HAWAIKI



Irány Hawaiki, ahol a falud sorsa és dicsősége a te kezedben van! Járd be a polinéz szigeteket, alapíts településeket, terjeszkedj okosan, és építsd fel a legerősebb falut az egész vidéken. A végén csak egyetlen név marad meg a történelemben.

A DOBOZ TARTALMA



1 kétoldalas játéktábla



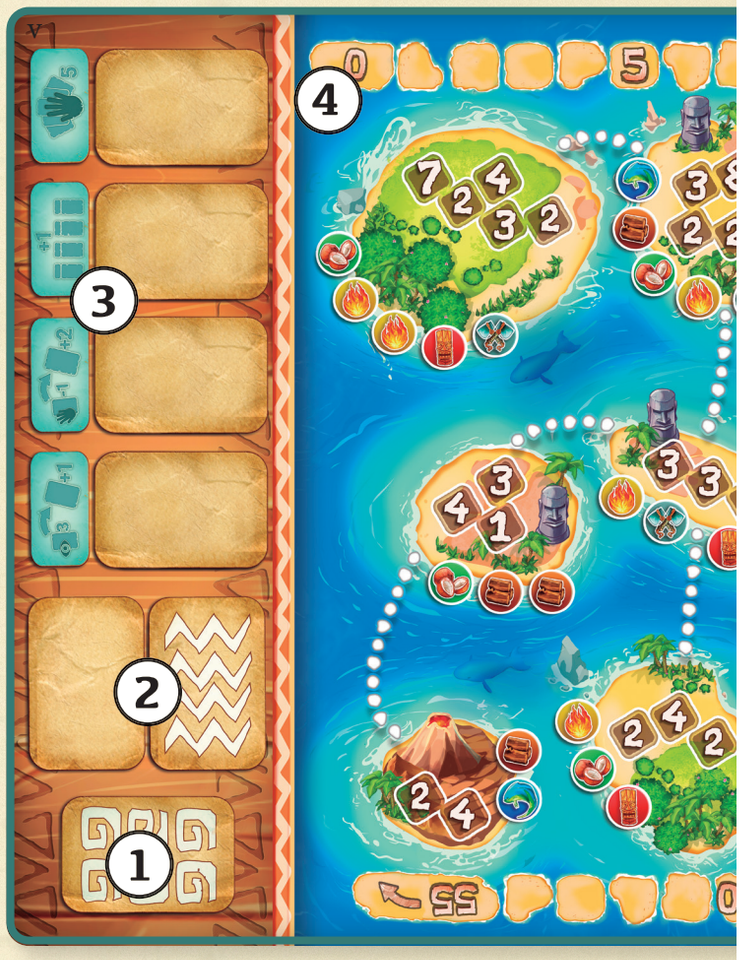
50 színes kunyhó
(minden színből 10)



5 színes csónak a szerzett pontok nyilvántartásához

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Tenger Istennőjének kártyái
2. Nyersanyagkészlet és dobópakli területe
3. Nyersanyagpiac
4. Pontozósáv
5. A sziget és a benépesítéséhez szükséges nyersanyagok
6. Szigetek közötti útvonalak
7. Pontot érő lakóhelymezők
8. Árnyékmezők a Tenger Istennőjének elhelyezéséhez



Helyezzük a HAWAIKI szigetvilág játéktáblát az asztal közepére. A 12 szigetes oldalt használjuk 4-5 játékosnál, a másik oldalt 2-3 játékosnál.

Minden játékos választ egy színt, megkapja a hozzá tartozó 10 kunyhót, és a csónakját a pontozósáv kezdőmezőjére helyezi.

Keverjük meg az összes nyersanyagkártyát. Osszunk ki 4-et véletlenszerűen minden játékosnak, majd tegyünk 1-et felfordítva a táblán lévő 4 piaci zóna mindegyikébe. A maradékot hagyjuk lefordítva egy pakliban mellettük.

