaatsen.
3. Acties uitvoeren.
4. Waardeverlies.

1. Een bod doen

Iedere speler doet een bod tussen 1 en 10.

Met dit bod legt de speler 3 dingen vast:

1. De spelersvolgorde bij het uitvoeren van de acties.
2. De hoogte van de bouwkosten voor de bouw van een eigen hut.
3. De reikwijdte van de eigen schepen.

2. De vissersgod verplaatsen

De speler met het kleinste bod mag de vissersgod naar een ander eilanddorp verplaatsen.

Twee zaken worden in het eilanddorp uitgelokt:

1. Het eilanddorp wordt vergroot met één nieuwe ceremonieplaats.
2. Voor vergaderhutten in het eilanddorp ontvangt men invloedsfiches.

3. Acties uitvoeren

De speler met het hoogste bod mag beginnen. Er zijn zes verschillende acties die men kan kiezen.

BOUWEN

Nieuwe hutten mogen worden gebouwd. Er wordt betaald met schelpengeld.

VISSEN

Vissen kunnen worden gevangen door het gooien met de dobbelstenen.

VERKOPEN

Vissen worden aan hutten geleverd. Men krijgt daarvoor schelpengeld.

BEWEGEN

Grote afstanden kunnen worden overbrugd of andere schepen kunnen tot zinken worden gebracht.

OPWAARDEREN

De reikwijdte van een schip kan bestendig worden opgewaardeerd.

VIEREN

In een eilanddorp worden alle vissen in roempunten omgezet.

Acties worden altijd uitgevoerd met de eigen schepen.

Een actie die werd gekozen, wordt belegd met een invloedsfiche uit de voorraad. Acties die zijn belegd, kunnen enkel nog door de inzet van eigen invloedsfiches worden gekozen. Er worden zo lang acties gekozen en uitgevoerd (in de spelersvolgorde) tot geen enkele speler nog kan of wil.

4. Waardeverlies

Schelpengeld en vissen worden op de aflegborden van de spelers **één veld naar links** geschoven.

Einde van het spel en slotwaardering

Na de tiende ronde eindigt het spel. Dan volgt er een slotwaardering. De slotwaardering bestaat uit een waardering van de **hutten** (voor elke eigen hut zijn er 2 roempunten) en een waardering van de **dorpen** (diegene die de meerderheid in een eilanddorp heeft, ontvangt één roempunt per ceremonieplaats).

Spelvoorbereiding

Elke speler kiest **een kleur** en neemt het overeenkomstige spelmateriaal van deze kleur:

- ➔ 1 aflegbord;
- ➔ 15 hutten;
- ➔ 6 schepen;
- ➔ 6 godenbeelden.

Bovendien ontvangt elke speler nog een **startkapitaal** van:

- ⇒ 3 schelpen;
- ⇒ 3 vissen;
- ⇒ 3 invloedsfiches.



De drie visjes en de drie schelpjes worden op veld 5 van het aflegbord gelegd. De schelpjes hebben een waarde van 5. Het startkapitaal bedraagt dus 15.

De **vissen** en de **schelpen** worden telkens op het **eigen aflegbord** gelegd op de teltabel met de **waarde 5**. De **invloedsfiches** worden in het **geheim** bewaard.

Op het startveld van de roemtabel en op het startveld van de opwaardering van de reikwijdte legt iedere speler één van zijn schepen.

Op het startveld van de biedtabel legt iedere speler een van zijn godenbeelden.

Op het speelbord zijn al zes eilanddorpen vast geïntegreerd. Aan het begin van het spel bevatten zij één ceremonieplaats. In een spel met **drie spelers** wordt nog een extra eilanddorp op het speelbord geplaatst. In een spel met **vier spelers** worden nog twee extra eilanddorpen op het speelbord geplaatst.



Een eilanddorp op het speelbord plaatsen

Een ceremonieplaats wordt op een waterveld op het speelbord gelegd met een afstand van minstens 3 velden van een ander eilanddorp (ceremonieplaats) verwijderd.

