

RAIATEA

DAS VERMÄCHTNIS DER ARIOI

Spielziel

In Raiatea werdet ihr zu Mitgliedern des religiösen Geheimbundes der Arioi. Während des Spiels baut ihr mit euren Kontrahenten an den kolossalen To'o-Statuen, um die Gunst des Gottes Oro zu gewinnen. In den Aktionsrunden führt ihr die Spielergemeinschaft an verschiedene Aktionsorte, während ihr in den Festrunden den Beistand der Götter beschwört, um beim Bau der Statuen zu helfen. Ohne diesen Beistand droht der Bau zu scheitern; daher müsst ihr eure Rituale mit Bedacht wählen und genau erwägen, wie viel Mana ihr der Beschwörung opfert, um eure Ziele zu erreichen. Am Ende gewinnt, wer die meisten Siegpunkte gesammelt hat. Er oder sie wird in den Rang eines Hohepriesters erhoben und übernimmt die Führung der Arioi.

Spielmaterial

1 Spielplan



6 Ortskarten



5 Sichtschrime



92 Ritualkarten



1 Opfersack



68 To'o-Aufträge



15 Ritualklammern (3 in jeder Spielerfarbe)



72 Waldkarten



1 Spielrundenmarker



4 Preismarker



10 Spielerscheiben



36 Startkarten



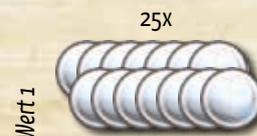
1 Würfel



1 Startspielermarker



Perlen



Mana



Wert 5



Wert 5



Spielaufbau

(Beispiel für 4 Spieler)

1 Ihr erhaltet die **Spielerscheiben**, den **Gunststein**, die **Ritualklammern** und den **Sichtschirm** in eurer gewählten Farbe. Nehmt euch je 5 **Mana** und 4 **Perlen** aus dem Vorrat und verbergt sie hinter euren Sichtschirmen.

2 Lost einen Startspieler aus. Er erhält den **Startspielermarker**. Beginnend beim Startspieler verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

3 Legt die **Ortskarten** auf die zugehörigen Felder des Spielplans.

16 Ordnet eure **Gunststeine** in Spielerreihenfolge auf den Feldern des Festplatzes an (Startspieler auf erster Position ganz links). Diese Gunststeine stellen die „**Gunst der Götter**“ dar.

15 Mischt die **Verbotenen Ritualkarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan.

14 Mischt die **Normalen Ritualkarten** und legt sie als verdeckten Stapel aus. jeder zieht 5 Karten, wählt 2 davon aus und legt sie hinter den eigenen Sichtschirm. Bildet aus den übrigen Karten einen offenen Ablagestapel.

- Bei 4 Spielern: Der Startspieler behält nur 1 Ritual.
- Bei 5 Spielern: Der 5. Spieler zieht noch ein zweites Mal 5 Rituale und behält 2 davon (beginnt also mit 4 Ritualen).

Die „**Täne**“ Ritualkarten solltet ihr nur untermischen, wenn ihr ein interaktiveres Spiel wünscht. Mehr dazu auf Seite 11.

13 Legt den **Opfersack** neben den Spielplan.



12 Legt den **Spielrundenmarker** auf das unterste Feld der **Rundenanzeige**.

11 Legt je eine **Spielerscheibe** auf das Feld „o“ der **Priesterleiste**. Dies sind eure **Priestermarker**.



4 Legt die 24 **Helfer-Startkarten** nach Helfern sortiert neben dem Spielplan aus. Sie bilden den **Helfermarkt**.



5 Legt die 4 **Waren-Startkarten** neben dem Helfermarkt aus. Sie bilden den **Warenmarkt**.



Uru

Taro

Mahi-mahi

Tiare

6 Legt die **Preismarker** auf jedes zweite Feld von jeder **Preissäule**.

7 Mischt die 8 **Masken-Startkarten** und verteilt an jeden Spieler zufällig 1 Karte. Legt sie vor euren Sichtschirmen aus. Die verbliebenen Masken-Startkarten bilden den **Maskenmarkt**.



8 Mischt die **Waldkarten** und legt diese als Nachziehstapel aus. Zieht eine Karte mehr als Spieler teilnehmen und legt sie als **Waldauslage** in einer Reihe offen neben dem Spielplan aus.



10 Dreht alle **To'o-Aufträge** so, dass deren **Siegpunkte (SP)** sichtbar sind. Füllt Statue 1 mit 1-SP-Aufträgen, Statue 2 mit 2-SP-Aufträgen und Statue 3 mit 3-SP-Aufträgen. Dann dreht alle To'o-Aufträge der Statue 1 auf die Auftragsseite. Legt die übrigen Auftragsmarker in die Schachtel zurück; sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.

9 Legt je eine **Spielerscheibe** auf das „**Raatira**“-Feld. Dies sind eure **Tattoo-marker**.

Spielüberblick

Das Spiel verläuft über 3 Festrunden, die jeweils aus bis zu 6 Aktionsrunden bestehen. Nach der dritten Festrunde endet das Spiel.

Die Aktionsrunden werden auf den Seiten 4-6 beschrieben; die Festrunden auf den Seiten 7-8. Auf den Seiten 9-11 findet ihr Erläuterungen zu speziellen Spielelementen und einige taktische Hinweise.



Festrunde



Aktionsrunde

3 Spieler = 6 Aktionsrunden

4 Spieler = 5 Aktionsrunden

5 Spieler = 4 Aktionsrunden

Spielablauf

A. Aktionsrunde

Der Startspieler wählt eine beliebige Ortskarte vom Spielplan und legt sie offen vor seinem Sichtschirm aus.

