

# KAIVAI

ANSELM OSTERTAG & HELGE OSTERTAG

Pred viac ako 1000 rokmi začali Polynézcovia osídľovať Pacifik.

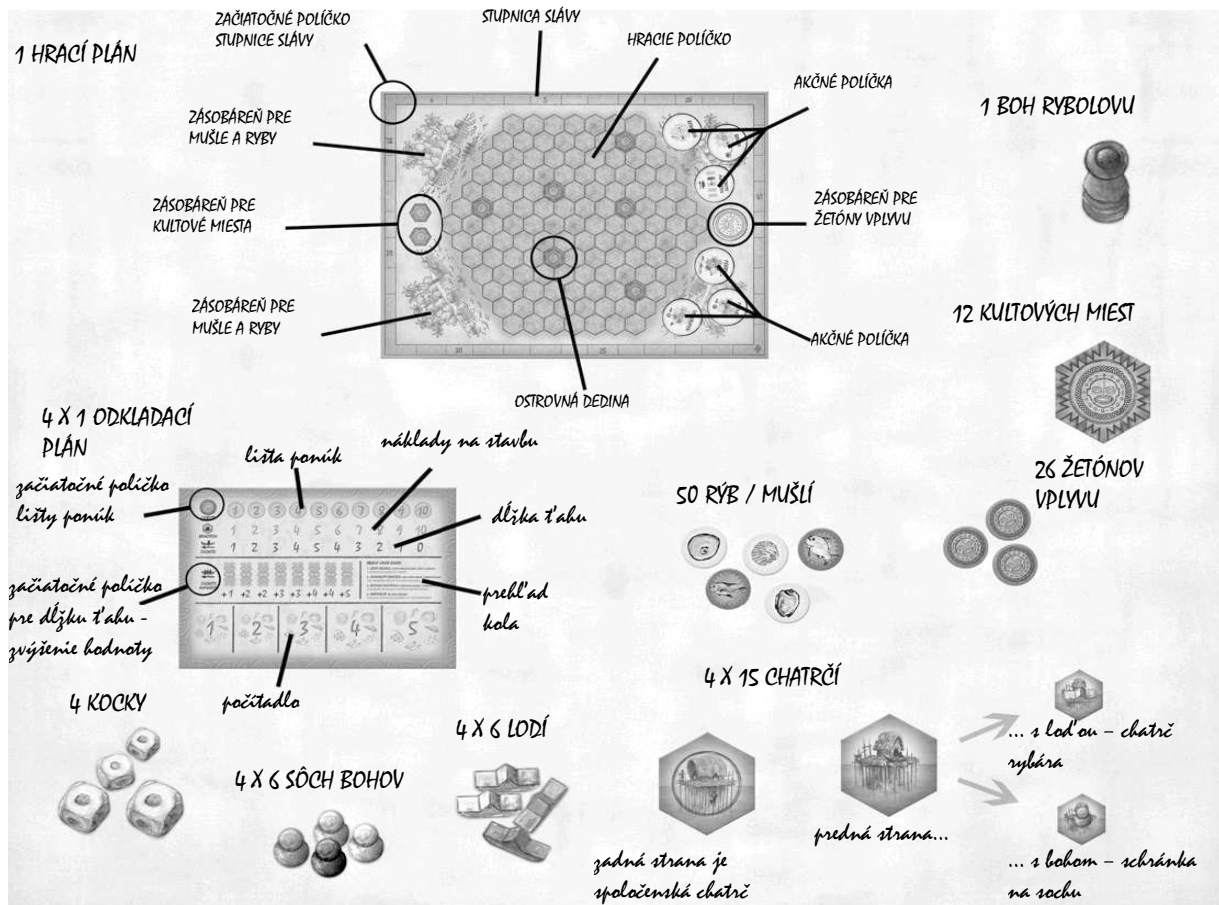
Kaivai – hltač vody, sa nazýval muž na lodi, ktorý dokázal bezpečne navigovať loď nekonečnými diaľkami oceánu. Jeho tajné vedomosti boli založené na presnom pozorovaní prírody – od hviezdnej oblohy počnúc a druhom chrbta vlny končiac. Tieto vedomosti sa zbierali po stáročia a prenášali sa iba ústnym podaním. Umenie čítať oceán ako knihu, bolo výsadou uctievaných rodov.