De overige vissen, schelpen, invloedsfiches en 10 ceremonieplaatsen worden op hun respectievelijke voorraadvelden gelegd. De vissersgod en de vier dobbelstenen worden klaargelegd.

Iedere speler mag ook nog twee kosteloze starthutten op het speelbord plaatsen. Dit mag echter maar gebeuren na het eerste bod (zie Spelverloop 1a: Starthut plaatsen op pagina 10).

Spelverloop

Kaivai wordt gespeeld over 10 rondes. Na 10 rondes volgt er een slotwaardering en wordt het spel beëindigd.

Elke ronde is onderverdeeld in **4 verschillende spelfases**:

1. Een bod doen.

Bepalen van de spelersvolgorde en vastleggen van de bouwkosten en de reikwijdte.

2. De vissersgod verplaatsen.

Een eilanddorp wordt vergroot en vergaderhutten in dit dorp leveren invloedsfiches op.

3. Acties uitvoeren.

Bouwen, verkopen, vissen, bewegen, opwaarderen en vieren.

4. Waardeverlies.

Het schelpengeld en de vissen verliezen aan waarde.

Als een ronde met de vierde fase is geëindigd, begint een nieuwe ronde opnieuw met de eerste spelfase: 'Een bod doen'.

1. Een bod doen

Aan het begin van iedere ronde doet elke speler een bod tussen 1 en 10.

Dit bod legt drie zaken vast:

1. De **spelersvolgorde**

De speler die het hoogste bod doet, wordt de startspeler bij het uitvoeren van de acties.

De speler die het kleinste bod doet, mag de vissersgod verplaatsen.

2. De **bouwkosten** voor de eigen hutten.

3. De **reikwijdte** van het eigen schip.

Het bod wordt bepaald door een godenbeeld (spelfiguur) op een bepaalde waarde van de biedtabel te plaatsen. Ieder getal mag maar één keer worden geboden. Iedere speler moet dus een ander bod doen.

De speler met de **minste roempunten** doet het eerste bod. Daarna volgt de speler met de tweede minste roempunten ... enzovoort. Tot slot doet ook de speler met de meeste roempunten zijn bod.

In de **eerste ronde** wordt de volgorde bepaald door de **leeftijd** (de oudste speler doet het eerste bod) omdat nog geen enkele speler over roempunten beschikt.

Vanaf de tweede ronde geldt er wel een andere regel indien er een gelijke stand heerst tussen spelers (zie verder onder: 'Bijzonderheden bij een gelijke stand')

Het maken van een bod kost niets.



De tabel toont drie rijen: 'GEBOT' met cijfers 1-10, 'BAUKOSTEN' met cijfers 1-10, en 'ZIGWERTE' met cijfers 1-0. Een rode pin staat op het cijfer 4 in de 'GEBOT' rij, en het cijfer 4 in de 'BAUKOSTEN' rij is omcirkeld. Het cijfer 4 in de 'ZIGWERTE' rij is ook omcirkeld.

GEBOT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BAUKOSTEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZIGWERTE	1	2	3	4	5	4	3	2	1	0

Voorbeeld

Bij een bod van 4 bedragen de bouwkosten 4 en bedraagt de reikwijdte ook 4.



De tabel toont drie rijen: 'GEBOT' met cijfers 1-10, 'BAUKOSTEN' met cijfers 1-10, en 'ZIGWERTE' met cijfers 1-0. Een rode pin staat op het cijfer 9 in de 'GEBOT' rij, en het cijfer 9 in de 'BAUKOSTEN' rij is omcirkeld. Het cijfer 1 in de 'ZIGWERTE' rij is ook omcirkeld.

GEBOT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BAUKOSTEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZIGWERTE	1	2	3	4	5	4	3	2	1	0

Voorbeeld

Bij een bod van 9 bedragen de bouwkosten 9 en bedraagt de reikwijdte 1.

1a. Starthutten plaatsen (alleen in de eerste ronde !)

In de eerste ronde mag iedere speler twee kosteloze starthutten plaatsen. De eerste hut is een vissershut, de tweede hut is een willekeurige hut (een vergaderhut, een godenschrijn of nog een vissershut).

