

RAIATEA

DE ERFENIS VAN DE ARIOI

Doel van het spel

In Raiatea kruipen 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 verschillenden 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 overwinningspunten de groep leiden als de nieuwe hogepriester!

Spelmateriaal

1 speelbord



6 locatietegels



5 zichtschermen



92 ritueelkaarten



1 offerzak



68 To'o-opdrachtfiches



72 boskaarten



1 rondeteller



4 prijsmarkers



36 startkaarten



15 ritueelclips (3 per spelerskleur)



10 speelschijven



5 ritueelblokjes



1 startspelerfiguur



1 dobbelsteen



parels



manafiches



Voorbereiding

(voorbeeld voor een 4-spelerspel)

1 Geef iedere speler de **speelschijven**, **ritueelblokjes**, **ritueelclips** en het **zichtscherm** 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 zichtscherm 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).



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** Sorteer 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 **prijsspoer** 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 zichtscherm 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 eventuele 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 zichtschermen liggen tot het einde van de ronde.

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



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

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.



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).



Gelegde 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.



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 zichtscherm 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 ontvang 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).



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 zichtscherm 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 zichtschermen 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

Tekens wanneer een goed aan de goederenmarkt wordt toegevoegd (ongeacht in welke fase), wordt de bijbehorende prijsmarker één veld omlaag verplaatst. Tekens 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. Verplaats de prijsmarkers niet wanneer je goederenkaarten gebruikt om een nieuwe bos-trekstapel te maken.



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.

HUUR HELPERS IN

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



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



Ceremonyplein

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 Ario 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 AANVULGING 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 ceremonyplein 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.**



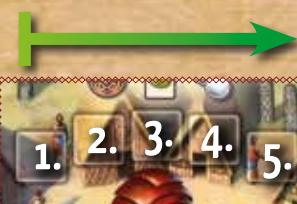
Voorbeeld: In een 4-spelerspel is de actuele ceremoniële volgorde: **Rafaël** (blauwgroen), **Maria**, **(oranje)**, **Max** (zwart), en **Arno** (grrys). Zij doen ieder een bod door een geheime hoeveelheid mana in hun vuist te nemen, waarna ze tegelijkertijd hun bod onthullen. **Rafaël** biedt 7 Mana, **Maria** en **Max** bieden ieder 4 en **Arno** biedt 8. **Arno'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.



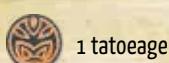
Spelers met de rang van Ario en Tahua mogen tot 3 rituelen in de offerzak doen.



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



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



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

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. Sorteer 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 zichtscherm 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). **Arno** 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. **Arno's** Ihi. **Arno** 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 CEREMONIEËLLE 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 zichtschermen.



EINDE VAN DE CEREMONIE

Na de eerste ceremonieronde draai je de To'o-opdrachtfiches van het **tweede** standbeeld open.

Na de tweede ceremonieronde draai je de To'o-opdrachtfiches 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.



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, Arioï 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-opdrachtfiches.

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. ingehuurde 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 buren-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 gevuld 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 veilingopdrachtfiche in een rij met een enkel veld ligt. Zo'n fiche wordt gevuld 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-opdrachtfiche 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 Arioï 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  en een "eenmalig" effect . 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.



A small image showing a close-up of a plant's leaves and stem.

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. Verplaats 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.



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.



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.

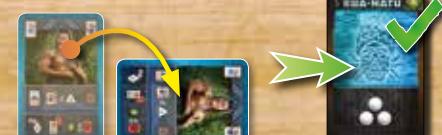
B Een speler mag *een of meer* sjamanen *activeren tijdens zijn eigen beurt (actieronde en/of ceremonieronde)* om eigen rituelen uit te voeren (één ritueel per sjamaan). De manakosten van elk van deze rituelen moet gelijk zijn aan of lager dan het aantal priesters dat de speler heeft opgeleid.



PARELVISSE:

- A** Als hij de oesterbank-locatie bezoekt, gooit de Kahuna de dobbelsteen voordat er een actie wordt uitgevoerd. Iedere speler die minstens zoveel parelvissers 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.



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.



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-opdrachtfiches op standbeeld 2 en 3 worden aan het begin van het spel opengedraaid. 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						
	Geeft een gevolg aan		(Ontvang) de aangegeven hoeveelheid mana		Elk verschillend gekleurd paar maskerkaarten		Marae
	Per (links van dit icoon) ontvang je (rechts van dit icoon)		Bied mana		(Ontvang) een helperskaart		Oesterbank
	Gelijk aan		(Leid) een priester (op)		Sjamaan-kaart		
	Verschillend		Voer de acties van het priesterspoor uit		Handelaar-kaart		Pad van de goden
	Gelijk aan of lager dan		Jouw positie op het priesterspoor		Verzamelaar-kaart		Buren
	Gelijk aan of hoger dan				Parelvisser-kaart		Markt
	Ontvang extra		Offerzak		Activeer een helper		
	Verlies				Reactiveer een helper		Tijdens de aangegeven fase/actie (in dit voorbeeld tijdens handeling 6 van de ceremoniefase)
	Herhaal deze actie		(Ontvang) het aangegeven aantal tatoeages		(Ontvang) een goederenkaart		Prijsspoor
	Niet		Je moet de aangegeven rang hebben bereikt		Urukaart		
	Een normaal ritueel		Ceremoniële oprichting van de To'o (zie pagina 8)		Mahi-mahikaart		
	Een normaal of verboden ritueel				Tarokaart		
	Trek rituelen afhankelijk van je rang		Vervul een beschikbare To'o-opdracht		Tiarekaart		De actieve speler / jij
	Trek rituelen afhankelijk van je rang en houd er zoveel als aangegeven tussen de haakjes		Een To'o-fiche dat mana kost		Actieronde		De andere spelers
			Een To'o-fiche dat parels kost		Ceremonieronde		Het aantal spelers / alle spelers
			Een To'o-fiche dat goederen kost				
			Een voorwaarde-To'o-fiche				
			Draai de To'o-fiches open op het aangegeven standbeeld				
					Einde van het spel		Gooi de dobbelsteen

RAIATEA

L'HÉRITAGE DES ARIOI

But du jeu

Dans Raiatea, les joueurs incarnent des Arioi, les membres d'un ordre religieux secret de Polynésie. Au cours d'une partie, les Arioi construisent de colossales statues To'o afin d'obtenir les faveurs de leur dieu Oro. Lors des phases d'actions, les joueurs emmènent à tour de rôle le groupe sur différents lieux. Lors des phases de cérémonie, les joueurs demandent l'aide des divinités pour les aider à construire les To'o géants. La construction risque d'échouer sans l'aide des dieux, les joueurs doivent donc préparer minutieusement leurs Rituels et savoir exactement quelle quantité de mana offrir pour atteindre leur but. A la fin de la partie, le joueur qui a récolté le plus de points de victoire est nommé nouveau Grand Prêtre !