Jeder Ort ermöglicht eine bestimmte Aktion, die von allen Spielern ausgeführt werden darf. Wer die Ortskarte genommen hat, wird „**Kahuna**“ genannt und erhält einen zusätzlichen Bonus. Der Kahuna-Bonus wird symbolisiert durch . Bei einigen Orten muss gewürfelt werden; dabei würfelt stets der Kahuna.

Sobald alle die Aktionen des ersten Ortes ausgeführt haben, wählt der nächste Spieler einen der verbliebenen Orte und der Ablauf wird mit neuen Ortsaktionen und neuem Kahuna wiederholt. Sobald **jeder Spieler** eine Ortskarte genommen (und seine letzte Ortsaktion ausgeführt) hat, endet die laufende Runde. Bereitet nun die nächste Runde vor:

1. Der Startspielermarker wird an den linken Nachbarn weitergereicht.
2. Verteilt alle verbliebenen Karten der Waldauslage auf die zugehörigen Märkte (Waren, Helfer, Masken) und deckt neue Waldkarten auf (Spielerzahl +1).



3. Legt alle Ortskarten zurück auf den Spielplan.
4. Bewegt den Rundenmarker ein Feld weiter. Ist dieses Feld **gelb**, beginnt eine neue **Aktionsrunde**. Ist das Feld **rot**, beginnt eine **Festrunde**.

Goldene Regeln:

- Mit dem Ausführen der Aktion beginnt **immer** der Kahuna. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
- Wer an der Reihe ist, **muss** einen Ort wählen.
- Man ist **NICHT** verpflichtet, eine Ortsaktion auszuführen. Man darf auch auf den Kahuna-Bonus verzichten.
- Die Ortskarten bleiben bis zu Ende der Aktionsrunde vor den Sichtschirmen liegen.

Zugreihenfolge: Der Startspieler beginnt; die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



Ortssymbol

Würfle für den entsprechenden Helfer (siehe Seite 10)

Kahuna-Bonus

Allgemeine Aktion



Sobald der Spielrundenmarker das letzte Feld erreicht, das mit der entsprechenden Spieleranzahl markiert ist, enden die Aktionsrunden. So wird z.B. bei 4 Spielern die 6. Aktionsrunde übersprungen. Bei 5 Spielern wird die 5. und 6. Aktionsrunde weggelassen.

Die unterschiedlichen Aktionsorte:



Wald

Sammele Waldkarten

Der **Kahuna** nimmt sich zuerst eine Karte aus der Waldauslage. Die übrigen Spieler folgen im **Uhrzeigersinn**, bis nur noch eine Karte verbleibt, die ihr auf dem entsprechenden Markt ablegt. Deckt nun eine neue Waldauslage auf (Spieleranzahl +1). Wieder nimmt der Kahuna zuerst eine Karte auf, doch folgen die übrigen Spieler in der zweiten Auswahlrunde **entgegen dem Uhrzeigersinn**.

Waldkarten nehmen:



- **Maske:** Lege die Maskenkarte **vor deinem Sichtschirm** aus. Masken können Schätze enthalten: Perlen oder Mana darfst du dir aus dem Vorrat nehmen und **hinter** deinem Sichtschirm verbergen. Bei einem Tattoo bewegst du deinen Tattoomarker um ein Feld weiter.
- **Ware:** Lege die Warenkarte **hinter deinen Sichtschirm**.
- **Helfer:** Lege die Helferkarte **aufrecht vor deinem Sichtschirm** aus.

Hinweis: Solltet ihr während dieser Ortsaktion die Waldauslage nicht mehr vollständig auslegen können, so nutzt fortan die Warenkarten vom Warenmarkt: Belasst je eine Warenkarte unterschiedlichen Typs im Warenmarkt. Dann mischt die übrigen Warenkarten und legt sie als neuen Nachziehstapel aus.



Kahuna-Bonus: Der Kahuna darf sich immer zuerst eine Karte nehmen.



Dass sich der Kahuna als Erster Waldkarten aussuchen darf, ist eine Fähigkeit, die du nicht unterschätzen solltest!



Masken: Du erhältst sofort den abgebildeten Schatz aus dem Vorrat (hier: 3 Perlen).



Verteile abgelegte Waldkarten auf die entsprechenden Märkte.



Marae

Hol dir Tattoos und Ritualkarten

WAREN OPFERN

Jeder Spieler darf genau **EINE** Warenkarte opfern (und auf den Warenmarkt legen), um den eigenen Tattoomarker 1 Feld weiter zu bewegen. Landet dein Tattoomarker auf einem neuen Rangfeld (Ariki, Arioi oder Tahua), so stehen dir dessen Fähigkeiten sofort zur Verfügung. **Sobald du den Rang eines Tahuas erlangst, darfst du sofort ein beliebiges Ritual von deiner Hand kostenlos ausführen (ohne dafür Mana abzugeben). Dieser Bonus darf nur ein einziges Mal pro Spieler eingelöst werden.**

RITUALKARTEN ZIEHEN

Jeder Spieler darf 3 Normale Ritualkarten ziehen. Lege 1 davon hinter deinen Sichtschirm und die restlichen 2 auf den Ablagestapel. Aber beachte: Mit steigendem Rang ändern sich die Regeln für das Ziehen der Ritualkarten:

- **Ariki:** Du darfst 3 Normale **ODER** 3 Verbotene Rituale ziehen und 1 Karte behalten.
- **Arioi und Tahua:** Du darfst 5 Normale **ODER** 5 Verbotene Rituale ziehen und 1 Karte behalten.