V diaľkach polynézskych ostrovov sa pokúšajú hráči v úlohe rybárov a námorníkov objavovať nové územia. Ich úlohou je chytať ryby, vymieňať ich za peniaze vo forme mušlí alebo za dobrú povesť. Mušle slúžia na

## CIEĽ HRY

Hra Kaivai má 10 kôl. Počas nich majú hráči k dispozícii rôzne akcie. Akciami zvyšujú svoju slávu a dobrú povesť. Body slávy získajú hráči za usporadúvanie osláv. Po desiatom kole Kaivai končí. Nasleduje záverečné vyhodnotenie. Hráči teraz získavajú body slávy za každú vlastnú chatrč a za prevahy v ostrovných dedinách. Hráč s najviac bodmi slávy vyhral hru.

## HERNÝ MATERIÁL



## DŮLEŽITÉ SÚČASTI HRY

### BODY SLÁVY

- Hráč s najviac bodmi slávy na konci hry, hru vyhral.
- Body slávy sa dajú nadobudnúť počas hry pomocou akcie OSLAVOVAŤ a v záverečnom hodnotení.

Záverečné hodnotenie pozostáva z HODNOTENIA CHATRČÍ ( za každú vlastnú chatrč 2 body slávy) a HODNOTENIA DEDÍN (body slávy za kultové miesta).

- Hráč stráca body slávy, ak potopí cudziu loď.
- Počet bodov slávy sa zachytáva na stupnici slávy.

### LODE

- Loďami sa hráč pohybuje po hracom pláne a vykonáva rôzne akcie: STAVBA, PREDAJ, RYBOLOV, POHYB, prípadne potápanie cudzích lodí.
- Lode sa môžu použiť na vytvorenie prevahy pri hodnotení dedín.
- Novú loď získa hráč stavbou rybárskej chatrče.
- Dĺžka ľahu vlastných lodí závisí od ponuky, ktorú hráč nastavuje vždy na začiatku kola. Hodnota dĺžky ľahu môže byť dodatočne trvale zvýšená. Loďou je možné ľahať iba vtedy, ak je loď využitá na niektorú akciu. Loďou nemusí byť posunutá o plnú dĺžku ľahu (teda aj menej).
- Hráč môže potopiť cudzie lode, stráca pritom však body slávy.

### CHATRČE

- Sú tri druhy chatrčí: rybárska chatrč, spoločenská chatrč a schránka pre sochu boha.
- Všetky chatrče dávajú pri záverečnom hodnotení po 2 body slávy.
- Počas hry majú chatrče rôzne funkcie.
- Rybárska chatrč prináša novú loď. Ak hráč postaví novú rybársku chatrč, na žetón chatrče sa postaví nová loď.
- Spoločenská chatrč prináša žetón vplyvu.
- Schránka pre sochu boha pridáva kocku pri akcii rybolov. Ak hráč postaví schránku, okamžite sa postaví socha boha (figúrka) priamo na žetón schránky k značke.
- Pomocou akcie STAVBA môže hráč stavať chatrče. Náklady na stavbu sú závislé od ponuky, ktorú hráč nastavuje vždy na začiatku kola, a od veľkosti ostrovnej dediny, do ktorej stavia.

### MUŠLE

- Mušliami sa platia stavebné náklady chatrčí.
- Mušle hráč získa pomocou akcie PREDAJ, ak dodá ryby do cudzích chatrčí.
- Mušle sa vždy položia na počítadlo a majú takú hodnotu aké je číslo pod nimi. Pri platbe stavebných nákladov dostane hráč v mušliach naspäť (rozmieňa sa).
- Mušle pri konci každého kola strácajú hodnotu.

### RYBY

- S rybami sa obchoduje. Akciou PREDAJ môže hráč dodať ryby do chatrčí a získa za to peniaze vo forme mušlí.
- Akciou OSLAVOVAŤ sa ryby dodané do chatrčí menia na body slávy.
- Ryby sa získavajú akciou RYBOLOV hádzaním kockami. Počet kociek použitých v rybolove je možné zvýšiť stavbou schránky božstva.
- Vlastné ryby ležia na počítadle a s každým kolom strácajú na trvanlivosti. Ryby dodané do chatrčí, ležia na žetónoch chatrčí na hracom pláne.