Matériel

1 plateau de jeu



6 tuiles Lieu



5 paravents



92 Cartes Rituel



1 Sac Sacrifice



68 tuiles Mission To'o



15 clips Rituel (3 par couleur de joueur)



72 Cartes Forêt



4 Marqueurs de prix



10 disques Joueur



36 Cartes de départ



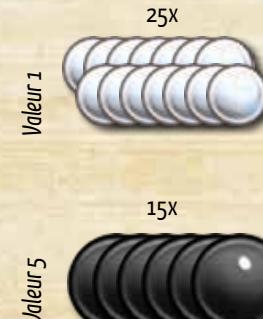
1 dé



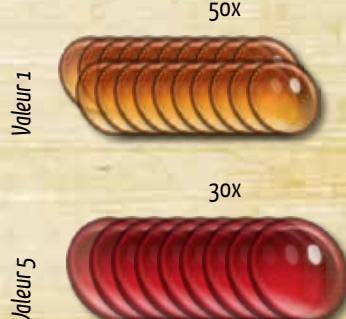
1 jeton Premier joueur



Perles



jetons Mana



Mise en place

(exemple pour une partie à 4 joueurs)

1 Chaque joueur choisit une couleur et prend les **disques Joueur**, le **cube Rituel**, les **clips Rituels** et le **paravent** correspondants. Chaque joueur prend ensuite 5 **Mana** et 4 **Perles** puis les place derrière son paravent. Placez les Perles et Mana restantes à côté du plateau comme réserve générale.

16 Placez les **cubes Rituel** des joueurs sur les emplacements du **site cérémoniel**, selon l'ordre du tour (le cube du premier joueur doit être sur l'emplacement le plus à gauche).

15 Mélangez les **Cartes Rituel interdit** et formez une pioche à côté du plateau.

14 Mélangez les **Cartes Rituel normal** et formez une pioche à côté du plateau. Chaque joueur pioche 5 de ces Cartes et en choisit 2 qu'il garde derrière son paravent. Créez une défausse avec les Cartes rejetées.

- Lors d'une partie à 4 joueurs : le premier joueur ne garde que 1 Carte Rituel.
- Lors d'une partie à 5 joueurs : le cinquième joueur pioche une seconde fois 5 Cartes Rituel et en garde 2. Il démarre ainsi la partie avec 4 Rituels.

N'ajoutez les **Cartes Rituel « Tāne »** que si vous souhaitez ajouter plus d'interaction. Voir page 11 pour plus de détails.

13 Placez le **Sac Sacrifice** à côté du plateau de jeu



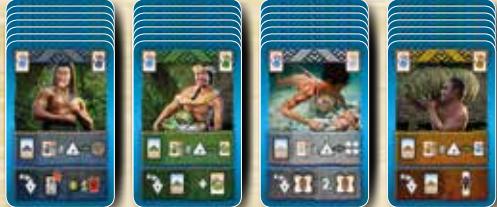
2 Désignez un premier joueur selon la méthode de votre choix et donnez-lui le **jeton Premier joueur**. Le jeu se déroule selon le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par lui.



12 Placez le **Marqueur de tour** tout en bas de la **piste de tour**.

11 Chaque joueur place l'un de ses **disques** comme **Marqueur Prêtres** sur la case 1 de la **piste Prêtres**.

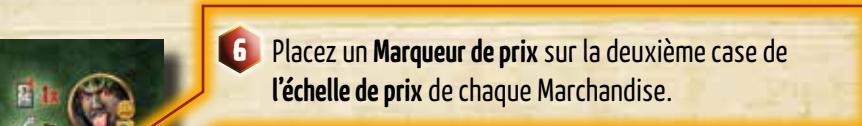
4 Triez les 24 **Cartes Assistant de départ** par type et placez-les à côté du plateau pour former le **Marché aux Assistants**.



5 Placez les 4 **Cartes Marchandise de départ** à côté du Marché aux Assistants pour former le **Marché aux Marchandises**.



Uru Taro Mahi-mahi Tiare



6 Placez un **Marqueur de prix** sur la deuxième case de l'échelle de prix de chaque Marchandise.



7 Mélangez les 8 **Cartes Masque de départ**. Chaque joueur en prend une qu'il place face visible devant son paravent. Les Cartes Masque de départ restantes forment le **Marché aux Masques**.



8 Mélangez les **Cartes Forêt** et formez une pioche à côté du plateau. Révélez-en autant de Cartes que le nombre de joueurs +1 pour former la **réserve Forêt**.



10 Placez les **tuiles Mission To'o** face « points de victoire » visible sur les statues : les tuiles 1PV sur la statue 1, les tuiles 2PV sur la statue 2 et les tuiles 3PV sur la statue 3. Retournez ensuite toutes les tuiles Mission To'o de la statue 1. Remettez dans la boîte toutes les tuiles inutilisées, elles ne serviront pas lors de cette partie.

9 Chaque joueur place l'un de ses **disques** sur la case « **Raatira** », il servira de **Marqueur Tatouages**.

Déroulement d'une partie

Raiatea se déroule en 3 phases de cérémonie et jusqu'à 6 phases d'actions (en fonction du nombre de joueurs). Une partie prend fin après la troisième phase de cérémonie.