Kahuna-Bonus: Der Kahuna darf eine zusätzliche Warenkarte von der Hand opfern, um damit den eigenen Tattoomarker um ein Feld weiter zu bewegen und/oder ein weiteres Mal ein Set Ritualkarten zu ziehen (entsprechend des Rangs) und 1 Karte zu behalten.

Beispiel: Arno wählt den Ort „Marae“. Er legt einen Mahi-mahi auf den Warenmarkt und bewegt seinen Tattoomarker um 2 Felder weiter (1 für das Opfer und 1 für den Kahuna-Bonus). Er landet auf dem Feld „Ariki“ und darf ab sofort die Ariki-Fähigkeiten nutzen. Er zieht zunächst 3 Normale Rituale und behält 1 davon. Als Kahuna darf er noch ein weiteres Mal 3 Rituale ziehen. Er entscheidet sich diesmal für 3 Verbotene Rituale (die er als Ariki nun ziehen darf) und behält wiederum 1 Karte.



Opfere 1 Ware =
Bewege deinen
Tattoomarker 1
Feld weiter.



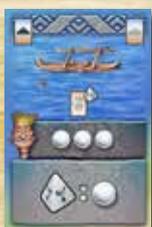
Art und Anzahl zu ziehenden Ritualkarten.



Verbotene Rituale haben mächtigere Effekte als die Normalen Rituale, sind aber auch teurer.



Wie viele Ritualkarten du ziehen darfst, hängt von deinem Rang ab. Jedes Mal, wenn du Karten ziehst, darfst du nur 1 Ritual behalten.



Muschelriff

Tauche nach Perlen

Der Kahuna würfelt. Jeder Spieler erhält Perlen aus dem Vorrat in Höhe des Würfelwerts. Dieser Würfelwurf geschieht zusätzlich zu dem Wurf, mit dem der Bonus für die Perlentauherhelfer ermittelt wird (siehe Seite 10).



Kahuna-Bonus: Der Kahuna erhält 3 zusätzliche Perlen.



Jeder Spieler erhält so viele Perlen, wie ein Würfelwurf ergibt.



Pfad der Götter

Bilde Priester aus und erhalte Mana

Jeder Spieler darf mithilfe von Perlen bis zu 2 Priester ausbilden: Für 2 Perlen darfst du deinen Priestermarker um 1 Feld weiter bewegen. Für 5 Perlen darfst du ihn 2 Felder weiter bewegen. Am Ende erhält jeder Spieler so viel Mana aus dem Vorrat, wie er Priester hat.



Kahuna-Bonus: Der Kahuna bildet einen zusätzlichen Priester kostenlos aus.



2 Perlen = 1 Priester



5 Perlen = 2 Priester



Du erhältst 1 Mana für jeden deiner Priester.



Beispiel: **Max (schwarz)**, **Rafaël (türkis)** und **Maria (orange)** haben je 3 Priester. **Max** bezahlt 5 Perlen und bildet 2 Priester aus; er bewegt seinen Priestermarker entsprechend weiter. **Max** hat nun 5 Priester und erhält 5 Mana. **Rafaël** und **Maria** geben keine Perlen aus. Ihre Priestermarker bleiben bei 3. Sie erhalten jeweils 3 Mana.



Nachbarschaft

Tausche Masken

Jeder Spieler darf zunächst **EINE** eigene Maske auf den Maskenmarkt legen. Beginnend beim Kahuna (und dann im Uhrzeigersinn folgend) dürfen sich anschließend **alle Spieler, die eine Maske zum Tausch abgelegt haben**, eine der nun auf dem Markt ausliegenden Masken nehmen und vor dem eigenen Sichtschirm ablegen. **Schätze können beim Tauschen nicht gefunden werden!**



Kahuna-Bonus: Der Kahuna darf einen der offen ausliegenden To'o-Aufträge erfüllen, indem er die geforderten Ressourcen bezahlt bzw. die geforderte(n) Bedingung(en) erfüllt. Erfüllte To'o-Aufträge werden hinter dem Sichtschirm abgelegt. (Siehe „To'o-Aufträge“ auf Seite 9).



Legt eure Masken in Uhrzeigersinn auf den Maskenmarkt. Anschließend nehmt euch wiederum im Uhrzeigersinn je eine der verfügbaren Karten.



Marktplatz

Verkaufe Waren und wirb Helfer an

Beginnend beim Kahuna (und dann im Uhrzeigersinn folgend) darf jeder Spieler Waren verkaufen und Helfer anwerben. Wer an der Reihe ist, darf diese beiden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.

WAREN VERKAUFEN

Du darfst **EINE** Ware verkaufen, indem du sie auf den Warenmarkt zurücklegst. Dafür erhältst du einen beliebigen Bonus, der **auf oder unterhalb** des Felds mit dem Preismarker abgebildet ist. Anschließend setze den Preismarker um ein Feld herab.

Generelle Regel bezüglich der Preismarker

Immer wenn eine Ware zum Warenmarkt **hinzugefügt** wird (egal in welcher Phase des Spiels), wird deren Preismarker **1 Feld herabgesetzt**. Immer wenn eine Ware vom Warenmarkt **genommen** wird, wird deren Preismarker **1 Feld heraufgesetzt**. Ein Marker auf dem obersten Feld kann nicht weiter heraufgesetzt werden, während ein Marker auf dem untersten Feld nicht weiter herabgesetzt werden kann. Wenn ihr Warenkarten entnehmen um einen neuen Waldkartenstapel zu bilden, werden die Preismarker nicht bewegt.

HELFER ANWERBEN

Du darfst **EINEN** Helfer vom Markt anwerben. Ein Helfer kostet 2 Perlen. Lege ihn aufrecht vor deinem Sichtschirm aus.