A totemet helyezzük a játéktáblán a tenyér ikonnal + 5-ös számmal jelölt mezőre (a képen 3-as terület).
Keverjük meg a Tenger Istennőjének kártyáit, osszunk ki 2-t minden játékosnak,





1 Tenger Istennője figura
és 1 totem a piachoz



90 nyersanyagkártya
(nyersanyagonként 15 db)



20 Tenger Istennőjének
ajánlata kártya





a maradékot pedig tegyük lefordítva a táblán kijelölt zónába (a képen 1-es terület).

Véletlenszerűen döntsük el, ki kezdi a játékot. A körök az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást.

A játék megkezdése előtt az utolsó játékos elhelyezi a Tenger Istennőjét egy általa választott árnyékmezőre.



A JÁTÉK MENETE

A játék során minden játékos egy törzset irányít, amelynek be kell népesítenie a szigetvilág különböző szigeteit. Ehhez kunyhókat helyez el rajtuk. A benépesítéshez a játékosok nyersanyagokat gyűjtenek, majd a sziget által megadott nyersanyagokat el kell dobniuk.

A nyersanyagok a piaci zónákból szerezhetők meg. Bónuszpontok járnak a Tenger Istennőjének kártyáiért, valamint azért is, hogy a Tenger Istennője éppen melyik árnyékmezőn áll.

A JÁTÉK MENETE

A saját körünkben az alábbi három akció közül egyet hajtunk végre:

1. Nyersanyaggyűjtés a piacon

A települések a piacra látogatnak nyersanyagokért. A kívánt nyersanyag kiválasztásához a totemet a 4 piaci zóna egyikébe kell mozgatni. Ezután a kiválasztott nyersanyagot kézbe kell venni, majd végre kell hajtani az adott zónán jelzett akciót:



Nézz meg 3 kártyát a nyersanyagpakli tetejéről, válassz ki 1-et, a többit pedig dobd el.



Dobj el 1 nyersanyagot a kezedből, majd húzz 2 kártyát a pakliból.



Vegyél el 1 felfordított nyersanyagkártyát bármelyik másik piaci zónából.



Húzz nyersanyagkártyákat a nyersanyagpakliból, amíg 5 kártya nem lesz a kezedben.

Az akció végrehajtása után a piac zónában maradt üres helyeket új nyersanyagkártyákkal kell feltölteni a pakliból. Ha a nyersanyagpakli elfogyott, az eldobott nyersanyagkártyákat meg kell keverni, és ezekből új nyersanyagpaklit kell képezni.

Megjegyzés: A totemet minden körben át kell helyezni. Emiatt két egymás után következő játékos nem hajthatja végre ugyanazt a piaci akciót.

2. Sziget benépesítése (kunyhó építése)

"A szigetek benépesítéséhez nyersanyagokat kell felhasználni, cserébe a településünk gyarapodik."

Válasszunk egy szigetet, majd dobjuk el a kezünkből a sziget benépesítéséhez szükséges nyersanyagokat. Ezután építsünk 1 kunyhót: helyezzük le az egyik kunyhónkat a szigeten elérhető legértékesebb mezőre.

Végül lépjünk a csónakunkkal a pontozósávon annyit, amennyit az elfoglalt mező ér.
Ha a Tenger Istennője a sziget mellett áll, további 1 bónuszpont jár.



Példa: A sziget benépesítéséhez Tamás eldob 1 kókusz kártyát és 2 fa kártyát. Ha ő érkezik elsőként, a kunyhóját a 4 pontot érő mezőre helyezheti. Ha másodikként érkezik, már csak a 3 pontot érő mező marad számára.

Fontos: Amikor egy játékos először választja a Sziget benépesítése akciót, bármelyik szigetet választhatja. Ezután ezt az akciót már csak olyan szigeten hajthatja végre, ahol már van legalább 1 kunyhója, vagy egy ahhoz kapcsolódó szigeten.



