

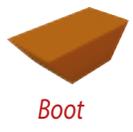
MANGROVIA



Nicht nur das klare Wasser und die üppige Vegetation sind hier reizvoll und unverbraucht. Seit Urzeiten gelingt es deinem Stamm nach überlieferten Sitten in Einklang mit der Natur zu leben. Doch die Tage eures weisen Häuptlings neigen sich dem Ende zu. Jetzt gilt es, einen guten Nachfolger zu finden. Deshalb errichtest du Hütten entlang der göttlichen Pfade und bringst kostbare Amulette an geweihte Orte. Denn deine Weitsicht und die Überzeugungskraft deiner Taten machen vielleicht gerade dich zum kommenden Häuptling.

MATERIAL

- 1 Spielplan
- 85 Spielkarten:
 - 32 Landschaftskarten: je 8 x Wasser, Sand, Mangroven, Schilf
 - 53 Kostbarkeiten: 9 x Wert 2, 8 x Wert 3, je 7x Wert 4 und 5, je 6 x Wert 6 und 7 sowie 10 Startkarten



- 1 Boot
- 2 Paradiesvögel
- 1 Startspielertalisman

- 40 Amulette: 5 Amulette mit dem Wert 1, 35 Amulette mit den Werten 2 bis 6



- 50 Hütten in 5 Farben



- 10 Säulen in 5 Farben (5 Häuptlingssäulen und 5 Amulettsäulen)



- 10 Schalen in 5 Farben



- 8 Pfahlplättchen mit den Werten 2 bis 9



Für die Spielvariante (siehe Seite 8):

- 16 Steinplatzplättchen



EINFÜHRUNG

Um **Häuptlingspunkte** ☀ zu erzielen, sammelst du **Amulette** und baust auf dem Spielplan **Hütten**:

- auf den **Steinplatz**
- auf den **Pfahlplatz**
- auf die acht **Götterpfade**



waagrechte Götterpfade

Pfahlplatz



senkrechte Götterpfade

Es gibt vier senkrechte und vier waagrechte Götterpfade. Jeder Pfad beginnt neben bzw. unterhalb einer Götterstatue. Ein Pfad umfasst jeweils alle Landschaftsfelder einer Spalte oder Reihe.

Auch **Amulette** bringen dir am Ende des Spiels **Häuptlingspunkte** ☀. Außerdem sind Amulette erforderlich, um Hütten an bestimmten Orten zu errichten.

Amulette im Säckchen:



Wenn du mehr **Häuptlingspunkte** ☀ sammelst als deine Mitspieler, gewinnst du und wirst neuer Häuptling.

SPIELPLAN UND SPIELVORBEREITUNG



Orakelfelsen
Hier bewegen sich die Paradiesvögel.



Auf **Landschaftsfeldern** können Hütten gebaut werden.

Amulettfelder sind rot eingekreiste Landschaftsfelder.



Häuptlingssteg
Häuptlingssäulen starten auf Feld 0.



Der Spielplan zeigt 4 Landschaften:



Amulettleiste
Neben der 0 ist das Startfeld für die Amulettssäulen.



Hier platziert ihr die **Amulette** mit dem Wert 1.



Hier legt ihr den Stapel mit den **Pfahlplättchen** ab.



Auf dem **Archipel** befinden sich die **sechs Kultstätten** für die **Schalen**.



Bootsfeld
Hier beginnt die Fahrt ums Archipel.

Spielt ihr **zu fünft**, erhaltet ihr jeweils **8 Hütten und 1 Schale**.
Spielt ihr **zu viert**, erhaltet ihr jeweils **9 Hütten und 1 Schale**.
Im Spiel **zu zweit** und **zu dritt** erhaltet ihr jeweils **10 Hütten und 2 Schalen**.

Im Spiel **zu dritt** stellt ihr auf jedes der 3 Landschaftsfelder mit **grauem Hüttersymbol** eine Hütte einer Farbe, die nicht von Spielern genutzt wird. Im Spiel **zu zweit** setzt ihr zusätzlich auf die 7 Landschaftsfelder mit **weißem Hüttersymbol** eine solche Hütte.

im Spiel **zu zweit** legt ihr das **Pfahlplättchen** mit dem Wert 2 unter die Hütte auf dem **Pfahlplatz**. Auf dem Stapel liegt dann Plättchen 3 obenauf. Außerdem **blockiert** ihr auf dem Archipel die **unterste Kultstätte** (Anlegestellen 6 und 7) mit einer Schale „neutraler“ Farbe. Im Spielverlauf ignoriert ihr diese beiden Anlegestellen komplett.

1. Hütten, Schalen und Häuptlingssäulen

Ihr platziert eure **Häuptlingssäulen** auf **Feld 0 des Häuptlingsstegs** und erhaltet **Hütten** und **Schalen** der entsprechenden Farbe (siehe Kasten unten links). Übrige Hütten, Schalen und Häuptlingssäulen werden nicht benötigt.