Kahuna-Bonus: Der Kahuna darf eine zusätzliche Ware verkaufen und (für 2 weitere Perlen) einen zusätzlichen Helfer anwerben.



Mahi-mahi wird vom Warenmarkt genommen

Mahi-mahi wird auf den Warenmarkt gelegt



Werbe einen Helfer für 2 Perlen an. Der Kahuna darf zwei Helfer anwerben.

Spielablauf

B. Festrunde



Sobald der Rundenmarker ein rotes Feld erreicht, wird ein Fest veranstaltet. Feste bieten euch Gelegenheit, Rituale auszuführen und an den To'o-Statuen zu bauen. **Ein Fest gliedert sich in 6 Festakte, die in der unten beschriebenen Reihenfolge zelebriert werden.** jeder Festakt wird von allen Spielern gleichzeitig gefeiert (d.h. ausgeführt).

1. PRIESTERTANZ

Jeder Spieler darf für 2 Perlen 1 Priester oder für 5 Perlen 2 Priester ausbilden. Anschließend erhält jeder Spieler für jeden seiner Priester 1 Mana aus dem Vorrat. Dieser Festakt ist identisch mit der Aktion am Ort „Pfad der Götter“, jedoch ohne Kahuna-Bonus.

2. RITUALKARTEN KAUFEN

Jeder Spieler darf 3 Mana in den Opfersack geben, Ritualkarten **gemäß dem eigenen Rang** ziehen und davon **1 Karte** behalten.



3. VORBEREITUNG DER RITUALE

Jeder Spieler darf bis zu 2 eigene Rituale auswählen (bis zu 3, wer den Rang eines Arioi oder Tahua hat) und **mit je einer Ritualklammer versehen**. Legt die so markierten Ritualkarten verdeckt in den Opfersack, sodass die Mitspieler sie nicht erkennen können. Hierbei müsst ihr keine bestimmte Reihenfolge einhalten.



Wichtige Regel zu den Braunen Ritualen

Braune Rituale haben allgemeine Effekte. Sie werden **OHNE Klammer** und **ZUSÄTZLICH** zu den 2-3 markierten Ritualen in den Sack gelegt.



4. MANAGABE FÜR DIE GÖTTER

Schritt 1: Managaben darbringen: In diesem Festakt opfert ihr Mana, um die „Gunst der Götter“ für euch zu gewinnen. Dazu verbirgt jeder von euch eine beliebige Menge des eigenen Manas in der geschlossenen Faust und hält diese über den Spielplan. Sind alle Fäuste anwesend, werden die Managaben gleichzeitig offenbart. Nun werden die Gunststeine auf dem Festplatz in absteigender Reihenfolge platziert (wer am meisten dargeboten hat, setzt seinen Stein auf Feld „1“; wer am zweitmeisten Mana auf der Hand hat, besetzt Feld „2“ usw.). Bei gleicher Gabe verbleibt der weiter vorne liegende Spielstein vor dem anderen. **Gebt das Mana aus euren Fäusten in den Opfersack.**



Beispiel: In diesem Spiel zu viert lautet die Reihenfolge der Gunst der Götter: **Rafaël (türkis)**, **Maria (orange)**, **Max (schwarz)** und **Arno (grau)**. Alle Spieler verbergen eine geheime Menge Mana in der Faust und offenbaren dann gleichzeitig ihre Gaben. **Rafaël** bietet 7 Mana dar, **Maria** und **Max** je 4 und **Arno** 8. **Arnos** Gunststein wird auf Position 1 der Gunst der Götter gesetzt und **Rafaëls** auf Position 2. **Maria** und **Max** boten je 4 Mana dar, also bleibt ihre relative Reihenfolge zueinander erhalten. Da **Maria** vor **Max** war, kommt sie auf Position 3 und **Max** auf Position 4.

Schritt 2: Verteilung der Festgeschenke: Der Spieler an erster Position (mit dem größten Managebot im vorangehenden Schritt) darf sich als Erster eines der drei Festgeschenke aussuchen:



1 Tattoo



1 Ware vom Warenmarkt



2 Perlen aus dem allgemeinen Vorrat



Dann wählt der Zweitplatzierte eines der verbliebenen zwei Geschenke aus. Das übrige Geschenk geht an den Drittplatzierten.. **In einem 3-Spieler Spiel erhält niemand das dritte Geschenk.**



Festplatz



Jeder Spieler darf pro Fest nicht mehr als 1 Ritual kaufen.



Spieler mit dem Rang eines Arioi und Tahua dürfen jeweils bis zu 3 Rituale in den Opfersack geben.



Braune Rituale haben allgemeine Effekte. Sie gelten für **ALLE** Spieler.



Ordnet die Gunststeine entsprechend eurer Managaben. Bei Gleichstand verbleibt der weiter vorne liegende Gunststein vor dem anderen.

Die 4 Ritualkarten-Typen

Alle Rituale (Normale und Verbotene) gehören zu einer von vier verschiedenen Kategorien:



Persönliche Rituale (schwarz): haben einen sofortigen Effekt für den Besitzer.



Permanente Rituale (blau): haben dauerhafte Effekte und werden vor dem eigenen Sichtschirm ausgelegt.



Interaktive Rituale (weinrot): haben sofortige negative Effekte auf die Mitspieler.



Allgemeine Rituale (braun): sofortige allgemeine Effekte auf ALLE Spieler. Diese Karten benötigen keine Ritualklammer.