Les phases d'actions sont décrites en pages 4-6, les phases de cérémonie sont décrites en pages 7-8. Les pages 9-11 présentent des conseils tactiques et donnent plus de détails sur certains éléments du jeu.



Phase de cérémonie

Phase d'actions

3 joueurs = 6 phases d'actions

4 joueurs = 5 phases d'actions

5 joueurs = 4 phases d'actions

Tour de jeu

A. Phase d'actions

Le premier joueur commence. Il choisit une Tuile Lieu du plateau de jeu et la place devant son paravent.

Chaque Tuile Lieu représente une action qui peut être effectuée par tous les joueurs avec un bonus pour celui qui a choisi le lieu. Ce joueur est appelé le **Kahuna**, le bonus Kahuna est indiqué par . Certains lieux nécessitent de lancer un dé, c'est le Kahuna qui s'en charge.

Une fois que tous les joueurs ont effectué l'action du premier lieu, le joueur suivant dans le sens horaire devient le nouveau Kahuna : il choisit l'une des tuiles Lieu restantes sur le plateau, déclenchant un nouveau tour d'action.

Une fois que **chaque** joueur a choisi une Tuile Lieu, la phase d'actions prend fin. Les joueurs préparent la phase suivante :

1. Le détenteur du jeton Premier joueur le transmet au joueur à sa gauche.
2. Transférez toutes les Cartes Forêt restantes dans leur Marché respectif (Marchandises, Assistants, Masques). Révéléz de nouveau de la pioche autant de Cartes Forêt que le nombre de joueurs +1.

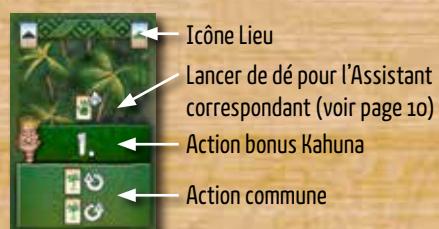


3. Remettez toutes les tuiles Lieu sur le plateau de jeu.
4. Avancez le Marqueur de tour d'une case. Si la nouvelle case est **jaune**, une nouvelle **phase d'actions** commence, tous les lieux sont à nouveau disponibles. Si la nouvelle case est **rouge**, une **phase de cérémonie** est déclenchée.

Règles d'or :

- Le Kahuna est **toujours** le premier à effectuer l'action d'un lieu, suivi par les autres joueurs dans l'ordre du tour.
- Chaque joueur **doit** choisir une Tuile Lieu.
- Les joueurs **NE SONT PAS** obligés d'effectuer l'action d'un lieu, ni d'utiliser un bonus Kahuna.
- Les tuiles Lieu restent devant les paravents des joueurs jusqu'à la fin de la phase d'actions.

Ordre du tour : le jeu commence par le premier joueur puis continue en sens horaire.



Dès que le Marqueur de tour atteint la dernière case correspondant au nombre de joueurs, la dernière phase d'actions commence. À 4 joueurs, sautez la phase d'actions 6. À 5 joueurs, sautez les phases d'actions 5 et 6. Puis terminez par la dernière phase de Cérémonie.

Les différents lieux :



Forêt

Prenez des Cartes Forêt

En commençant par le **Kahuna**, chaque joueur peut, dans le *sens horaire*, prendre l'une des Cartes de la réserve Forêt. Dès qu'il ne reste qu'une seule Carte dans la réserve, ajoutez-la au Marché correspondant puis révezez autant de nouvelles Cartes Forêt de la pioche que le nombre de joueurs +1. En commençant de nouveau par le Kahuna, chaque joueur peut reprendre une Carte mais en *sens anti-horaire* cette fois-ci.

Utilisation des Cartes Forêt :



- Masques** : placez la Carte Masque choisie *devant votre paravent*. Les Masques peuvent rapporter des trésors (Perles ou Mana prises dans la réserve puis placées *derrière son paravent*) ou faire avancer sur la piste Tatouages.
- Marchandises** : placez vos Cartes Marchandise *derrière votre paravent*.
- Assistant** : placez vos Cartes Assistant *devant votre paravent*.

Note : si vous ne pouvez pas compléter la réserve Forêt lors de cette action, utilisez les Cartes du Marché aux Marchandises. Laissez une Carte Marchandise de chaque type dans le Marché et mélangez les autres pour créer une nouvelle pioche.



Bonus Kahuna : Le Kahuna choisit toujours sa Carte en premier.



Ne sous-estimez pas le bonus Kahuna qui permet de choisir ses Cartes en premier dans la Forêt !



Masques : le joueur reçoit immédiatement le trésor indiqué de la réserve générale (ici : 3 Perles).



Les Cartes Forêt défaussées sont remises dans leur Marché respectif.



Sacrifier une Marchandise = avancer son Marqueur Tatouages d'une case.



Nombre et type de Cartes Rituel à piocher.



Les Rituels interdits sont plus puissants que les Rituels normaux mais ils sont également plus coûteux.



Le nombre de Cartes Rituel qu'un joueur pioche dépend de son rang. Quel que soit le nombre de Cartes qu'il pioche, il n'en garde toujours qu'une seule.



Chaque joueur reçoit autant de Perles que le résultat du dé.



Marae

Obtenez des Tatouages et des Cartes Rituel

SACRIFIER DES MARCHANDISES

Ici, chaque joueur peut sacrifier **UNE** Carte Marchandise de sa main (il la remet dans le Marché) pour avancer son Marqueur Tatouages d'une case. Si le Marqueur d'un joueur atteint une case d'un nouveau rang, il peut profiter immédiatement des avantages de ce nouveau rang. *Lorsqu'il atteint le rang de Tahua, un joueur peut jouer immédiatement une Carte Rituel de sa main. Il s'agit d'un bonus à usage unique.*

PIOCHER DES CARTES RITUEL

Chaque joueur peut piocher 3 Cartes Rituel normal, en conserve une qu'il place derrière son paravent puis défausse les 2 autres. Notez que les rangs plus élevés modifient cette règle :

- Ariki** : peut piocher 3 Cartes Rituel normal **OU** 3 Cartes Rituel interdit et en garde une.
- Arioi et Tahua** : peut piocher 5 Cartes Rituel normal **OU** 5 Cartes Rituel interdit et en garde une.