De speler met het **hoogste bod** mag zijn twee starthutten als eerste zetten. Dan volgt de speler met het tweede hoogste bod ... enzovoort. Tot slot plaatst ook de speler met het kleinste bod zijn twee starthutten.

Elke hut mag aan een eiland naar keuze worden gezet. De hut wordt op een waterveld gelegd en moet grenzen aan de ceremonieplaats van het eilanddorp.

Deze vissershut mag worden geplaatst op één van de plaatsen met het groene merkteken.
Een starthut moet altijd aan een ceremonieplaats grenzen.



2. De vissersgod verplaatsen

De speler met het **kleinste bod** mag de vissersgod op een eilanddorp naar keuze plaatsen. Het mag wel niet hetzelfde eilanddorp zijn van de vorige ronde.

De vissersgod lukt **twee zaken** uit in dat vissersdorp:

1. Het eilanddorp wordt vergroot met één ceremonieplaats door de speler met het kleinste bod. Deze ceremonieplaats wordt van het voorraadveld genomen en op een waterveld gelegd. De ceremonieplaats moet grenzen aan een willekeurige plaats van dit dorp en mag geen ander eilanddorp bereiken.

Zeer belangrijk

Eilanddorpen mogen nooit samengroeien !

De vissersgod wordt op de nieuwe ceremonieplaats gezet.

De vissersgod wordt verplaatst: een nieuwe ceremonieplaats wordt aan het eiland gelegd en voor elke vergaderhut op dit eiland wordt een invloedsfiche uitgedeeld.



2. Iedere speler ontvangt voor elke eigen vergaderhut in dit eilanddorp een invloedsfiche uit de voorraad.



3. Acties uitvoeren

Er zijn 6 verschillende acties:

⇒ BOUWEN

Nieuwe hutten mogen worden gebouwd. Er wordt betaald met schelpengeld.

⇒ VISSSEN

Vissen kunnen worden gevangen door het gooien met de dobbelstenen.

⇒ VERKOPEN

Vissen worden aan hutten geleverd. Men krijgt daarvoor schelpengeld.

⇒ BEWEGEN

Grote afstanden kunnen worden overbrugd of andere schepen kunnen tot zinken worden gebracht.

⇒ OPWAARDEREN

De reikwijdte van een schip kan bestendig worden opgewaardeerd.

⇒ VIEREN

In een eilanddorp worden alle vissen in roempunten omgezet.

De speler met het **hoogste bod** is de startspeler. Hij kiest een willekeurige actie en voert deze actie ook uit. Daarna is de speler met het tweede hoogste bod aan de beurt ... enzovoort. Zodra alle spelers éénmaal aan de beurt zijn geweest, komt de startspeler opnieuw aan de beurt. Dit gaat zolang door tot geen enkele speler nog een actie kan of wil uitvoeren.

Belangrijk

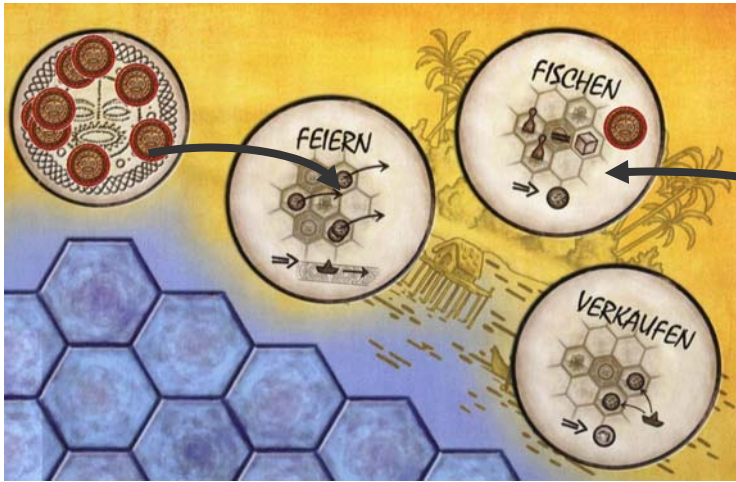
Iedere keer als een speler aan de beurt is, mag hij maar één actie kiezen.