5. EMPFANG DES GÖTTLICHEN SEGNS

Nehmt die Ritualkarten aus dem Sack und ordnet sie auf dem Tisch in einer Reihe mit aufsteigenden Manakosten an (siehe obere rechte Kartenecken). Falls zwei oder mehr Rituale gleichviel kosten, so werden sie **entsprechend der Gunst der Götter angeordnet** (siehe Festakt 4). Wer Rituale mit gleichen Manakosten in den Sack gegeben hat, darf selber bestimmen, welches von ihnen zuerst ausgeführt wird. Allgemeine Rituale werden innerhalb ihrer Preiskategorie immer vor allen anderen Ritualen platziert. Legt das Mana aus dem Opfersack als Manaquelle auf den Tisch. Nun führt die Rituale aus, bis die Manaquelle erschöpft ist oder alle Rituale ausgeführt wurden:



Wenn das Mana ausreicht, um die Manakosten des am weitesten links liegenden (günstigsten) Rituals zu bezahlen: Legt die entsprechende Menge Mana in den Vorrat zurück und führt den Effekt des Rituals aus. Legt das Ritual anschließend ab bzw. legt es vor dem Sichtschirm des Besitzers aus, falls es ein blaues Ritual war.

Wenn das Mana nicht ausreicht, um die Manakosten des günstigsten Rituals zu bezahlen: Legt alle übrigen Rituale wirkungslos ab. Gebt ggf. übrige Mana zurück in den Opfersack und nehmt eure Ritualklammern wieder an euch.

*Beispiel (Fortsetzung von Seite 7): Die Spieler legen folgende Karten in den Sack: **Rafaël** spielt ein Uru-Taetae (Manakosten 4) und ein Ra'o (Manakosten 5). **Arno** spielt ein Ta'ere (Manakosten 10), ein Ihi (Manakosten 11) und ein Hina (Manakosten 1). Da Hina ein braunes Ritual ist und somit alle Spieler gleichermaßen betrifft, benötigt es keine Ritualklammer. **Max** fügt ein Roro'o (Manakosten 6) hinzu und **Maria** ein Rau-Pena (Manakosten 4), ein Rua-Hatu (Manakosten 4) sowie ein Mata-Arahu (Manakosten 8). Die Karten legen sie in einer Reihe mit aufsteigenden Manakosten auf den Tisch:*



Schau an, 3 Rituale haben Manakosten von 4; eines gehört Rafaël, die anderen beiden Maria. Da **Rafaël** in der Gunst der Götter vor **Maria** liegt, wird auch sein Ritual vor **Marias** Ritualen ausgeführt und demgemäß in der Reihe weiter links ausgelegt. **Maria** darf die Reihenfolge ihrer beiden Rituale selber festlegen und entscheidet, dass die Rua-Hatu Karte weiter links liegt.

Im Opfersack befinden sich 23 Mana, aber die Summe aller Manakosten beträgt 53. Es scheint, dass einige der Rituale nicht ausgeführt werden können. Das Ausführen des Hina Rituals, dem ersten Ritual in der Reihe, verbraucht 1 Mana, es verbleiben also noch 22 Mana. Hinas Fähigkeit fügt der Manaquelle 6 Mana pro Spieler hinzu, also in diesem Falle 24 Mana, sodass nun 46 Mana zur Verfügung stehen. Das genügt, um alle Rituale außer Arnos Ihi auszuführen. **Arno** hatte gehofft, dass **Hina** genügend Mana für sein 11 Mana teures Ritual liefern würde, hat sich aber verkalkuliert.

6. DER FEIERLICHE BAU DER ORO TO'OS

der Reihenfolge der Gunst der Götter darf nun jeder **EINEN** der ausliegenden To'o-Aufträge erfüllen. Hierzu musst du die benötigten Ressourcen ablegen bzw. eine Bedingung erfüllen. Verberge den erfüllten Auftrag hinter deinem Sichtschirm. Wenn du keinen Auftrag erfüllen kannst oder willst, musst du passen. Hatten alle Spieler einmal die Möglichkeit, einen Auftrag zu erfüllen, so wiederholt den Vorgang bis alle Spieler gepasst haben.



ENDE DES FESTES

Dreht nach dem ersten Fest die To'o-Aufträge der **zweiten** Statue auf die Auftragsseite. Deckt genauso nach dem zweiten Fest die Aufträge der **dritten** Statue auf. In beiden Fällen bewegt ihr nun den Rundenmarker um ein Feld weiter.

Falls ihr soeben das **dritte Fest** gefeiert habt, **endet das Spiel** und die gesammelten Siegpunkte werden ermittelt.



Sortiert die Rituale nach Manakosten.



Die Gunst der Götter bestimmt, in welcher Reihenfolge Rituale mit gleichen Manakosten ausgeführt werden.



Alle braunen, weinroten und schwarzen Rituale haben sofortige Effekte.



Blaue Rituale haben dauerhafte Effekte und werden vor dem eigenen Sichtschirm ausgelegt.

Hinweis: Mit Ritualen darfst du niemals Maskenkarten stehlen, aus denen jemand bereits ein Maskenpaar gebildet hat.

Hinweis: Damit das Spiel spannender wird, belastet das Mana zunächst im Opfersack und nehmt immer nur so viel heraus, wie ihr für das nächste Ritual benötigt.

Aufträge aufdecken:

Zu Spielbeginn Nach dem ersten Fest Nach dem zweiten Fest



Spielende

Das Spiel endet nach der dritten Festrunde. Ermittelt nun eure Siegpunkte (SP):

1. SIEGPUNKTE FÜR DEN RANG:

Du erhältst Siegpunkte für deinen Rang: 3 SP als Ariki, 6 SP als Arioi und 9 SP als Tahua.

2. SIEGPUNKTE FÜR RITUALE:

Die Verbotenen Papa-Ra'i-Rituale geben SP. Hast du ein solches Ritual ausgeführt vor dir liegen, addiere dessen SP nun zu deiner Gesamtpunktzahl.