### VPLYV

- S žetónmi vplyvu je možné vykonať nasledujúce akcie.
- Vplyv môže hráč pri záverečnom hodnotení použiť na vytvorenie prevahy.
- Vplyv získa hráč spoločenskými chatrčami, alebo OBETOU – teda ak sa v jednom kole vzdá akejkoľvek akcie.
- Je zmysluplné udržiavať svoje žetóny vplyvu v tajnosti.

### OSTROVNÁ DEDINA

- Pri hodnotení dedín, dostane hráč s prevahou v dedine jeden bod za každé kultové miesto tejto dediny.
- Spojené chatrče a kultové miesta tvoria jednu ostrovnú dedinu. Ostrovná dedina musí mať aspoň jedno kultové miesto. Na hracom pláne je 6 vopred určených dedín. Podľa počtu hráčov sa k tomuto počtu pridá ešte 1 alebo dve ďalšie.
- Ostrovné dediny sa nikdy nesmú spojiť.

### BOH RYBOLOVU

- Boh rybolovu sa v každom kole položí na niektorú dedinu. Prítom sa dedina rozšíri o jedno kultové miesto a hráči dostanú za každú vlastnú spoločenskú chatrč po jednom žetóne vplyvu.
- Boh rybolovu je schránka pre všetkých hráčov, čiže zvyšuje počet kociek pri RYBOLOVE.



## PRÁVIDLÁ V SKRATKE

Tieto pravidlá majú byť iba prehľadom priebehu hry. Môžete ich aj preskočiť. Kompletne pravidlá začínajú kapitolou Príprava hry.

### PRIEBEH HRY

Hra má 10 kôl a končí záverečným hodnotením.

Každé kolo pozostáva zo 4 fáz:

1.) Vykonalenie ponuky, 2.) Presun boha rybolovu, 3.) Vykonalenie akcií, 4.) Strata hodnoty

#### 1.) VYKONANIE PONUKY

Každý hráč urobí ponuku medzi 1 a 10. Táto ponuka určuje 3 veci:

- 1.) Poradie hráčov pri vykonávaní akcií
- 2.) Výšku stavebných nákladov pri stavbe vlastných chatrčí
- 3.) Dĺžku ťahu vlastných lodí

#### 2.) PRESUN BOHA RYBOLOVU

Hráč s najnižšou ponukou smie presunúť boha rybolovu na inú ostrovnú dedinu. Dve veci sa tým následne udejú vo vybranej dedine:

- 1.) Dedina sa zväčší o kultové miesto.
- 2.) Za spoločenské chatrče v dedine sa získavajú žetóny vplyvu.

#### 3.) VYKONANIE AKCIÍ

Hráč s najvyššou ponukou začína. Má na výber 6 rôznych akcií:

- STAVBA: môžu sa stavať nové chatrče. Platí sa mušľami.
- RYBOLOV: môžu sa chytať ryby – pomocou kociek.
- PREDAJ: ryby sa dodávajú do chatrčí. Za ne sa získavajú mušle.
- POHYB: možnosť prekonania veľkých vzdialeností alebo potopenia cudzích lodí.
- ZVÝŠOVANIE HODNOTY: dĺžka ťahu loďou sa môže natrvalo zvýšiť.
- OSLAVY: v jednej ostrovej dedine sa všetky ryby premenia na body slávy.

Akcie sa vykonávajú vlastnými loďami.

Na akciu, ktorú hráč zvolil, sa položí žetón vplyvu zo zásoby. Akcie na ktorých už leží žetón vplyvu je možné zvoliť už len za použitia vlastného žetónu vplyvu. Akcie sa volia a vykonávajú až kým už žiaden hráč nemôže alebo nechce akcie voliť a vykonávať.

#### 4.) STRATA HODNOTY

Mušle a ryby na odkladačom pláne hráčov sa posúvajú o jedno políčko doľava.

### KONIEC HRY A ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Po desiatom kole Kaivai končí. Nasleduje záverečné hodnotenie. Záverečné hodnotenie obsahuje: HODNOTENIE CHATRČÍ (za každú chatrč 2 body) a HODNOTENIE DEDÍN (ten, kto má v dedine prevahu, dostane 1 bod za každé kultové miesto dediny).