Bonus Kahuna : Le Kahuna peut sacrifier une Carte Marchandise supplémentaire pour avancer son Marqueur Tatouages d'une seconde case. Il peut également piocher un lot supplémentaire de Cartes Rituel (en fonction de son rang) et en garde une.



Exemple : Marae est le lieu choisi par **Arnaud**. Il remet une Carte Mahi-mahi et une Carte Taro dans le Marché aux Marchandises et avance son Marqueur Tatouages de 2 cases (1 pour le sacrifice, 1 pour le bonus Kahuna). Il atteint ainsi le rang « Ariki » ce qui lui permet de profiter immédiatement du bonus associé : lorsqu'il pioche des Cartes Rituel, il pioche 3 Cartes Rituel normal ou interdit. Il commence par piocher 3 Cartes Rituel normal et en garde une. Son bonus Kahuna lui permet de piocher une seconde fois. Il choisit cette fois de piocher 3 Cartes Rituel interdit. Il garde l'une de ces 3 Cartes, il a ainsi gagné 2 Cartes Rituel lors de cette action.



Barrière de corail

Plongez pour récupérer des Perles

Le Kahuna lance le dé et chaque joueur reçoit autant de Perles que le résultat. Ce lancer de dé est différent du lancer pour les Assistants Pêcheurs de Perles (voir page 10).



Bonus Kahuna : le Kahuna reçoit 3 Perles supplémentaires.



Chaque joueur reçoit autant de Perles que le résultat du dé.



Chemin des Dieux

Recrutez des Prêtres et gagnez de la Mana

Ici, les joueurs peuvent dépenser des Perles pour recruter des Prêtres. Payez 2 Perles pour recruter 1 Prêtre, ou 5 Perles pour recruter 2 Prêtres. Un joueur avance son Marqueur Prêtres d'une case pour chaque Prêtre qu'il recrute. Pour finir, chaque joueur gagne autant de Mana qu'indiqué par la position de son Marqueur Prêtres.



Bonus Kahuna : le Kahuna peut recruter gratuitement 1 Prêtre supplémentaire.



Exemple : Max (noir), Raphaël (turquoise) et Marie (orange) ont 3 Prêtres chacun. Max paie 5 Perles pour recruter 2 Prêtres et avance son Marqueur en conséquence. Il a maintenant 5 Prêtres et gagne donc 5 Mana. Raphaël et Marie ne dépensent pas de Perle. Ils restent donc à 3 Prêtres et gagnent chacun 3 Mana.



Clairière

Échangez vos Masques

Tous les joueurs peuvent ajouter *l'un* de leurs Masques sur le Marché aux Masques. Puis, en commençant par le Kahuna et en suivant le sens horaire, *chaque joueur qui a ajouté un Masque au Marché* peut en récupérer un, qu'il place devant son paravent. *Cet échange de Masques ne donne droit à aucun trésor !*



Bonus Kahuna : le Kahuna peut remplir l'une des Missions To'o visibles en payant les Marchandises nécessaires ou en répondant aux conditions. Les tuiles Mission To'o récupérées sont cachées derrière les paravents des joueurs (voir « Missions To'o », page 9).



2 Perles = 1 Prêtre



5 Perles = 2 Prêtres



Vous gagnez 1 Mana pour chacun de vos Prêtres recrutés.



Les joueurs peuvent ajouter leurs Masques au Marché aux Masques dans l'ordre du tour, puis en prendre un autre (également dans l'ordre du tour).



Marché

Vendez des Marchandises et recrutez des Assistants

En commençant par le Kahuna et en suivant le sens horaire, chaque joueur peut vendre des Marchandises et recruter des Assistants. Les joueurs peuvent effectuer les actions dans l'ordre de leur choix.

VENDRE DES MARCHANDISES

Chaque joueur ne peut vendre *qu'une seule* Marchandise, en remettant dans le Marché aux Marchandises une Carte Marchandise du type correspondant. En échange, il choisit l'un des bonus qui se trouvent sur *la même case que le Marqueur Prix de cette Marchandise ou en-dessous*. Puis il descend ce Marqueur d'une case.

Règle générale concernant les Marqueurs Prix

Chaque fois qu'une Marchandise est ajoutée au Marché aux Marchandises (quelle que soit la phase de jeu), son Marqueur Prix descend d'une case. Chaque fois qu'une Marchandise est prise du Marché aux Marchandises, son Marqueur Prix monte d'une case. Un Marqueur au sommet de son échelle ne peut plus monter, un Marqueur tout en bas de son échelle ne peut pas descendre. Les Marqueurs Prix ne sont pas déplacés lorsque des Marchandises sont retirées du Marché pour former une nouvelle pioche Forêt.



Mahi-mahi pris du Marché



Mahi-mahi ajouté au Marché

RECRUTER DES ASSISTANTS

Chaque joueur peut recruter *UN* Assistant du Marché qu'il place devant son paravent. Les Assistants coûtent 2 Perles chacun.



Bonus Kahuna : le Kahuna peut vendre une Marchandise supplémentaire. Il peut également recruter gratuitement un Assistant supplémentaire.

Recrutez 1 Assistant pour 2 Perles. Le Kahuna peut en recruter 2.

Tour de jeu

B. Phase de cérémonie



Lorsque le Marqueur de tour atteint une case rouge, une cérémonie a lieu. Les phases de cérémonie offrent l'opportunité aux joueur de construire des statue To'o et de réaliser les Rituels qu'ils ont récupérés lors des phases d'action précédentes. **Chaque cérémonie est constituée de 6 étapes distinctes**, résolues simultanément par tous les joueurs, *dans l'ordre décrit ci-dessous*.