De speler die aan de beurt is, kiest één willekeurige actie uit.

Indien het gekozen actieveld nog niet is belegd, neemt hij een invloedsfiche van het voorraadveld en legt de fiche op het gekozen actieveld.

Indien het gekozen actieveld al wel is belegd, moet hij net zoveel eigen invloedsfiches op dit actieveld leggen als er al liggen.

Een actieveld is dus belegd als er op dit actieveld al invloedsfiches liggen.



De actie VISSSEN is belegd met een invloedsfiche. Diegene die deze actie kiest moet nu één eigen invloedsfiche op dit actieveld inzetten (de volgende zal er al twee moeten inzetten).

De actie VIEREN is vrij. Diegene die deze actie kiest, legt één invloedsfiche uit de voorraad op dit actieveld.

Als een speler geen actie meer kan of wil uitvoeren, mag hij passen. De speler die past, mag in deze ronde geen actie meer uitvoeren. Pas als **alle spelers** hebben gepast, eindigt spelfase 3.

De acties bouwen, vissen, verkopen en bewegen worden uitgevoerd met de eigen schepen.

Als men één van deze acties kiest, mag men de actie uitvoeren met één van de eigen schepen.

Een schip, dat een actie uitvoert, mag maximaal de reikwijdte worden verplaatst.

Op elk waterveld mag maar één schip staan. Men mag over andere schepen springen maar niet over hutten of ceremonieplaatsen. Schepen die een gekozen actie niet uitvoeren, mogen ook niet worden verplaatst.

Voor de acties **vieren** en **reikwijdte** opwaarderen, heeft men **geen schepen** nodig.

Belangrijk

De speler die een actie kiest, moet ze ook kunnen uitvoeren. Als men voor de gekozen actie schepen nodig heeft dan moet de speler deze actie met minstens één schip kunnen uitvoeren. Een actie die men niet kan uitvoeren, mag men ook niet kiezen.

BOUWEN

Men kan drie verschillende hutten bouwen:

1. De **vissershut** levert een nieuw schip op.
Als men een vissershut bouwt, wordt het nieuwe schip op het hutkaartje gelegd.
2. De **vergaderhut** levert invloedsfiches op.
Als men een vergaderhut bouwt op het dorp van de vissersgod, ontvangt men onmiddellijk een invloedsfiche.
3. Het **godenschrijn** levert meer dobbelstenen op bij het vissen.
Als men een godenschrijn bouwt dan wordt een godenbeeld ter markering op het hutkaartje gelegd.

Het schip, waarmee wordt gebouwd, moet aan een ceremonieplaats grenzen. De hut die men dan kan bouwen moet zowel aan het schip als aan een willekeurig andere plaats van dat eilanddorp grenzen.

Belangrijk

Eilanddorpen mogen nooit aaneen groeien !

Bouwkosten

De kosten voor een hut worden samengesteld uit het bod en de grootte van het eilanddorp waarop men de hut bouwt.

De kostprijs bedraagt **het bod + 1** voor elke hut en elke ceremonieplaats die al in het eilanddorp aanwezig is. De bouwkosten moeten worden betaald met schelpen. Elke schelp is zoveel waard als het getal waarop ze ligt. Er wordt wisselgeld (schelpen) terugbetaald.



Voorbeeld

Voor het bouwen moet het schip aan een ceremonieplaats grenzen.

De nieuwe hut moet aan het schip en aan een willekeurige andere plaats van het dorp grenzen.

De bouwkosten in dit voorbeeld bedragen 2 (bod) + 5 (grootte van het dorp) = 7 schelpen.

VISSEN

Het schip waarmee men vist, moet aan een ceremonieplaats grenzen. Voor elk eigen godenschrijn in dit eilanddorp ontvangt men één dobbelsteen. Godenschrijnen op andere dorpen worden niet meegeteld.

De dobbelstenen worden één voor één (naar grootte) genomen. Men begint eerst met het nemen van de grootste dobbelsteen. Als de dobbelstenen zijn genomen, mag men dobbelen.

Voor elk blauw punt ontvangt men een vis van het voorraadveld. De vissen worden onmiddellijk op veld 5 van de eigen teltabel gelegd.