## PRÍPRAVA HRY

Každý hráč si zvolí farbu a vezme si hrací materiál príslušnej farby: 1 ODKLADACÍ PLÁN, 15 CHATRČÍ, 6 LODÍ, 6 SÔCH BOHOV

Okrem toho dostane každý hráč:

Štartovací kapitál pozostávajúci z 3 mušlí, 3 rýb a 3 žetónov vplyvu.

Ryby a mušle si hráči položia na vlastný odkladací plán na číslo 5. Žetóny vplyvu môžu byť držané v tajnosti (v ruke, pod stolom a pod.).

Na začiatkové políčko stupnice slávy a počítadla pre zvýšenie hodnoty ťahu postaví každý hráč po jednej svojej lodi. Na začiatkové políčko listy ponúk si každý položí jednu sochu boha.

Na hracom pláne je 6 vopred určených dedín (spočiatku pozostávajú iba z kultového miesta). Pri 3 hráčoch sa položí ešte 1, pri 4 hráčoch 2 dediny.

POLOŽENIE DEDINY: Na políčko s vodou vzdialené aspoň 3 políčka od všetkých iných dedín sa položí kultové miesto.

Zvyšné ryby, mušle a žetóny vplyvu uložte na k tomu určené zásobárne. Prichystajte boha rybolovu a 4 kocky.

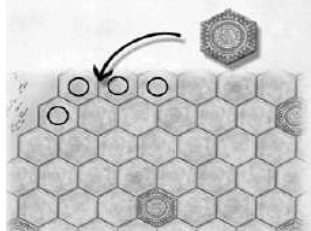
Každý hráč smie ešte (až po prvom uskutočnení ponuky) zadarmo položiť dve začiatkové chatrče.

(pozri: Priebeh hry /1a.) uloženie začiatkových chatrčí)

Wenn die Kurzfassung gelesen ist, empfiehlt es sich loszuspielen, während man die ausführliche Spielregel liest.



3 Fische und 3 Muscheln auf Feld 5.  
Die Muscheln sind jeweils 5 Wert.  
Startkapital= 15 Muschelgeld



Inseldorf setzen: 3 Felder Abstand  
zu jedem anderen Inseldorf

## PRIEBEH HRY

Hra má 10 kôl a končí záverečným hodnotením.

Každé kolo pozostáva zo 4 fáz:

- 1.) VYKONANIE PONUKY (Poradie hráčov, výška stavebných nákladov dĺžka ťahu vlastných lodí)
- 2.) PRESUN BOHA RYBOLOVU (Zväčšenie dediny, žetóny vplyvu za spoločenské chatrče)
- 3.) VYKONANIE AKCIÍ (stavba, predaj, rybolov, pohyb, nastavenie hodnoty a oslavy)
- 4.) STRATA HODNOTY (mušle a ryby strácajú hodnotu)

Po konci štvrtej fázy začína nové kolo prvou fázou.

### 1.) VYKONANIE PONUKY

Na začiatku každého kola každý hráč urobí ponuku medzi 1 a 10. Táto ponuka určuje 3 veci:

- 1.) PORADIE HRÁČOV - Hráč s najvyššou ponukou je začínajúci hráč pri vykonávaní akcií. Hráč s najnižšou ponukou presúva boha rybolovu.
- 2.) Výšku STAVEBNÝCH NÁKLADOV pri stavbe vlastných chatrčí
- 3.) DĹŽKU ŤAHU vlastných lodí

Ponuka sa nastavuje na lište ponúk pomocou sochy boha, ktorú hráč postaví na príslušné políčko. Každú ponuku môže urobiť iba jeden hráč, takže každý hráč robí inú ponuku v danom kole.

Hráč s najmenším počtom bodov slávy robí svoju ponuku ako prvý potom hráč s druhým najmenším počtom bodov slávy atď. V prvom kole robia hráči ponuky v poradí určenom ich vekom (ešte nemajú body slávy). O rovnostiach sa od druhého kola rozhoduje iným spôsobom. (pozri ZVLÁŠTNOSTI/ROVNOSTI)

Vykonanie ponuky je bezplatné.