Site cérémonial

1. DANCE DES PRÊTRES

Tous les joueurs peuvent payer 2 Perles pour recruter 1 Prêtre, ou 5 Perles pour recruter 2 Prêtres. Chacun gagne ensuite autant de Mana qu'il a recruté de Prêtres. Cette étape est identique à l'action du « Chemin des Dieux », sans le bonus Kahuna.



2. ACHAT DE CARTES RITUEL

Chaque joueur peut mettre 3 Mana dans le Sac Sacrifice pour piocher des Cartes Rituel (*en fonction de son rang*) et en garder **une**.

3. PRÉPARATION DES RITUELS

Chaque joueur peut choisir jusqu'à 2 de ses Rituels (3 s'il a atteint le rang de Arioï ou Tahuï) auxquels *il attache l'un de ses clips Rituel*. Il les place ensuite dans le Sac Sacrifice. Les autres joueurs ne doivent pas voir les Rituels que vous placez dans le sac. Cette étape peut être effectuée simultanément, ou dans n'importe quel ordre.



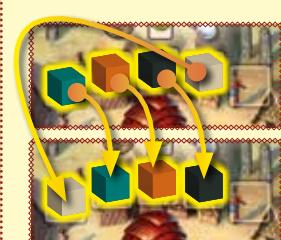
Règle importante concernant les Rituels collectifs (marron)

Les Rituels marron déclenchent un effet collectif. Les joueurs les mettent dans le Sac **SANS** clip Rituel et **EN PLUS** de leurs Rituels marqués d'un clip.



4. INCANTATION DES DIEUX

Étape 1 : Offrande de Mana : les joueurs offrent de la Mana pour s'attirer les faveurs des dieux. Il s'agit d'une enchère : chaque joueur place dans sa main tout ou partie de sa Mana puis place sa main point fermé au-dessus du plateau. Lorsque tous les joueurs sont prêts, chacun révèle la quantité de Mana qu'il a misée. Classez les cubes Rituel des joueurs dans l'ordre décroissant de leur mise sur le site cérémoniel (le joueur qui offre le plus de Mana voit son cube placé sur la case « 1 », celui qui l'offre l'enchère suivante sur la case « 2 » et ainsi de suite). En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, conservez l'ordre relatif entre eux. L'ordre des cubes Rituel définit l'ordre d'action des joueurs lors de la cérémonie. **Tous les points de Mana misés sont mis dans le Sac Sacrifice.**



Exemple : lors d'une partie à 4 joueurs, l'ordre d'action actuel pour la cérémonie est Raphaël (turquoise), Marie (orange), Max (noir) puis Arnaud (gris). Ils préparent chacun leur mise secrètement et la révèle simultanément. Raphaël a misé 7, Marie et Max 4 et Arnaud 8. Le cube Rituel d'Arnaud est donc placé en 1^e position dans l'ordre de la cérémonie et celui de Raphaël en 2^e position. Marie et Max ayant choisi la même mise, leurs positions respectives ne changent pas. Le cube Rituel de Marie passe en 3^e position, celui de Max en 4^e.



Les joueurs ayant atteint le rang Arioï ou Tahuï peuvent mettre jusqu'à 3 Rituels dans le Sac Sacrifice.



Les effets des Rituels marron sont communs, ils s'appliquent à **TOUS LES** joueurs.



Réajustez l'ordre d'action des joueurs lors de la cérémonie en fonction de la quantité de Mana que chacun a offert. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, l'ordre relatif reste le même.

1 Tatouage

1 Marchandise du Marché aux Marchandises

2 Perles de la réserve générale



Le joueur en 2^e position choisit l'une des deux récompenses restantes et le joueur en 3^e position prend la dernière. **Lors d'une partie à 3 joueurs, seuls les 2 premiers joueurs sont récompensés, la dernière récompense n'est pas attribuée.**

Les 4 catégories de Cartes Rituel

Tous les Rituels (normaux ou interdits) appartiennent à l'une des quatre catégories suivantes :



Rituel personnel (noir) : effet immédiat sur le propriétaire.



Rituel permanent (bleu) : effet permanent, placé devant le paravent du joueur.



Rituel interactif (bordeaux) : effet négatif immédiat sur les autres joueurs.



Rituel commun (marron) : effet immédiat sur TOUS LES joueurs. Pas besoin de mettre un clip Rituel sur ces Cartes.

5. RECEVOIR LA BÉNÉDICATION DES DIEUX

Sortez tous les Rituels et la Mana du Sac Sacrifice. Classez les Rituels dans l'ordre croissant de leur coût en Mana (en haut à droite des Cartes). S'il y a plusieurs Rituels d'une même valeur, classez-les selon l'ordre d'action cérémoniel des joueurs (voir étape 4). Si plusieurs Rituels de même valeur appartiennent au même joueur, ce joueur décide de leur ordre. Les Rituels communs sont toujours placés avant n'importe quel autre Rituel de même valeur. Réalisez ensuite les Rituels de la manière suivante, jusqu'à ce que toute la Mana offerte soit consommée ou que tous les Rituels ait été réalisés :



S'il y a suffisamment de Mana pour activer le Rituel le plus à gauche (le moins coûteux) : remettez dans la réserve générale autant de Mana que le coût du Rituel et appliquez son effet. Défaussez ensuite la Carte Rituel ou placez-la devant le paravent de son propriétaire s'il s'agit d'un Rituel bleu.

S'il n'y a pas assez de Mana pour activer le Rituel le plus à gauche, défaussez tous les Rituels restants sans appliquer leurs effets. Remettez l'éventuel surplus de Mana dans la réserve générale et rendez les clips Rituel à leurs propriétaires.