3. SIEGPUNKTE FÜR TO'O-AUFTRÄGE:

Erfüllte To'o-Aufträge sind 1 bis 3 SP wert, wie auf der Rückseite der To'o-Aufträge angegeben.

4. SIEGPUNKTE FÜR MASKEN:

Es existieren jeweils 2 Masken des gleichen Gottes. Nur wenn du es schaffst, ein Maskenpaar zusammenzuführen (d.h. zwei Maskenkarten mit dem gleichen Bild), erhältst du deren zusätzliche SP. **Beachte: Maskenpaare können nicht durch Verbotene oder Interaktive Rituale gestohlen werden.** Je nach Maskenpaar erhältst du SP für...

1. **Gesammelte To'o-Aufträge (Perlen, Mana, Waren, Bedingungen)**
2. **Angeworbene Helfer (Sammlerinnen, Händler, Schamanen, Perlentäucher)**
3. **Gesammelte Maskenpaare unterschiedlicher Farbe**

Masken kannst du nur werten, wenn du aus ihnen ein Paar gebildet hast. Einzelne Maskenkarten bringen am Spielende keine Punkte. Du bekommst die Punkte nur einmal pro Paar und NICHT pro Karte. Erläuterungen zur Wertung der verschiedenen Maskentypen findest du auf dem rechten Seitenrand.

Regenbogenspiegel-Karten gelten als Joker. Während deines Zugs darfst du sie unter eine beliebige andere Maske legen, um daraus ein Paar zu bilden (und am Spielende dafür Siegpunkte zu erhalten). Du darfst die Paarung nicht wieder lösen, selbst wenn du in den Besitz der „eigentlich“ passenden Maske kommst. Zwei Regenbogenspiegel können niemals miteinander ein Paar bilden.



Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt, wer in der Gunst der Götter weiter vorne liegt.

To'o-Aufträge

Du hast 3 Möglichkeiten, um To'o-Aufträge zu erfüllen: als Kahuna am Ort „Nachbarschaft“, durch den Verkauf von Mahi-mahi am Markt (wenn der Preismarker an höchster Stelle steht) oder während eines Fests. Es gibt 3 Arten von To'o-Aufträgen:

1. **Ressourcenaufträge:** Hier musst du die abgebildeten Ressourcen (Perlen, Mana, Rituale, Waren) in den Vorrat legen.
2. **Bedingungsaufräge:** Hier musst du die abgebildete Bedingung erfüllen, etwa einen bestimmten Rang oder eine bestimmte Menge Priester oder Helfer haben. Die Bedingungen sind durch einen dunkelroten Rahmen gekennzeichnet. Beispiel: Um den Auftrag „6 Priester“ zu erfüllen (und an dich zu nehmen), musst du lediglich 6 oder mehr Priester besitzen; du musst nichts abgeben oder bezahlen. Du darfst ein und denselben Auftrag nur ein Mal erfüllen. Besitzt du z.B. bereits ein „6 Priester“-Plättchen, darfst du den gleichen Auftrag nicht noch einmal erfüllen.
3. **Mana-Auktionsaufträge:** Mana-Aufträge mit diesem Symbol werden versteigert, sobald alle anderen Ressourcen- und Bedingungsaufräge in deren Zeile erfüllt wurden. Gibt es mehrere in der Zeile, werden sie nacheinander versteigert (diese Versteigerungen gelten nicht als Spielzug). Wenn die To'o-Aufträge nach einer Festrunde aufgedeckt werden, kann es vorkommen, dass auf Zeilen mit nur 1 Feld liegen. Diese Aufträge werden in der nächsten Festrunde zu Beginn des 6. Festakts versteigert. Diese Versteigerungen verlaufen ähnlich wie die in den Festrunden: Alle Spieler nehmen einen beliebigen Manabetrag in die Hand, halten ihre geschlossenen Fäuste über den Spielplan und öffnen sie gleichzeitig. Wer am meisten Mana geboten hat, erfüllt den Auftrag. Bei Gleichstand entscheidet die Rangfolge der Gunst der Götter. **Unabhängig davon, wer die Auktion gewonnen hat, müssen ALLE ihr gebotenes Mana in den Opfersack geben.**



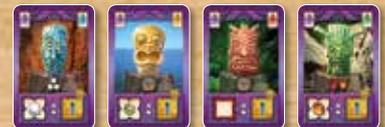
Für deinen Rang erhältst du SP.



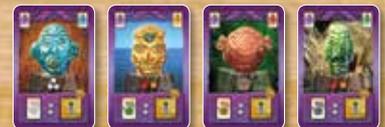
Einige Verbotene Rituale bringen dir SP.



Erfüllte To'o-Aufträge bringen dir SP.



Diese Masken bringen dir +1 SP für jeden deiner To'o-Aufträge des abgebildeten Typs.



Diese Masken bringen dir +1 SP für jeden deiner Helfer des abgebildeten Typs.



Diese Masken bringen dir +2 SP für jedes deiner Maskenpaare **unterschiedlicher Farbe** (bis zu jeweils maximal 8 SP).



Lege abgeworfene Waren und Masken auf ihre entsprechenden Märkte zurück!



Du musst mindestens den Rang eines Arioi erreicht haben.



Du musst mindestens 6 Priester ausgebildet haben.



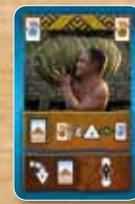
Bei Gleichstand gewinnt, wer in der Gunst der Götter weiter vorne liegt.

Helfer

Alle Helfer haben einen dauerhaften Effekt **A** und einen „einmaligen“ Effekt **B**.