#### 1.a.) ULOŽENIE ZAČIATOČNÝCH CHATRČÍ (IBA V PRVOM KOLE)

Každý hráč smie zadarmo položiť dve začiatkové chatrče. Prvá je rybárska chatrč, druhá je ľubovoľná (spoločenská, rybárska, schránka pre božstvo). Začína hráč s najvyššou ponukou a umiestni obe chatrče. Potom hráč s nižšou ponukou atď. Každá chatrč môže byť priložená k ľubovoľnej existujúcej dedinke na políčko s vodou a musí sa dotýkať kultového miesta dediny.

(Pre otázky týkajúce sa chatrčí pozri DÔLEŽITÉ PRVKY HRY/CHATRČE)

### 2.) PRESUN BOHA RYBOLOVU

Hráč s najnižšou ponukou smie presunúť boha rybolovu na ľubovoľnú (inú ako doteraz!) ostrovnú dedinu. Boh rybolovu tým spôsobí dve veci v dedine, do ktorej bol premiestnený:

- 1.) Dedina sa zväčší o jedno kultové miesto. Toto položí hráč, ktorý presúval boha. Kultové miesto sa vezme zo spoločnej zásoby a položí sa na vodné políčko. Musí však hraničiť aspoň jednou hranou s rozširovanou dedinou, ale nesmi takto susediť so žiadnou inou dedinou – dediny sa nikdy nesmú spojiť. Boha rybolovu umiestni hráč priamo na práve položené kultové miesto.
- 2.) Každý hráč získa za každú vlastnú spoločenskú chatrč v tejto dedine po jednom žetóne vplyvu zo spoločnej zásoby.

### 3.) VYKONANIE AKCIÍ

Je 6 rôznych akcií:

STAVBA, RYBOLOV, PREDAJ, ZVYŠOVANIE HODNOTY, OSLAVY a POHYB.

Začína hráč s najvyššou ponukou. Vyberie si akciu a vykoná ju. Pokračuje hráč s druhou najvyššou ponukou atď. Ak sa každý takto dostal na ťah, pokračuje opäť hráč s najvyššou ponukou. Toto sa opakuje až dovtedy, dokiaľ žiaden z hráčov nechce alebo nemôže vykonať žiadnu akciu

**DÔLEŽITÉ:** Každý hráč sa dostane viackrát na ťah, ale počas jedného ťahu smie vykonať iba jedinú akciu!

Es wird 10 Runden gespielt.

Jede Runde hat 4 Spielphasen:

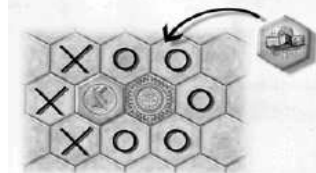
- 1.) Gebot abgeben
- 2.) Fischergott versetzen
- 3.) Aktionen ausführen
- 4.) Wertverlust



Bei einem Gebot von 4:  
Baukosten 4, Zugweite 4



Bei einem Gebot von 9:  
Baukosten 9, Zugweite 1



Diese Fischerhütte darf auf eines der Kreisfelder gesetzt werden. Die Starthütten müssen immer an einen Kultplatz angrenzen.



Der Fischergott wird versetzt: Ein neuer Kultplatz wird an das Inseldorf gelegt. Für jede Versammlungshütte im Inseldorf gibt es Einfluss.

Der Spielerreihenfolge nach werden Aktionen ausgeführt. Wer an der Reihe ist, darf EINE Aktion wählen und ausführen.