Exemple (suite) : dans la continuité de l'exemple page 7, les joueurs placent les Cartes suivantes dans le Sac Sacrifice : **Raphaël** place un Uru-Taetae (coûte 4 Mana) et un Ra'a (coûte 5). **Arnaud** place un Ta'ere (coûte 10), un Ihi (coûte 11) et un Hina (coûte 1). Hina étant un Rituel commun, **Arnaud** ne place pas de clip Rituel sur cette Carte. **Max** place un Roro'o (coûte 6) et **Marie** place un Rau-Pena (coûte 4), un Rua-Haut (coûte 4) et un Mata-Arahu (coûte 8). Une fois sorties du sac, les Cartes sont classées sur la table dans l'ordre croissant de leur coût en Mana :



Notez qu'il y a 3 Rituels qui coûtent 4 Mana : un appartenant à **Raphaël**, les deux autres à **Marie**. Comme **Raphaël** joue avant dans l'ordre d'action lors de la cérémonie, son Rituel est placé avant ceux de **Marie**. Cette dernière décide ensuite de l'ordre de résolution de ses deux Rituels et place Rua-Haut en premier.

Le Sac Sacrifice renferme 23 Mana mais le coût total des Rituels présents est de 53. De nombreux Rituels pourraient donc ne pas être résolus ! Hina, le premier Rituel coûte 1 Mana, il en reste donc 22. Mais l'effet d'Hina est d'ajouter 6 Mana par joueur. Ces 24 Mana supplémentaires font passer le total à 46. Il y a donc désormais assez de Mana pour réaliser quasiment tous les Rituels. Seul le Ihi d'**Arnaud** ne sera pas résolu. Il espérait que son Hina fournirait suffisamment de Mana pour réaliser ce Rituel coûteux mais malgré ses efforts, il en manque encore un peu.

6. CONSTRUCTION CÉRÉMONIELLE DES TO'O

Selon l'ordre d'action cérémoniel, chaque joueur peut remplir **UNE** des Missions To'o visible sur les statues, généralement en payant les Marchandises correspondantes ou en réunissant certaines conditions. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas remplir de Mission, vous passez simplement votre tour. Une fois que chaque joueur a eu l'opportunité de remplir une Mission, recommencez le processus jusqu'à ce que tous les joueurs passent. Les joueurs gardent leurs tuiles Mission To'o cachées derrière leur paravent.



FIN DE LA CÉRÉMONIE

Après la première phase de cérémonie, révélez les tuiles Mission To'o de la **deuxième** statue.

Après la deuxième phase de cérémonie, révélez les tuiles Mission To'o de la **troisième** statue.

Dans les deux cas, avancez le Marqueur de tour d'une case.

Après la **troisième** phase de cérémonie, **la partie s'arrête** et les joueurs procèdent au décompte final.



Classez les Rituels selon leur coût en Mana.



L'ordre d'action cérémoniel détermine l'ordre dans lequel les Rituels de même valeur seront résolus.



Les effets des Rituels marron, bordeaux et noirs s'appliquent immédiatement.



Les effets des Rituels bleus sont permanents : placez-les devant le paravent de leur propriétaire.

Note : les Rituels ne peuvent pas servir à voler des Cartes Masque appariées.

Note : pour préserver le suspens, ne sortez pas toute la Mana du Sac Sacrifice lors la résolution des Rituels. Ne sortez à chaque fois que le nécessaire.

Révélation des tuiles Mission :

En début de partie

Après la première cérémonie

Après la deuxième cérémonie



Fin de partie

La partie prend fin après la troisième cérémonie. Les joueurs additionnent leurs points de victoire (PV) de la manière suivante :

1. POINTS DE VICTOIRE EN FONCTION DU RANG ATTEINT

Les joueurs reçoivent des points de victoire en fonction de leur rang : 3PV pour Ariki, 6PV pour Arioï et 9PV pour Tahua.



Chaque joueur gagne des PV en fonction de son rang.

2. POINTS DE VICTOIRE RAPPORTÉS PAR LES RITUELS

Le Rituel Papa-Ra'i offrent des points de victoire. Chaque joueur qui le possède ajoute les points de victoire correspondants à son total.



Certains Rituels interdits rapportent des PV.

3. POINTS DE VICTOIRE DES MISSIONS TO'O

Le dos des tuiles Mission To'o indique combien de PV elles rapportent (1 à 3PV).



Les Missions To'o rapportent des PV.

4. POINTS DE VICTOIRE DES MASQUES

Tous les Masques sont présents en 2 exemplaires. Si un joueur parvient à s'emparer des deux Cartes d'une même paire (présentant la même illustration), il marque des PV supplémentaires. Note : les Cartes Masque appairées ne peuvent plus être volées par l'effet d'un Rituel. Selon les Masques, les joueurs peuvent marquer des PV supplémentaires en fonction :

1. des Missions To'o remplies (Perles, Mana, Marchandises, conditions)
2. des Assistants recrutés (Cueilleurs, Marchands, Chamanes, Pêcheurs de Perles)
3. des paires de Masques de types différents collectées.

Les Masques ne sont décomptés que si vous possédez une partie complète. Un Masque seul ne rapporte aucun PV. Les paires de Masques rapportent des points mais UNE SEULE FOIS pour les deux Cartes, pas une fois par Carte. Les points rapportés par les paires de Masques sont détaillés dans la colonne de droite.



Ces Masques rapportent 1PV pour chacune de vos tuiles Mission To'o du type correspondant.



Ces Masques rapportent 1PV pour chacun de vos Assistants du type correspondant.



Ces Masques rapportent 2PV par couleur différente de paire de Masques que vous possédez, jusqu'à 8PV maximum.



Les Cartes Miroir arc-en-ciel sont des jokers. Lors de son tour, un joueur peut apparaître un Miroir à l'un de ses Masques. Un Masque et un Miroir appairés sont considérés comme une paire complète et génèrent des PV en conséquence. Une fois apparié à un Masque, le Miroir ne peut plus en être séparé, même si le joueur récupère la deuxième Carte Masque de la paire d'origine. Les Cartes Miroir ne peuvent pas être appairées entre elles.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui, parmi les ex-æquo, qui joue le premier dans l'ordre d'action cérémoniel.



Les Marchandises et les Masques défaussés sont remis dans leur Marché respectif !



Vous devez être au moins Arioï. Vous devez avoir recruté au moins 6 Prêtres.



Départagez les égalités en faveur du joueur le mieux placé dans l'ordre d'action cérémoniel parmi les ex-æquo.