2. Spielkarten und Startspielertalisman

Legt einen Startspieler fest. Er legt den **Talisman** vor sich ab. Verteilt die **Startkarten**: Als Startspieler nimmst du die beiden Karten mit der Nummer 1 auf die Hand. Dein linker Nachbar bekommt die Karten mit der Nummer 2. Weitere Mitspieler erhalten im Uhrzeigersinn reihum die Karten mit den Nummern 3, 4 sowie 5. Nicht benötigte Startkarten legt ihr zurück in die Schachtel.

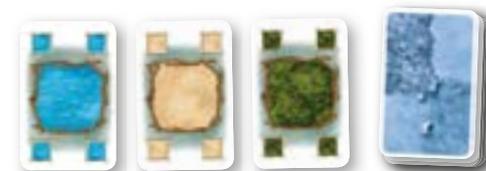


Mischt die übrigen **Kostbarkeiten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel **neben dem Spielplan** ab. Deckt **vier** davon auf und legt sie nebeneinander aus.



Auslage **Kostbarkeiten**

Mischt die **Landschaftskarten**. **Jeder Spieler erhält zwei** davon verdeckt auf die Hand. Die übrigen Landschaftskarten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel neben dem Spielplan ab. Deckt **drei** Landschaftskarten auf und legt sie nebeneinander aus.



Auslage **Landschaftskarten**

3. Boot und Paradiesvogel

Stellt das **Boot** auf das gekennzeichnete Bootsfield oberhalb des **Archipels**.

Setzt **einen Paradiesvogel** auf das (dunkelgrüne) Mangrovenfeld und den **anderen Paradiesvogel** auf das (blaue) Wasserfeld des Orakelfens.



4. Amulette und Amulettssäulen

Die **5 Amulette mit dem Wert 1** stapelt ihr offen auf dem Ablagefeld unterhalb der Amulettleiste. Alle **anderen Amulette** befinden sich zu Spielbeginn **im Amuletttäschchen**, das ihr neben dem Spielplan bereitlegt.

Jeder Spieler platziert die **Amulettssäule** seiner Farbe in der linken Spalte neben dem **Feld „0“** der Amulettleiste. Übrige Amulettssäulen werden nicht benötigt.

5. Pfahlplättchen

Ordnet die Pfahlplättchen nach Zahlenwerten. Legt sie als offenen Stapel auf das kleine Inselfeld neben dem Pfahlplatz. Dabei liegt die 2 obenauf und die 9 ganz unten (Ausnahme im Spiel zu zweit: siehe Kasten links).

SPIELBLAUF

Jede Spielrunde besteht aus 3 Phasen, die ihr immer in gleicher Reihenfolge ausführt:

- 1. Schalen platzieren – Aktionen wählen
- 2. Boot bewegen – Aktionen ausführen
- 3. Nächste Spielrunde vorbereiten



Im Spiel **zu zweit** und **zu dritt** setzt danach reihum jeder Spieler auch seine zweite Schale auf eine verbliebene freie Kultstätte. Dabei darf der **Startspieler** seine **erste** Schale **nicht** auf die **oberste Kultstätte** (Anlegestellen 1/12) platzieren. Seine zweite Schale darf er jedoch darauf setzen, wenn diese Stätte dann noch frei ist.



Phase 1: Schalen platzieren – Aktionen wählen

Als Startspieler beginnst du. Deine Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, setzt du **eine eigene** Schale auf eine **unbesetzte** Kultstätte des Archipels. Die Symbole auf den zwölf Anlegestellen zeigen euch, welche Aktion(en) ihr durchführen dürft, sobald das Boot eure Schale erreicht.



Phase 2: Boot bewegen – Aktionen ausführen

Das Boot steuert **nacheinander** die Anlegestellen **1 bis 12** rund um das Archipel an. Steht auf der zugehörigen Kultstätte eine **Schale**, führt der **Besitzer** dieser Schale die **Aktion** der vom Boot **erreichten Anlegestelle** aus. Die angegebene **Reihenfolge der Aktionen** dürft ihr **nie verändern**. Allerdings dürft ihr auf beliebige Aktionen ganz oder teilweise verzichten. Befindet sich keine Schale auf der Kultstätte, zieht ihr das Boot sofort weiter.



Beispiel 1:
Da auf der Kultstätte von Anlegestelle 1 keine Schale liegt, fährt das Boot weiter zur Anlegestelle 2. Spieler Gelb hat dort eine Schale platziert und darf nun Amulette sammeln. So zieht ihr das Boot von Schale zu Schale.

Beispiel 2:
Die vom Boot erreichte Anlegestelle (3) erlaubt es Spieler Orange, eine offen ausliegende Karte zu ziehen. Seine hier platzierte Schale gestattet ihm auch, die Aktion der gegenüberliegenden Anlegestelle (10) auszuführen – allerdings erst dann, wenn das Boot dieses Feld erreicht.