Hráč, ktorý je na ťahu, si vyberie JEDNU akciu. Ak táto akcia ešte nie je založená žetónom vplyvu, položí na ňu jeden žetón vplyvu zo spoločnej zásoby. Ak na akcii už leží žetón (žetóny), tak musí vziať zo SVOJEJ zásoby presne toľko žetónov vplyvu, ako na nej leží a položiť ich na ňu. Potom akciu vykoná. Ak hráč nechce alebo nemôže žiadnu akciu vykonať pasuje. Kto raz pasoval, už v tomto kole nesmie vykonať žiadnu akciu. Fáza 3 kola končí až keď odpasujú všetci hráči. Akcie STAVBA, RYBOLOV, PREDAJ a POHYB sa vykonávajú vlastnými loďami. Ak si teda hráč vyberie niektorú z nich, môže ju vykonať ľubovoľnou svojou loďou. Loď, ktorá vykonáva akciu sa po pláne môže ťahať maximálne o dĺžku ťahu. Na každom vodnom políčku smie stáť iba jediná loď, ale je možné ťahať vlastnou loďou cez obsadené políčka, ale nie cez chatrče a kultové miesta! Lode, ktoré nevykonávajú akciu sa nemôžu pohybovať! Na vykonanie akcií OSLAVA a ZVYŠOVANIE HODNOTY ťahu nie sú lode potrebné. **DÔLEŽITÉ:** Hráč smie zvoliť len takú akciu, ktorú môže aj vykonať! Teda napr. ak k vykonaniu potrebuje lode, tak tú akciu musí byť schopný aspoň jednou zo svojich lodí vykonať.

### STAVBA

Sú tri druhy chatrčí, ktoré je možné postaviť:

- 1.) RYBÁRSKA CHATRČ prináša novú LOĎ. Ak hráč postavil rybársku chatrč, položí na ňu jednu svoju novú loď.
- 2.) spoločenská chatrč prináša žetóny vplyvu. Ak hráč postavil spoločenskú chatrč do dediny s bohom rybolovu, dostane okamžite žetón vplyvu.
- 3.) schránka pre sochu boha prináša viac kociek svojej rybolove. Ak hráč postavil schránku pre boha, položí jednu sošku boha zo svojej zásoby na chatrč – aby si ju označil.

Loď, ktorou hráč stavia, musí hraničiť s kultovým miestom dediny, do ktorej pristavuje chatrč. Chatrč, ktorú stavia, musí hraničiť s dedinou (jedinou!).

**STAVEBNÉ NÁKLADY:** Náklady na stavbu pozostávajú z ponuky a veľkosti deiny, do ktorej hráč pristavuje: ponuka + 1 za každú chatrč a každé kultové miesto dediny (iba tie, ktoré tam už sú). Platí sa mušľami. mušľa má takú hodnotu, ako číslo, na ktorom leží. Pri platení sa rozmieňa a hráč dostane výdavok.

### RYBOLOV

Loď, ktorou hráč chytá ryby, musí hraničiť s kultovým miestom dediny. Za každú vlastnú schránku boha v tejto dedine dostane hráč jednu kocku. Schránky v iných dedinách sa nezohľadňujú! Kocky sa berú podľa veľkosti – najprv najväčšia, potom menšia atď. Hráč hodí pridelenými kockami a za každý modrý hodený bod dostane jednu rybu zo spoločnej zásoby. Ryby si ukladá na číslo 5 počítadla.

**DÔLEŽITÉ:** Boh rybolovu slúži ako schránka pre bohu pre všetkých hráčov.

### PREDAJ

Ak chce hráč predávať ryby, musí jedna jeho loď hraničiť s chatrčami do ktorých chce ryby dodať. Ryby môže dodať iba do rybárskych a spoločenských chatrčí. Jediná loď môže do každej vhodnej hraničiacej chatrče dodať až tri ryby. Ryby vezme zo svojho počítadla a položí ich na chatrče, do ktorých ich chce dodať. Ryby ostávajú ležať na chatrčiach, dokiaľ sa v dedine nebudú konať oslavy.

**DÔLEŽITÉ:** Na každej chatrči smú ležať maximálne 3 ryby! Na kultové miesta a schránky pre bohov sa ryby klásť nesmú!

Ak hráč dodá ryby na chatrče iných hráčov, dostane za to mušle zo spoločnej zásoby:

Prvá RYBA na chatrči = jedna MUŠĽA na políčko 5 počítadla.

Druhá RYBA na chatrči = jedna MUŠĽA na políčko 4 počítadla.

Tretia RYBA na chatrči = jedna MUŠĽA na políčko 3 počítadla.

Za ryby na vlastných chatrčiach nedostane hráč žiadne mušle.