Példa: Ebben a helyzetben a sárga játékos építhet egy második kunyhót ugyanarra a szigetre, vagy egy új kunyhót a vulkános szigetre, mert a két sziget össze van kötve. A szobros szigetet viszont nem népesítheti be, mert nincs összeköttetés.

Megjegyzés: Ha egy játékos nem tud egy új szigetet benépesíteni, mert az már tele van (nincs több mező a kunyhók számára), akkor átugorhatja, és benépesítheti a következő szigetet.

3. Felajánlás a Tenger Istennőjének

"A település felajánlást tesz, hogy áldást és útmutatást kapjon a Tenger Istennőjétől."

A Tenger Istennőjének kártyái pontokat adnak, ha a játékos teljesíti a rajtuk szereplő feltételt. Ezeket a pontokat játék közben vagy a játék végi pontösszesítéskor lehet megszerezni.

A körében a játékos eldob 1 kártyát a kezéből a Tenger Istennőjének kártyái közül. Ha az eldobott kártyán szereplő célt teljesítette, megkapja a kártyán feltüntetett pontokat.

Ezután a játékos húz egy új kártyát, akkor is, ha a célt nem teljesítette. Ha elfogytak a húzható kártyák, az eldobott kártyákat össze kell keverni, és ezekből új paklit kell képezni.

Végül a játékos a Tenger Istennőjét bálna alakban egy másik árnyékmezőre helyezi.

A bálna árnyékmezők azok a mezők, ahová a Tenger Istennője kerülhet.

Ezek a mezők fontosak, mert a játék során a Tenger Istennője mellett fekvő szigetek áldást kapnak. Amikor egy játékos ott kunyhót épít, minden egyes felépített kunyhó után +1 bónuszpontot szerez.



Példa: A 4-5 játékos játéktáblán a Tenger Istennője a körülötte lévő 4 szigetet áldja meg. Ezeken a szigeteken minden megépített kunyhó után +1 bónuszpont jár.



Példa: A 2-3 játékos játéktáblán a Tenger Istennője a körülötte lévő 3 szigetet áldja meg. Ezeken a szigeteken minden megépített kunyhó után +1 bónuszpont jár.

TENGER ISTENNŐJÉNEK KÁRTYÁI

Néhány példa a Tenger Istennőjének kártyái közül:



Ha a játékosnak sikerül 3 különböző vulkános szigeten is 1-1 kunyhót építenie, 5 pontot szerez.



Ha a köre elején a játékosnak 3, a Tenger Istennője által megáldott szigeten is van 1-1 kunyhója, 5 pontot szerez.



A játékos 1 pontot szerez minden egyes kunyhója után, amelyet a tábla északi zónájában található szigeteken épített.

A Tenger Istennőjének kártyái pontszerzéséhez az alábbiakat érdemes észben tartani:

A. A táblán minden szigetnek saját jellemzője van:



Vulkán



Erdős terület



Moai-szobor

Megjegyzés: A 2-3 játékos játéktáblán egy szigetnek több jellemzője is lehet.

B. A táblán lévő iránytűk jelzik, hogy a szigetek melyik földrajzi tájrészhez tartoznak.





A tábla felosztása észak–dél és kelet–nyugat irányban (4-5 játékosnál).





A tábla felosztása észak–dél és kelet–nyugat irányban (2-3 játékosnál).

CSERE

A körünkben szabadon cserélhetünk nyersanyagkártyákat a többi játékossal. A megállapodást be kell tartani. A Tenger Istennőjének kártyáit nem lehet cserélni.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint az alábbi két helyzet egyike bekövetkezik:

Egy játékos leteszi az utolsó kunyhóját, vagy összesen 6 sziget teljesen benépesül (2-3 játékosnál 4 sziget). Ezután következik a pontösszesítés:

- 5 bónuszpont jár annak a játékosnak, akinek a legtöbb szigeten van legalább 1 kunyhója.

