

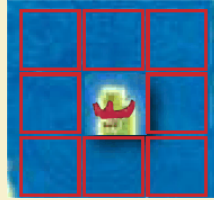
## WARIANTY (ZAAWANSOWANY I PROFESJONALNY)

Do gry w te warianty będą potrzebne statki graczy. Podczas przygotowania do gry każdy z graczy otrzymuje 1 statek w swoim kolorze i stawia go w pobliżu swojej planszy. Gracz wykonuje następujące akcje:

1. **Musi** przemieścić statek odkrywców.
2. **Może** odkryć wyspę.
3. **Może**, względnie **musi**, przemieścić swój statek (ta akcja jest nowa).

### Wariant zaawansowany (gracz może przemieścić swój statek)

Po tym, jak gracz ułoży pierwszy kafelek na swojej planszy, musi położyć swój statek na tym kafelku. Każdy kolejny wykładany na planszę kafelek musi przylegać do kafelka, na którym znajduje się statek (poziomo, pionowo lub ukośnie). Gracz może, podobnie jak w normalnej grze, odłożyć zabierany kafelek do magazynu (jeśli magazyn nie jest zajęty), usunąć dowolny kafelek z planszy albo zrezygnować z ruchu. Kafelek, na którym stoi statek nie może być usunięty z planszy. Po akcji „odkrywanie wysp” gracz **może** przestawić swój statek na dowolny kafelek leżący na planszy lub zostawić go w miejscu, w którym się już znajduje, nie może jednak nigdy położyć go na pustym polu z wodą. Gracz może przemieścić swój statek również wtedy, kiedy kładzie kafelek do magazynu, usuwa kafelek z planszy lub rezygnuje z ruchu.

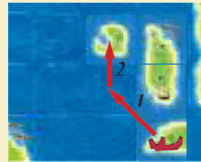


### Wariant profesjonalny (gracz musi przemieścić swój statek)

Jest to obostrzona wersja wariantu zaawansowanego, w którym gracz **musi** każdorazowo przestawić swój statek na kafelek, który aktualnie wykłada na planszę. Gracz nie może przesunąć statku, kiedy odkłada kafelek do magazynu, usuwa kafelek z planszy albo rezygnuje z ruchu. Kafelek, na którym znajduje się statek nie może zostać usunięty z planszy.

### Dodatkowe zastosowanie muszli w wariantach

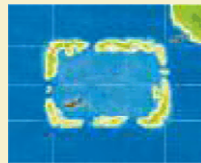
Zanim gracz wyłoży na swoją planszę kafelek z puli albo z własnego magazynu, może przemieścić swój statek. Każde pole, o które przemieszcza się statek kosztuje 1 muszlę. Ruch przedstawiony na rycinie kosztuje więc 2 muszle.



### ATOL (rewers planszy gracza)

Na środku rewersu planszy gracza przedstawiony jest atol. Na tej części planszy może być rozgrywana zarówno gra podstawowa, jak i jej warianty. Podczas wykorzystywania atolu zmieniają się zasady podliczania: wszystkie wyspy, które w całości leżą we wnętrzu atolu podwajają wartość z palm (tzn., że np.: palma na wyspie z chatą daje 4 punkty).

Wieniec z kwiatów nie liczą się podwójnie. Pole z wydrukowaną łódką wewnątrz atolu traktuje się jako puste pole z wodą, tzn. może ono zostać przykryte kafelkiem. Jeśli na to pole nie zostanie wyłożony kafelek, na końcu gry przynosi ono punkt ujemny. **Wskazówka:** z powodu dużej liczby potrzebnych kafelków, wersja z atolem może być rozgrywana w gronie 2-4 osobowym.



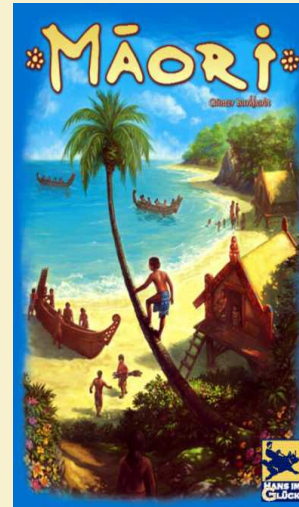
**Tłumaczenie & skład: Meehoov**

Za liczne odkrywcze wypady na południowy Pacyfik Autor i Wydawnictwo dziękują następującym osobom: Christian Paukner, Steffen Krotz, Steffen Palmer, Armin Ott, Norman Kurock, Gregor Abraham, Karl-Hein Schmiel i Hannes Wildner.



Za wiele cierpliwości i zachętę podziękowania niech przyjmą również: Elisabeth, Lena i Benjamin. Szczególne podziękowania kierowane są, jak zawsze, do Dietera Hornunga. Opracowanie reguł: Hanna & Alex Weiss.