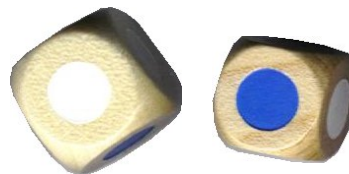
Belangrijk

De vissersgod is een godenschrijn voor alle spelers.



Voorbeeld

Een godenschrijn en een vissersgod betekent twee dobbelstenen voor het vissen met ieder eigen schip aan dit eilanddorp.



VERKOPEN

Om te kunnen verkopen moet een schip aan hutten grenzen waaraan vissen kunnen worden geleverd. Vissen kunnen enkel aan vissershutten en aan vergaderhutten worden geleverd.

Een schip mag aan elke aangrenzende hut van deze soort tot 3 vissen leveren. De vissen worden van de eigen teltabel genomen en op de hutten gelegd. De vissen blijven daar liggen tot er in het eilanddorp een viering plaatsvindt.

Belangrijk

Op elke hut mogen maximaal 3 vissen liggen.

Aan ceremonieplaatsen en aan godenschrijnen kunnen geen vissen worden geleverd.

Als men vissen levert aan hutten van andere spelers, ontvangt men schelpen uit de voorraad:

⇒ 1ste vis aan een hut: één schelp op veld 5 van de teltabel.

⇒ 2de vis aan een hut: één schelp op veld 4 van de teltabel.

⇒ 3de vis aan een hut: één schelp op veld 3 van de teltabel.

Als men vissen aan een eigen hut levert, ontvangt men geen schelpengeld.



Vissen verkopen aan vreemde hutten levert schelpengeld op:

- De eerste vis levert 5 op (een schelp op veld 5 van de teltabel).
- De tweede vis levert 4 op (een schelp op veld 4 van de teltabel).
- De derde vis levert 3 op (een schelp op veld 3 van de teltabel).

OPWAARDEREN VAN DE REIKWIJDTE

Voor deze actie worden er geen schepen ingezet. Er mogen ook geen eigen schepen worden verplaatst. Met deze actie kan men bestendig de reikwijdte van de eigen schepen opdrijven.

Het markeringsschip op de positie reikwijdte op het aflegbord wordt welgeteld één veld naar rechts geschoven. De opwaardering heeft onmiddellijk effect.

Schepen mogen altijd **de reikwijdte van het bod + de opwaardering** worden verplaatst.

VIEREN

Voor deze actie worden geen schepen ingezet. Er mogen ook geen schepen worden verplaatst. Men mag een eilanddorp uitkiezen waarop de viering plaatsvindt.

Iedere speler ontvangt één roempunt voor elke vis die op een van zijn hutten in dit eilanddorp ligt. Daarna worden alle vissen, die op de hutten van dit eilanddorp liggen, genuttigd en worden terug in de voorraad gelegd.

Als extra ontvangt de speler die de actie viering heeft gekozen voor elke 3 vissen in dit eilanddorp één roempunt. Daarbij speelt het geen rol of het vreemde of eigen vissen zijn.



Rood ontvangt 2 roempunten.
Groen ontvangt 1 roempunt.

Voorbeeld

Rood is de speler die het feest viert en ontvangt daarom nog **1 extra roempunt** (voor elke drie vissen in het eilanddorp ontvangt diegene die de actie vieren heeft gekozen 1 extra roempunt).

BEWEGEN / LATEN ZINKEN

Ieder eigen schip mag alleen worden verplaatst. Deze actie wordt gekozen om grote afstanden te overbruggen bij een beperkte reikwijdte of als men het schip van een medespeler tot zinken wil brengen.

Tot zinken brengen

Men vaart met zijn schip tot op een veld waarop een vreemd schip staat. Met deze zet wordt dat schip tot zinken gebracht. Het schip wordt terug aan de eigenaar gegeven die het schip in zijn voorraad legt. De persoon die een schip tot zinken brengt verliest roempunten. De grootte van het verlies hangt af van het aantal schepen dat deze persoon heeft:

- ⇒ 2 schepen: 4 roempunten
- ⇒ 3 schepen: 3 roempunten
- ⇒ 4 schepen: 2 roempunten

Belangrijk

Het laatste schip van een speler kan nooit tot zinken worden gebracht.