### ZVYŠOVANIE HODNOTY ŤAHU

Pre vykonanie tejto akcie nie sú lode potrebné. Počas vykonávania teda nie je ani možné žiadnu loď pohybovať. Akcia zvyšuje hodnotu dĺžky ťahu a to pre celý ďalší priebeh hry. Loď označujúcu zvýšenie hodnoty dĺžky ťahu sa presunie o presne jedno políčko doprava. Zvýšenie dĺžky ťahu je okamžite aktívne. Lode je možné posúvať o dĺžku ťahu z ponuky plus hodnotu zvýšenia dĺžky ťahu.



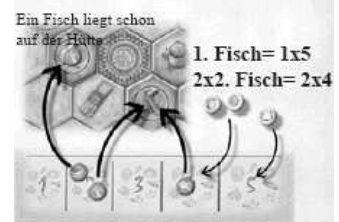
Die Aktion Fischen ist mit einem Einfluss-Plättchen belegt. Wer Fischen jetzt wählt, muss einen eigenen Einfluss einsetzen. Die Aktion Feiern ist frei. Wer feiern wählt, legt einen Einfluss vom Vorrat auf das Aktionsfeld.



Zum Bauen muss das Schiff an einen Kultplatz angrenzen. Die neue Hütte muss an das Schiff und an einer beliebigen Stelle an das Dorf angrenzen. Baukosten:  $2 \text{ (Gebot)} + 5 \text{ (Dorfgröße)} = 7$



Ein Götterschrein + Fischergott sind 2 Würfel fürs Fischen mit jedem eigenen Schiff an diesem Inseldorf.



Fisch auf fremde Hütten verkaufen bringt Muschelgeld.:

1. Fisch 5 (eine Muschel auf Feld 5)
2. Fisch 4 (eine Muschel auf Feld 4)
3. Fisch 3 (eine Muschel auf Feld 3)

## OSLAVY

Pre vykonanie tejto akcie nie sú lode potrebné. Počas vykonávania teda nie je ani možné žiadnou loďou pohybovať. Hráč si vyberie dedinu, v ktorej sa budú konať oslavy. Každý hráč získava jeden bod slávy za každú rybu, ktorá leží na jeho vlastnej chatrči v tejto dedine. Ryby v tejto dedine sa počas osláv zjedľa a dostanú sa do spoločnej zásoby. Navyše dostane hráč, ktorý zvolil akciu OSLAVY za každé 3 ryby v oslavujúcej dedine jeden bod slávy. Pritom je jedno, či to sú ryby vlastné, alebo cudzie.

## DOHYB / POTÁPANIE

Každá vlastná loď môže byť aj len posúvaná. Táto akcia je vhodná na prekonanie dlhých vzdialeností pri krátkej dĺžke ťahu, alebo ak chce hráč potopiť súperovu loď. **POTÁPANIE:** Hráč ťahá svojou loďou na políčko, na ktorom stojí cudzia loď. Tým potopil súperovu loď a súper si ju berie z plánu späť k sebe. Potopenie lode má za následok stratu bodov slávy podľa nasledujúceho kľúča. Počet stratených bodov sa odvíja od počtu lodí, ktoré mal súper s potopenou loďou:

2 lode: - 4 body slávy

3 lode: - 3 body slávy

4 lode: - 2 body slávy

**DÔLEŽITÉ:** Nikdy nesmiete potopiť poslednú loď hráča! Ak nemáte dostatok bodov slávy, nemôžete potápať lode súperov – nedá sa ísť do mínusu.

## 4.) STRATA HODNOTY

Ak už žiaden hráč nemôže alebo nechce akcie voliť a vykonávať, končí kolo fázou 4. Mušle a ryby na počítadle sa posúvajú vždy o presne jedno políčko doľava. Žetóny vplyvu na akčných políčkach sa presunú do spoločnej zásoby. Všetky ponuky sa nastavujú na nulu. Potom začne nové kolo fázou 1 – vykonanie ponuky.

## KONIEC HRY A ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Po desiatom kole hra končí. Nasleduje záverečné hodnotenie. Záverečné hodnotenie obsahuje:

1) **HODNOTENIE CHATRČÍ** - za každú vlastnú chatrč dostane každý hráč po 2 body slávy

2) **HODNOTENIE DEDÍN** Dediny sa hodnotia postupne. hodnotená dedina sa označí žetónom vplyvu zo spoločnej zásoby. Hráč s najmenej bodmi slávy vyberá dedinu, ktorá sa ide hodnotiť. Ten, kto má v dedine prevahu, dostane 1 bod slávy za každé kultové miesto dediny. Do určenia prevahy sa započítavajú: každá vlastná chatrč, každá vlastná loď, ktorá hraničí s niektorým kultovým miestom hodnotenej dediny, a zahraničné žetóny vplyvu.