© 2009 Hans im Glueck Verlags-GmbH  
Pomysły, pytania, krytyczne uwagi – info@hans-im-glueck.de  
Więcej informacji na stronie www.hans-im-glueck.de



## POMYSŁ GRY

Któż z nas nie marzył kiedyś o tym - Polinezja, świat wysp na południowym Pacyfiku. Od niepamiętnych czasów tereny te zamieszkują Maorysi, zasiedlając Nową Zelandię od blisko 3000 lat po dziś dzień. Wybierzcie się w niezwykłą podróż przez południowy Pacyfik. Wypatrzcie ze statku odkrywców nowe wyspy i stwórzcie na nich własny świat z palmami, muszlami i kwiatowymi wieńcami. Zagrajcie najpierw z użyciem podstawowych reguł, a dopiero później wypróbujcie inne warianty, które oferują dodatkowe możliwości i jeszcze więcej przyjemności i zabawy płynącej z gry.

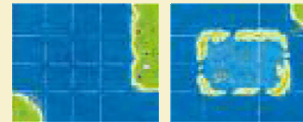
## ZAWARTOŚĆ GRY

- 97 kafelków wysp następujących rodzajów:



Kafelki wysp zawierają dodatkowo różne symbole: palmy, chaty, wieńce kwiatowe, łódki i muszle. **Uwaga!** Nie ma kafelków ze „zgiętymi” wyspami. Można więc budować wyspy tylko w kierunku poziomym lub pionowym.

- 5 plansz graczy (dwustronnych)



- 30 muszli



- 1 statek odkrywców



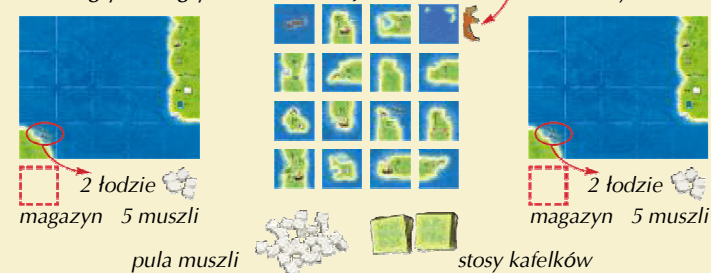
- 5 małych statków w kolorach graczy (używanych tylko w dodatkowych wariantach)



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Kafelki wysp zostają wymieszane (zakryte). Losuje się 16 kafelków i wykłada odkryte, jak to przedstawiono poniżej. Reszta zostaje ułożona w stos(y) i umieszczona obok wyłożonych kafelków. Jeśli został wyciągnięty wulkan, odkłada się go na razie, a na jego miejsce losuje się inny kafelek. Następnie odłożone wulkany wstawia się z powrotem w stos(y).

### Układ gry w rozgrywce 2-osobowej:



Każdy z graczy otrzymuje własną planszę, którą wykłada przed sobą awersem ku górze (z widocznym podliczeniem) oraz 5 muszli. Pozostałe muszle tworzą pulę wspólną. Najstarszy gracz ustawia statek odkrywców przy krawędzi dowolnie wybranego, jednego z wyłożonych kafelków.

## CEL GRY

Każdy z graczy próbuje utworzyć najbardziej wartościowy układ wysp na swojej planszy, zbierając te z wyłożonych kafelków, które wyznaczone są przez statek odkrywców. W ten sposób powstają wyspy z palmami, domami i kwiatowymi wiankami, które przynoszą punkty. Gra kończy się, kiedy jeden z graczy całkowicie zapełni swoją planszę.

## PRZEBIEG GRY

Gracze zagrywają zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna gracz siedzący po lewej stronie od gracza, który umieścił statek odkrywców przy jednym z wyłożonych kafelków.

Przeprowadza on następujące akcje:

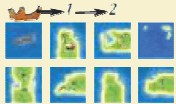
1. **Musi** przenieść statek odkrywców.
2. **Może** odkryć wyspę.

Następnie kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

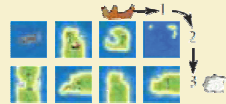
### 1. Przemieszczanie statku odkrywców

Zagrywający **musi** najpierw przenieść statek odkrywców zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół wyłożonych kafelków. Statek **musi** się przenieść o **co najmniej 1 krawędź kafelka, maksymalnie natomiast o tyle, ile łodzi znajduje się na planszy gracza**. Na początku każdy z graczy dysponuje dwiema łodziami (wydrukowanymi na planszy), jednak w trakcie gry może wejść w posiadanie większej ich liczby. Również muszle w zasobach graczy mogą wydłużyć ruch statku (1 muszla = 1 krawędź).

**Przykłady przemieszczenia statku odkrywców:**



Gracz dysponuje dwiema łodziami, może więc przenieść statek odkrywców o 2 krawędzie.



Gracz ma dwie łodzie, ale oddając jedną muszlę do puli może przenieść statek o 3 krawędzie.

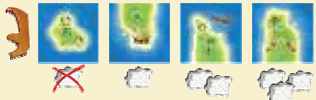
### 2. Odkrywanie wysp

Po tym, jak gracz przemieści statek odkrywców, **musi** wybrać **jedną** z następujących możliwości:

- Wziąć 1 kafelek spośród wyłożonych i ułożyć na swojej planszy,
- Wziąć 1 kafelek spośród wyłożonych i odłożyć do magazynu.
- Wziąć 1 kafelek z magazynu i ułożyć na swojej planszy.
- Usunąć 1 kafelek ze swojej planszy.
- Zrezygnować z ruchu.