Missions To'o

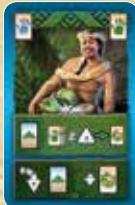
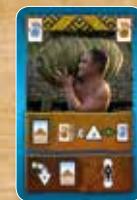
Les joueurs peuvent compléter une Mission To'o de trois manières différentes : en tant que Kahuna sur le lieu « Clairière », en vendant du mahi-mahi sur le Marché aux Marchandises alors que le Marqueur Prix correspondant est tout en haut de l'échelle, ou lors d'une cérémonie. Il existe 3 types de Missions To'o :

1. **Missions Marchandises** : le joueur doit défausser les Marchandises indiquées (Perles, Mana, Marchandises, Masques).
2. **Missions conditionnelles** : elles sont clairement différencierées par une bordure rouge. Le joueur doit remplir certaines conditions comme atteindre un certain rang, avoir recruté un certain nombre de Prêtres ou posséder un certain nombre d'Assistants. La condition de Mission est représentée par l'illustration de la tuile. Par exemple, pour remplir la Mission « 6 Prêtres », le joueur doit simplement avoir recruté 6 Prêtres ou plus. Les joueurs ne défaussent pas les éléments qui leur permettent de remplir une mission conditionnelle.
3. **Missions Enchère de Mana** : les Missions Mana marquées par 🍑 sont mises aux enchères dès qu'il n'y a plus d'autre type de Missions dans une rangée. S'il y a plus d'une Mission 🍑 dans la rangée, résolvez-les séparément. Si une tuile Mission 🍑 est révélée après une phase de cérémonie sur un emplacement seul dans sa colonne, la tuile ne sera mise aux enchères qu'au tout début de l'étape 6 de la cérémonie suivante. Ces enchères de Mana se déroulent exactement de la même façon que lors de la cérémonie : les joueurs choisissent une mise de Mana qu'ils placent dans leur poing fermé au-dessus du plateau. Les mises sont révélées simultanément, le joueur qui a misé le plus remporte la tuile Mission. De même, les égalités sont départagées selon l'ordre d'action cérémoniel. **Quel que soit le vainqueur de l'encheré, toutes les mises sont placées dans le Sac Sacrifice.**

Assistants

Les Assistants ont tous un effet permanent **A** et un effet à usage unique **B**. Voici quelques règles générales concernant les Assistants :

- Dès que vous recevez un Assistant, placez-le face visible devant votre paravent.
- Les pouvoirs à usage unique des Assistants ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par partie. Lorsque vous avez utilisé le pouvoir à usage unique d'un Assistant, pivotez cette Carte de 90° pour indiquer que vous ne pouvez plus l'utiliser, à moins de le réactiver grâce au Marché ou à certains Rituels.
- Le pouvoir permanent des Assistants « utilisés » reste actif.



ECLAIREUSE :

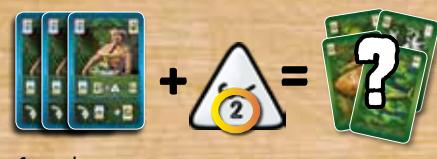
- A** Dans la Forêt, avant toute action le Kahuna lance le dé. Tous les joueurs possédant au moins autant de Cueilleurs que le résultat du dé peuvent prendre une Carte Marchandise du Marché. Ajustez les Marqueurs Prix en conséquence.
- B** Au moment de choisir sa Carte Forêt, un joueur peut activer **UN** Cueilleur pour ajouter une Carte Forêt de la pioche à la réserve. Il peut ensuite choisir une Carte Forêt comme d'habitude et prendre en plus une Carte Marchandise de la réserve Forêt. S'il n'y a pas de Marchandise dans la réserve Forêt, ce bonus est perdu.

Exemple: Lors d'une partie à 3 joueurs, Arnaud choisit à son tour d'activer la Forêt. En tant que Kahuna il choisit en premier et décide d'activer un de ses Cueilleurs. Il ajoute une Carte à la réserve Forêt puis en prend un Masque et un mahi-mahi. Cette Carte étant prise de la réserve Forêt et non du Marché, le Marqueur Prix du mahi-mahi ne bouge pas.

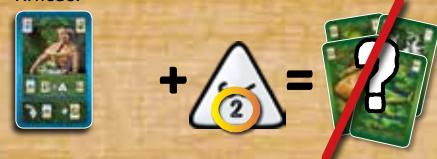


Exemple : la tuile Forêt a été choisie. Marie a 3 Cueilleurs, Arnaud en a 1. Le Kahuna obtient 2 sur son lancer de dé. Marie possède au moins 2 Cueilleurs, elle peut donc prendre une Carte du Marché aux Marchandises. Elle choisit une Carte Tiare et ajuste le Marqueur Prix en conséquence. Arnaud n'a pas assez de Cueilleurs et ne peut pas prendre de Carte au Marché.

Marie:



Arnaud:

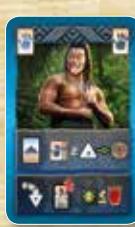
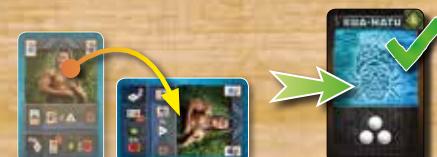


MARCHAND :

- A** Sur le Marché, avant toute action le Kahuna lance le dé. Tous les joueurs possédant au moins autant de Marchands que le résultat du dé peuvent prendre un Assistant de leur choix du Marché aux Assistants.
- B** Utiliser un Marchand permet de déplacer **un** Marqueur Prix directement sur la case la plus haute de son échelle. Vous pouvez utiliser un Marchand immédiatement après l'avoir recruté.



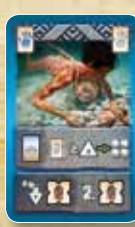
Exemple : Raphaël active son Chamane pour réaliser un Rituel. Il a 4 Prêtres, il ne peut réaliser que des Rituels qui coûtent 4 Mana ou moins. Il décide de réaliser son Rua-Hatu et reçoit 3 Perles.