**ZAHRAŤ ŽETÓN VPLYVU:** Každý hráč vezme skryté do dlane niekoľko (nula až toľko, koľko vlastní) žetónov vplyvu. Naraz všetci odkryjú svoju voľbu. Len ten, kto má prevahu, odovzdá svoje žetóny do spoločnej zásoby. Ostatní si ich ponechajú.

(tu nie je jasné, či sa slovo prevaha myslí vzhľadom na hodnotenie dediny, alebo len na počet použitých žetónov!)

Po ohodnotení všetkých dedín hra skončila. Víťazom je hráč s najviac bodmi slávy.

## ZVLÁŠTNOSTI / OTÁZKY

**ROVNOSTI:** pri „vykonaní ponuky“ môže prvý dať svoju ponuku chudobnejší hráč (mušle, ryby, lode, chatrče). Pri „hodnotení dedín“ nedostane ani jeden z hráčov body slávy.

**HODNOTENIE DEDÍN:** ak loď hraničí s kultovými miestami viacerých dedín, počíta sa v každej dedine.

**OBETOVANIE:** Hráč, ktorý vo fáze 3 nevykonala ani jednu akciu – obetoval bohom – dostane okamžite dva žetóny vplyvu.

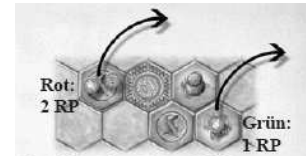
**UZAVRETIE:** Lode nesmú byť uzavreté. Ani postavením chatrče, ani pridaním kultového miesta.

**PREDAJ:** Pri predaji je možné dodať ryby do všetkých hraničiacich chatrč (okrem schránky boha) aj keď patria viacerým dedinám.

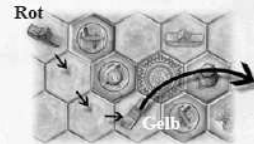
**LODE:** Na každú akciu (okrem oslavy a zvyšovanie hodnoty ťahu), ktorú hráč vykonáva, môže byť použitých viacero vlastných lodí. S každou z nich je možné zvolenú akciu vykonať iba raz. Už použitú loď je možné opäť použiť na každú ďalšiu akciu.

**POHYB:** Ak loď vykonala akciu, nemôže byť posunutá ešte o zvyšnú časť dĺžky ťahu, ani keď je táto nenulová. Pri nasledujúcej akcii, ktorú hráč bude vykonávať, majú všetky jeho lode zase plnú dĺžku ťahu.

**DARY:** Hráč môže svoje mušle alebo ryby darovať spoluhráčom. Ak všetci ostatní tento akt ocenia, dostane darujúci hráč za svoj dar jeden bod slávy.



Rot feiert das Fest: + 1 RP  
(für je 3 Fische gibt es + 1 RP)



Rot zieht auf das Schiff von Gelb.  
Gelb hat 2 Schiffe im Spiel: Rot verliert 4 RP und das gelbe Schiff ist versenkt.



Wertverlust:  
Fische und Muscheln, die auf Feld 1 liegen, kommen beim Abwerten in den Vorrat zurück.



Einfluss ausspielen: GELB ROT

Mehrheiten bei der Dorfwertung:

ROT: 2 Hütten + 1 Einfluss = 3

GRÜN: 2 Hütten = 2

GELB:

1 Hütte + 2 Schiffe + 2 Einfluss = 5

Gelb bekommt für jeden Kultplatz im Inseldorf einen RP, also 3 RP.

Sie haben Fragen zu Kaivai?  
Wir helfen Ihnen jederzeit gerne weiter: [kaivai@pffifficus-spiele.de](mailto:kaivai@pffifficus-spiele.de)



© 2005 PFFIFFICUS-SPIELE  
Anselm & Helge Ostertag GbR

[www.pffifficus-spiele.de](http://www.pffifficus-spiele.de)