Ook als een speler onvoldoende roempunten heeft, mag deze speler geen enkel schip tot zinken brengen.

4. Waardeverlies

Zodra geen enkele speler nog een actie kan of wil uitvoeren, eindigt de ronde met spelfase 4.

Het schelpengeld en de vissen van de spelers worden op de teltabel één veld naar links verschoven.



Speler Rood plaatst zijn schip op het gele schip. Het gele schip zinkt. Omdat speler Geel 2 schepen in het spel heeft verliest speler Rood 4 roempunten.



De vissen en schelpen die op veld 1 van de teltabel lagen, worden terug in de voorraad gelegd.

De invloedsfiches op de actievelden worden op het voorraadveld van de invloedsfiches gelegd. Alle aanduidingen van het bod worden terug op het startveld geplaatst. Dan begint de volgende ronde met spelfase 1: "Een bod doen".

Einde van het spel en slotwaardering

Na de tiende ronde eindigt het spel. Dan volgt er een slotwaardering. De slotwaardering bestaat uit een huttenwaardering en een dorpenwaardering.

De huttenwaardering

Voor elke eigen hut ontvangt de speler **2 roempunten**.

De dorpenwaardering

De eilanddorpen worden één voor één gewaardeerd.

Een gewaardeerd eilanddorp wordt gemarkeerd met een invloedsfiche uit de voorraad. De speler met de minste roempunten mag een ongemarkeerd eilanddorp kiezen.

Diegene die de meerderheid in dat dorp heeft, ontvangt voor elke ceremonieplaats in dit dorp **1 roempunt**. Om de meerderheid te bepalen, telt iedere eigen hut, ieder eigen schip dat aan een ceremonieplaats in dit dorp grenst en uitgespeelde eigen invloedsfiches.



Invloedsfiches: Rood heeft 1 en Geel heeft 2 invloedsfiches uitgespeeld. Rood heeft 3 en Geel heeft 4 punten. Geel ontvangt 3 roempunten.

Invloedsfiches uitspelen

Iedere speler neemt zoveel invloedsfiches in de vuist als hij wil. Tegelijkertijd openen alle spelers hun vuist. Alleen de speler die de meerderheid heeft, moet zijn uitgespeelde fiches afgeven.

Als op deze manier alle eilanddorpen zijn gewaardeerd, is het spel afgelopen.

De speler met de meeste roempunten wint het spel.

Bijzonderheden en vragen

Gelijke stand

De armere speler (schelpen, vissen, schepen, hutten) mag het eerste bod afgeven.

Bij de waardering van de dorpen ontvangt geen enkele speler roempunten.

Waardering van de dorpen

Als een schip aan een ceremonieplaats grenst van verschillende dorpen, telt het voor elk dorp.

Offeren

Wie in spelfase 3 volledig verzaakt aan acties, ontvangt 2 invloedsfiches van de voorraad.

Insluiten

Schepen mogen niet worden ingesloten, noch door de bouw van hutten, noch door de aanleg van ceremonieplaatsen.

Verkopen

Op alle aangrenzende hutten (uitgezonderd de godenschrijnen) mag verkocht worden, ook als de hutten tot verschillende eilanddorpen behoren.

Schepen

Voor elke actie (uitgezonderd vieren en opwaarderen) die men onderneemt, kunnen meerdere eigen schepen worden ingezet. Met elk schip kan men de gekozen actie maar éénmaal uitvoeren. Ieder schip mag voor elke volgende actie die men kiest, opnieuw worden ingezet.

Varen

Als een schip een actie heeft uitgevoerd, mag het niet meer verder varen, ook als is de reikwijdte nog niet uitgeput. Bij de volgende actie hebben de schepen terug hun volledige reikwijdte.

Geschenken uitdelen

Men mag schelpengeld of vissen aan andere spelers schenken. Als alle andere spelers deze daad eervol vinden, ontvangt de gever 1 roempunt voor het geschenk.

20 december 2005