CHAMANE :

- A** Au Marae, avant toute action le Kahuna lance le dé. Tous les joueurs possédant au moins autant de Chamanes que le résultat du dé peuvent avancer leur Marqueur Tatouages d'une case.
- B** **Lors de votre tour (phase d'actions et/ou de cérémonie)**, vous pouvez utiliser **un ou plusieurs** Chamanes pour réaliser autant de Rituels de votre main (un Rituel par Chamane). Le coût en Mana de chaque Rituel ne doit pas dépasser le nombre de Prêtres que vous avez recruté.

Exemple : Max active son Pêcheur de Perles lors de la construction des To'o, ce qui lui permet de remplir deux Missions lors de cette étape.



PÊCHEUR DE PERLES :

- A** Dans la barrière de corail, avant toute action le Kahuna lance le dé. Tous les joueurs possédant au moins autant de Pêcheurs de Perles que le résultat du dé gagnent 4 Perles.
- B** Lors de la construction des statues To'o, vous pouvez utiliser **un** Pêcheur de Perles par tour de jeu pour remplir **une seconde** Mission (**et non pas une troisième ou plus !**). Vous devez payer les Marchandises comme d'habitude.

Conseils tactiques pour les débutants

- ✿ N'hésitez pas à visiter fréquemment la forêt.
- ✿ Les Missions To'o rapportent des points de victoire mais vous ne devriez pas vous focaliser sur la construction des statues, surtout en début de partie. Concentrez-vous sur votre développement en essayant d'obtenir un meilleur rang, des Assistants et des Prêtres.
- ✿ Un rang élevé ne fournit pas que des PV, il offre aussi des avantages importants. Nous vous recommandons fortement d'atteindre le rang d'Arioi dès que possible afin de pouvoir réaliser des Rituels interdits.

✿

Règles avancées (optionnelles)



RITUELS TĀNE

Les joueurs expérimentés peuvent choisir de jouer avec les Rituels Tāne ... s'ils sont prêts à affronter quelques vilains tours ! Ces Rituels interactifs permettent aux joueurs de se voler des Marchandises, faire perdre des Prêtres à leurs adversaires ou empêcher la réalisation de certains Rituels.



Pour des parties plus interactives, ajoutez les Rituels Tāne au paquet de Cartes Rituel.



ORACLE

Les joueurs qui aiment planifier peuvent choisir de jouer en révélant toutes les tuiles Mission des statues To'o 2 et 3 dès le début de la partie. La construction des statues 2 et 3 ne peut cependant commencer respectivement qu'à la première et la deuxième phase de cérémonie, comme lors d'une partie normale.



RESTRICTIONS DE MANA

Si les joueurs souhaitent voir plus de Rituels échouer, ils peuvent essayer la variante suivante : lors de l'achat de Rituels et après les Missions Enchère de Mana, remettez toute la Mana dépensée dans la réserve au lieu de la mettre le Sac Sacrifice.

Crédits

Auteur : Jan Schmidt

Illustrations : Franz Vohwinkel

Conception graphique et livret de règles : Rafaël Theunis

Traduction : Bruno Larochette

Éditeur : Michael Schemaille

Consultant : Joux Angele

Chefs de projet : Arno Quispel, Max van den Helder,
Paul Mulders

Un grand merci à tous les testeurs et en particulier à :

Niels „Inch“ Beuck, Susanne Hegerfeld-Schmidt,
Marlon Heyser, Philipp Weber, Felix Beuck, Christian
„Tis“ Schmidt, Kathrin „Knipo“ Knipstein-Wissneth,
Marcel Wissneth, les membres du Hippodice Spieleclub
e.V., Sascha Behrens, Sascha Hinck, Sebastian Meyer et
Golo Hennig.



Quined Games B.V.

Albert Einsteinstraat 26

3261 LP Oud-Beijerland

The Netherlands



Iconographie

	Recevez / remettez		Recevez autant de PV en fin de partie		(Recevez) une Carte Forêt		Tuile Lieu
	Payez / retirez		(Gagnez) autant de Perles qu'indiqué		(Recevez) une Carte Masque		Forêt
	Placez / déplacez		(Gagnez) autant de Mana qu'indiqué		Par différente couleur de paires de Masques		Marae
	Indique une conséquence		(Gagnez) autant de Mana qu'indiqué		(Recevez) une Carte Assistant		Barrière de corail
	Pour chaque chose indiquée à gauche de cette icône, recevez ce qui est indiqué à droite.		Misez de la Mana		Carte Chamane		Chemin des Dieux
	Identiques		(Recrutez) un Prêtre		Carte Marchand		Clairière
	Différents		Effectuez les actions de la piste Prêtres		Carte Cueilleur		Marché
	Autant ou moins		Votre position sur la piste Prêtre		Carte Pêcheur de Perles		Perdez
	Autant ou plus		Sac Sacrifice		Utilisez un Assistant		Répétez cette action
	Vous ne pouvez pas		Avancez d'autant de cases votre Marqueur Tatouages		Réactivez un Assistant		Vous devez avoir atteint le rang indiqué pour ...
	Un Rituel normal		Construction des To'o (voir page 8)		(Recevez) une Carte Marchandise		Construction des To'o
	Un Rituel interdit		Remplissez une Mission To'o disponible		Carte Uru		Une tuile To'o qui coûte de la Mana
	Piochez des Rituels selon votre rang		Une tuile To'o qui coûte des Perles		Carte Mahi-mahi		Une tuile To'o qui coûte des Marchandises
	Piochez des Rituels selon votre rang et gardez-en autant qu'indiqué		Une tuile To'o conditionnelle		Carte Taro		Le joueur actif / Vous
	Réaliser un Rituel normal ou interdit		Retournez les jetons Mission To'o sur la statue indiquée		Carte Tiare		Les autres joueurs
	Recevoir la bénédiction des dieux (voir page 8)		Phase d'actions		Nombre de joueurs / tous les joueurs		Phase de cérémonie
	Une Carte Rituel du coût indiqué / coût en Mana d'un Rituel		Fin de partie		Lancez le dé		