Grundsätzlich gilt:

- Immer wenn du einen Helfer erhältst, lege ihn aufrecht vor deinem Sichtschirm aus. D.h. der Helfer ist „bereit“.
- Du darfst jeden deiner Helfer einmal pro Spiel „aussenden“, um dessen einmaligen Effekt zu nutzen. Dann drehe ihn um 90° um anzuzeigen, dass er in diesem Spiel so lange nicht mehr verwendet werden kann, bis er durch den Markt oder bestimmte Rituale wieder „bereit“ gemacht wurde.
- Auch wenn ein Helfer ausgesandt wurde, bleibt sein dauerhafter Effekt jederzeit in Kraft.



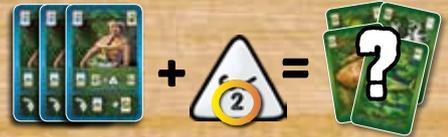
bereit



ausgesandt (gedreht)

Beispiel: Die Spieler besuchen den Wald. Maria hat 3 Sammlerinnen und Arno hat 1. Der Kahuna würfelt eine „2“. Maria hat mindestens 2 Sammlerinnen, daher darf sie sich eine Karte vom Warenmarkt nehmen. Sie wählt eine Tiere-Karte und setzt den Tiere-Preismarker um 1 Feld herauf. Arno hat weniger als 2 Sammlerinnen und erhält daher keine Warenkarte.

Maria:



Arno:

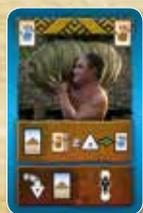


SAMMLERIN:

A Wenn ihr den Wald besucht, würfelt zunächst der Kahuna, bevor ihr eure Aktionen durchführt. Alle Spieler, die mindestens so viele Sammlerinnen haben wie der Würfelwurf ergab, dürfen sich eine Warenkarte vom Warenmarkt nehmen. Setzt für jede genommene Karte den entsprechenden Preismarker um 1 Feld herauf.

B Wer an der Reihe ist, um sich eine Waldkarte auszusuchen, darf **EINE** Sammlerin aussenden, um die Waldauslage mit einer Karte vom Waldstapel zu ergänzen. Anschließend wählt er bzw. sie wie üblich eine Waldkarte und, sofern vorhanden, eine Warenkarte von der Waldauslage. Liegen dort keine Warenkarten aus, entfällt dieser Bonus.

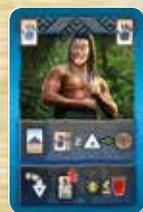
Beispiel: In einem Spiel zu dritt liegen 4 Waldkarten aus. Zwei dieser Karten sind Masken. Arno ist am Zug und wählt die Wald-Ortskarte. Da er der Kahuna ist, darf er anfangen und entscheidet sich, eine Sammlerin auszusenden. Arno zieht eine Karte und fügt sie der Waldauslage hinzu. Von dort nimmt er sich eine Maske und einen Mahi-mahi. Da diese Karte von der Waldauslage genommen wurde, wird der Mahi-mahi-Preismarker nicht versetzt.



HÄNDLER:

A Wenn ihr den Marktplatz besucht, würfelt zunächst der Kahuna, bevor ihr eure Aktionen durchführt. Alle Spieler, die mindestens so viele Händler haben wie der Würfelwurf ergab, dürfen sich einen beliebigen Helfer vom Helfermarkt nehmen.

B Jeder Spieler darf genau **einen** Händler aussenden, um den Preismarker einer beliebigen Ware auf das oberste Feld der Preissäule hinaufzusetzen. Ein angeworbener Händler darf sofort ausgesandt werden.



SCHAMANE:

A Wenn ihr das Marae besucht, würfelt zunächst der Kahuna, bevor ihr eure Aktionen durchführt. Alle Spieler, die mindestens so viele Schamanen haben wie der Würfelwurf ergab, dürfen ihren Tattoomarker um 1 Feld weiter bewegen.

B Jeder Spieler darf im eigenen Spielzug (Aktions- und/oder Festrunde) **einen oder mehrere** Schamanen aussenden, um ein eigenes Ritual auszuführen (ein Ritual pro Schamane). Die Manakosten für jedes dieser Rituale müssen dabei gleich oder kleiner sein als die eigene Priesterstufe.

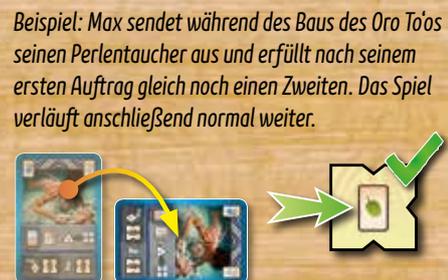
Beispiel: Rafaël sendet einen seinen Schamane aus, um eine seiner Ritualkarten auszuführen. Da er 4 Priester hat, kann er nur Rituale ausführen, die 4 oder weniger Mana kosten. Er entscheidet sich, sein Rua-Hatu-Ritual zu spielen und erhält 3 Perlen.



PERLENTAUCHER:

A Wenn ihr das Muschelriff besucht, würfelt zunächst der Kahuna, bevor ihr eure Aktionen durchführt. Alle Spieler, die mindestens so viele Perlentaucher haben wie der Würfelwurf ergab, erhalten 4 Perlen.

B Wenn am Oro To'o gebaut wird, darf jeder Spieler genau **einen** Perlentaucher aussenden, um **einen zweiten** Auftrag zu erfüllen (**KEINEN dritten oder mehr**). Die geforderten Ressourcen müssen wie üblich bezahlt werden.