#### • Pobranie 1 kafelka z wyłożonych i ułożenie go na planszy

Jest to akcja, która będzie wykonywana najczęściej. Gracz może wziąć za darmo zewnętrzny kafelek, przy którym stoi statek odkrywców **albo** jeden z następnych kafelków (znajdujący się w szeregu wyznaczonym przez statek), płacąc (do puli) za każdy w ten sposób „przeskoczony” kafelek 1 muszlę.



Gracz może wziąć za darmo kafelek leżący bezpośrednio przy statku. Drugi kafelek kosztuje 1 muszlę, trzeci – 2 muszle, a czwarty – 3 muszle.

Gracz wyklada zabrane kafeleki na dowolnym wolnym polu z wodą na swojej planszy. **Palmy muszą być wyłożone prosto, nie mogą rosnąć w bok czy też „do góry nogami”**. Jeśli gracz wyłoży na swoją planszę kafelek z narysowaną muszlą, otrzymuje natychmiast odpowiadającą rysunkowi liczbę muszli, o ile są one dostępne z puli.



#### • Pobranie 1 kafelka z wyłożonych i odłożenie go do magazynu

Zamiast ułożyć zabrane kafeleki od razu na planszy, gracz może umieścić go w magazynie, w pobliżu swojej planszy. Taki kafelek może trafić na planszę później (zobacz: Pobranie 1 kafelka z magazynu i ułożenie na planszy)

**Ważne:** Każdy gracz dysponuje tylko jednym polem magazynu, a zatem może na nim umieścić kafeleki tylko wówczas, gdy jest wolne (magazyn jest pusty).

#### • Pobranie 1 kafelka z magazynu i ułożenie na planszy

Zamiast zabierania jednego z wyłożonych kafelków, gracz może umieścić na planszy kafelek ze swojego magazynu (o ile się tam znajduje).

#### • Usunięcie 1 kafelka z planszy

Gracz może usunąć kafelek ze swojej planszy. W tym celu bierze dowolny kafelek z planszy i odkłada go z powrotem do pudełka. Tę akcję wykonuje się tylko wtedy, gdy jeden z kafelków przeszkadza w rozbudowie wyspy.

#### • Rezygnacja z ruchu

Następuje w przypadku, w którym gracz nie może otrzymać żadnego pasującego kafelka.

#### **Istotne wskazówki:**

- *Niezależnie od tego, którą z pięciu możliwości gracz wybierze, musi on na początku swojej kolejki przenieść statek odkrywców.*
- *Wulkan pełni rolę blokady. Gracze nie mogą zabierać kafelków z wulkanem ani tych, które leżą za nim w szeregu wyznaczonym przez statek odkrywców.*
- *Kafelek może zostać wyłożony jako „niepasujący”. Jest to sensowne zagranie w sytuacji, gdy pierwotny zamiar budowania nie może zostać zrealizowany. W każdym przypadku należy jednak bezwarunkowo przestrzegać reguły (kierunku) ustawiania palm.*



**Nie mogą zostać wzięte!**

Na koniec akcji uzupełnia się wolne miejsca po zabranych przez graczy kafelkach, dociągając nowe kafelki z zakrytego stosu(-ów). Jeśli kafelki ze stosu wyczerpią się, miejsca pozostają puste.

#### **Muszle**

Muszle należące do graczy są jawne i leżą odkryte przed nimi. Mogą one zostać użyte w następujących przypadkach:

- Do wydłużenia ruchu statku odkrywców.
- Do wzięcia jednego kafelka, który nie leży w bezpośrednim sąsiedztwie statku.

#### **ZAKOŃCZENIE GRY**

Gra kończy się wkrótce po tym, gdy jeden z graczy całkowicie zapełni swoją planszę. Wszystkim pozostałym graczom przysługuje jeszcze po jednej kolejce ruchów.

#### **PODLICZANIE**

Przed podliczeniem gracze muszą zdjąć wszystkie nieukończone wyspy ze swoich plansz.

Każdy z graczy ustala następnie swój dorobek. Punkty otrzymuje się za:

- każdą palmę na wyspie bez chaty: 1 punkt,
- każdą palmę na wyspie z co najmniej jedną chatą: 2 punkty, (większa liczba chat nie ma znaczenia i nie przynosi większej liczby punktów),
- każdy ukończony wieniec z kwiatów: 10 punktów,
- gracz z największą liczbą łódek na swojej planszy (wliczając te wydrukowane): tyle punktów, ile posiada łódek (w przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują pełną liczbę punktów),
- gracz z największą liczbą muszli wyłożonych przed sobą: tyle punktów, ile muszli zebrał (w przypadku remisu, jak wyżej). Muszli na kafełkach nie bierze się pod uwagę.
- Każde wolne pole z wodą na planszy: minus 1 punkt.
- Kafelki z magazynów nie przynoszą punktów.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który zebrał najwięcej muszli.