- Minden többségi sziget annyi pontot ér, ahány nyersanyag szükséges azon a szigeten egy kunyhó felépítéséhez. Egy sziget akkor számít többségi szigetnek, ha azon a legtöbb kunyhó a miénk. Döntetlen esetén a pontokat egyenlően kell szétosztani, lefelé kerekítve.



Ebben az esetben a piros játékos 5 pontot kap, mert övé a legtöbb kunyhó a szigeten, és egy kunyhó felépítéséhez 5 nyersanyag szükséges.

- A játék végén a kezünkben maradt összes Tenger Istennőjének kártyáit eldobhatjuk, és megkapjuk értük a pontokat, ha teljesítettük a kártyákon szereplő célt.

A pontozósávon legtovább jutó csónak tulajdonosa nyer. Döntetlen esetén az nyer, aki a legtöbb kunyhót építette. Ha ez is döntetlen, a győzelem megoszlik.

KÖR ÖSSZEFOGLALÓ

Minden körben a játékosok a következő 3 akció közül csak egyet hajthatnak végre.

NYERSANYAGGYŰJTÉS

A totemet a 4 piaci zóna egyikébe kell mozgatni. Ezután a kiválasztott nyersanyagkártyát kézbe kell venni, majd végre kell hajtani az adott zóna által jelzett akciót. Nyersanyaggyűjtéskor a totemet minden alkalommal másik piaci zónába kell mozgatni, ismétlés nem megengedett.



SZIGET BENÉPESÍTÉSE

Válasszunk egy érvényes szigetet, majd dobjuk el a kezünkből a benépesítéshez szükséges nyersanyagokat. Ezután építsünk 1 kunyhót úgy, hogy a szigeten elérhető legnagyobb értékű mezőre helyezzük. Végül lépjünk a hajónkkal annyit a pontozósávon, amennyit az a mező ér, ahová a kunyhó került. +1 pont jár, ha Tenger Istennője a sziget mellett áll.



FELAJÁNLÁS A TENGER ISTENNŐJÉNEK

A Tenger Istennőjének kártyái bónuszpontokat adnak, ha a játékos teljesíti a rajtuk szereplő célt.

Dobjunk el 1 kártyát a kezünkből. Ha az eldobott kártyán szereplő célt teljesítettük, a csónakunkkal annyit kell előrelépni a pontozósávon, ahány pontot szereztünk. Ezután húzhatunk egy új kártyát, függetlenül attól, hogy a célt teljesítettük-e vagy sem.

Végül a Tenger Istennőjét bálna alakban egy másik mezőre kell áthelyezni. Ezek a mezők fontosak, mert a játék során a Tenger Istennője melletti szigetek áldást kapnak: amikor ott kunyhót építünk, minden felépített kunyhó után +1 bónuszpont jár.



A körünkben bármikor szabadon cserélhetünk nyersanyagkártyákat a többi játékossal.

Termék megnevezése: **Hawaiki társasjáték**
A csomagolást és játékszabályt őrizze meg, mert fontos információkat tartalmaz. A színek és a doboz tartalma eltérőek lehetnek a csomagoláson szereplő képektől. **Figyelmeztetés:** Fulladásveszély! 3 éven aluli gyermekek számára nem alkalmas az apró alkatrészek miatt. Anyaga: műanyag, papír. Tisztítása: száraz ruhával. Származási ország: Kína
Gyártó: MAGICBOX INT. TOYS S.L.U, Pau Vila, 2-4 08174, Sant Cugat del Vallès, Barcelona - Spain
Tel: +34 93 552 85 42
www.magicboxint.com
Forgalmazza: REGIO Játékkereskedelmi Kft., 1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25.
regiojatek.hu | info@regiojatek.hu

0-3

CE

Magicbox

Játékterv:
Gabriel Buendía.
Illusztrációk:
Amelia Sales.