Beispiel: Max sendet während des Baus des Oro To'os seinen Perlentaucher aus und erfüllt nach seinem ersten Auftrag gleich noch einen zweiten. Das Spiel verläuft anschließend normal weiter.

Einige taktische Tipps für Einsteiger

- * Du solltest häufig den Wald besuchen.
- * Auch wenn dir das Erfüllen von To'o-Aufträgen Siegpunkte bringt, solltest du dich hier nicht zu sehr verausgaben - vor allem nicht zu Anfang des Spiels. Du solltest deinen Status vielmehr durch einen höheren Rang, mehr Helfer und mehr Priester verbessern.
- * Ränge bringen dir nicht nur Siegpunkte, sondern eröffnen dir auch neue Möglichkeiten. Deswegen solltest du möglichst schnell den Rang eines Ariki erreichen, um auch Verbotene Rituale ausspielen zu können.

Regeln für Fortgeschrittene (optional)



TĀNE-SPIEL

Wenn ihr bereits erfahrene Spieler seid, die sich nicht vor der ein oder anderen bösen Überraschung fürchten, so könnt ihr die Tāne Ritualkarten untermischen. Mit diesen interaktiven Ritualen könnt ihr eure Mitspieler befehlen, deren Priester dezimieren oder andere Rituale an der Ausführung hindern. Ihr würdet gewarnt...



Mischt die Tāne-Karten in den Ritualkartenstapel, wenn ihr ein interaktiveres Spiel möchtet.



ORAKEL-SPIEL

Wenn ihr gerne weit im Voraus plant, könnt ihr auch alle Aufträge der Statuen 2 und 3 von Beginn an offen auslegen. Ihr dürft sie dennoch erst nach dem ersten bzw. zweiten Fest und entsprechend der üblichen Regeln erfüllen.



MANA-MANGEL

Auch im normalen Spiel werden einige Rituale scheitern, wir empfehlen diese Variante also nur, wenn bei euch nach einigen Spielen die Lust aufkommt, deutlich mehr Rituale scheitern zu sehen. In dieser Variante legt ihr das Mana beim Kauf von Ritualen und bei der Versteigerung der Mana-Auktionsaufträge nicht in den Opfersack, sondern zurück in den Vorrat. Möge Oro euch gnädig sein...

Mitwirkende

Autor: Jan Schmidt

Illustrationen: Franz Vohwinkel

Grafikdesign und Spielregel: Rafaël Theunis

Übersetzung: Jan Schmidt, Benjamin Scheible

Bearbeitung: Michael Schemaille

Beratung: Joux Angele

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

Vielen Dank an alle Testspieler, insbesondere an: Niels

„Inch“ Beuck, Susanne Hegerfeld-Schmidt, Marlon Heyser, Kathrin „Knipo“ Knipstein-Wissneth, Marcel Wissneth, die Mitglieder des Hippodice Spieleclubs, Philipp Weber, Felix Beuck, Christian „Tis“ Schmidt, Sascha Behrens, Sascha Hinck, Sebastian Meyer und Golo Hennig.



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



Ikonographie

	Erhalte / bekommt		Erhalte die angegebene Menge SP am Spielende		(Erhalte eine) Waldkarte		Ortskarte
	Bezahle / entferne		(Erhalte) die angegebene Menge Perlen		(Erhalte eine) Maskenkarte		Wald
	Lege / Bewege		(Erhalte) die angegebene Menge Mana		Jedes Maskenpaar unterschiedlicher Farbe		Marae
	Zeigt eine Konsequenz an Pro (du erhältst für das, was sich auf der linken Seite befindet, das, was sich auf der rechten Seite befindet)		Biete Mana		(Erhalte eine) Helferkarte		Muschelriff
	Ist gleich		Bilde einen Priester aus / Ein Priester		Schamanen-Karte		Pfad der Götter
	Ist ungleich		Führe die Aktionen des Pfads der Götter durch		Händler-Karte		Nachbarschaft
	gleich oder weniger als		Deine Position auf der Priesterleiste		Sammlerinnen-Karte		Marktplatz
	gleich oder größer als		Opfersack		Perlentaucher-Karte		Während der angegebenen Phase / Aktion (in diesem Beispiel: während Festakt 6 der Festrunde)
	Erhalte zusätzlich		(Erhalte) die angegebene Menge Tattoos		Sende einen Helfer aus		
	Verliere etwas		Du musst mindestens den angezeigten Rang haben		Mache einen Helfer wieder bereit		
	Wiederhole diese Aktion		Der feierliche Bau des Oro To'o (siehe Seite 8)		(Erhalte eine) Warenkarte		Preissäule
	Du darfst nicht		Erfülle einen verfügbaren To'o-Auftrag		Uru-Karte		Markt
	Ein Normales Ritual		Ein To'o-Auftrag, der Mana kostet		Mahi-mahi-Karte		
	Ein Normales oder Verbotenes Ritual		Ein To'o-Auftrag, der Perlen kostet		Taro-Karte		Wer an der Reihe ist / Du
	Ziehe Rituale entsprechend deines Rangs		Ein To'o-Auftrag, der Waren kostet		Tiare-Karte		Die anderen Spieler
	Ziehe Rituale entsprechend deines Rangs und behalte so viele Karten, wie in der Klammer angegeben		Ein Bedingungsaufrag		Aktionsrunde		Eine Anzahl Spieler / alle Spieler
	Führe ein Normales oder Verbotenes Ritual aus.		Wende die To'o-Aufträge der angegebenen Statue		Festrunde		Würfle
	Erhalte göttliche Gunst (siehe Seite 8)				Spielende		
	Eine Ritualkarte mit den angegebenen Manakosten/Die Manakosten eines Rituals						