So führst du die Aktionen durch:

So errichst du Hütten:

Eine Hütte darf nur auf **unbesetzten** Landschaftsfeldern errichtet werden. Die Landschaft des Feldes muss auf dem Orakelfelsen durch **einen der beiden Paradiesvögel** markiert sein.



Beispiel 3:
Momentan darf nur auf Wasser- und Sandfeldern gebaut werden

So platzierst du die Paradiesvögel:

Setze die Paradiesvögel auf **zwei verschiedene** Landschaftsfelder des Orakelfelsens. Dabei darfst du einen oder beide Vögel unverändert sitzen lassen.



So ziehst du Karten:

Karten werden ausschließlich von den Nachziehstapeln und den offenen Auslagen gezogen – **nie von Mitspielern**. Du darfst die angegebene **Reihenfolge**, in der die Karten verdeckt oder offen gezogen werden müssen, **nicht verändern**. Du entscheidest bei jeder Karte frei, ob du eine **Kostbarkeit** oder eine **Landschaftskarte** ziehst. Verdeckt gezogene Karten darfst du **ansehen**, bevor du weitere Karten ziehst. Offen gezogene Karten der Auslagen werden **nicht sofort ersetzt**, sondern erst in Phase 3!



So sammelst du Amulette:

Die Anzahl deiner Hütten auf **rot eingekreisten Amulettfeldern** zeigst du mit deiner Amulettsäule auf der Amuletteleiste an. Je mehr Hütten du auf Amulettfeldern errichtet hast, desto mehr Amulette darfst du sammeln. Gesammelte Amulette legst du **verdeckt** vor dir ab.



- Besitzt du **zwei oder mehr Hütten** auf **Amulettfeldern**, ziehst du die entsprechende Anzahl Amulette aus dem Säckchen – **maximal jedoch 5**. Dann wirfst du davon eines deiner Wahl zurück ins Säckchen.
- Besitzt du **genau eine Hütte** auf **einem Amulettfeld**, ziehst du **ein Amulett** aus dem Säckchen und **behältst** es.
- Besitzt du **keine Hütte** auf **Amulettfeldern**, darfst du **kein Amulett aus dem Säckchen** ziehen. Stattdessen nimmst du – sofern noch vorhanden – ein Amulett mit dem Wert 1 **vom Spielplan**.

Beispiel 4:
Spieler Orange hat bereits 3 Hütten auf Amulettfeldern gebaut. Er zieht 3 Amulette aus dem Säckchen, sieht sie sich an und behält 2 davon.



4

Eine Hütte errichten ...



Um eine Hütte zu errichten, musst du aus deiner Kartenhand ...

- ... den **exakten** Betrag an **Kostbarkeiten** oder **Amuletten** entrichten, der auf dem betreffenden Spielfeld genannt ist.



Kannst du **nicht passend** zahlen, darfst du **keine Hütte** auf dem betreffenden Feld errichten. Du darfst **keinen höheren** Betrag zahlen. Sind auf einem Feld Kostbarkeiten als Zahlungsmittel genannt, darfst du nicht mit Amuletten zahlen (und umgekehrt).

- ... eine **Landschaftskarte** abgeben, die der Landschaft **des betreffenden Feldes** entspricht.

Hast du eine Hütte auf einem Feld errichtet, auf dem **Häuptlingspunkte** abgebildet sind, rückst du deine Häuptlingssäule auf dem Häuptlingssteg **sofort** um die entsprechende Anzahl an Feldern vor.

Beispiel 5:
Auf diesem Feld kostet das Errichten einer Hütte 7 Kostbarkeiten und 1 Landschaftskarte „Sand“. Spieler Orange kann passend bezahlen und darf daher bauen. Für den so errungenen Häuptlingspunkt darf er seine Häuptlingssäule auf dem Häuptlingssteg sofort um 1 Schritt vorrücken.



Beispiel 6:
Auf diesem Feld kostet das Errichten einer Hütte Amulette im Wert von 5 und 1 Landschaftskarte „Wasser“. Spieler Rot hat zwar Amulette im Wert von 6, kann aber im Moment nicht passend bezahlen. Deshalb darf er hier jetzt nicht bauen.



Errichst du eine Hütte auf dem **Pfahlplatz**, legst du das oberste Pfahlplättchen vom Stapel unter diese Hütte. Danach rückst du **sofort** deine Häuptlingssäule auf dem Häuptlingssteg um die Anzahl an Feldern voran, die dem Wert des Pfahlplättchens entspricht.



Bitte beachten:
Die **Mittelpunkte** des Steinplatzes und des Pfahlplatzes sind keine Spielfelder. Dort werden keine Hütten errichtet.

Zwei Hütten errichten ...



Errichst du **zwei Hütten** (was nur von **Anlegestelle 10** aus erlaubt ist), baust du nacheinander zwei Hütten auf zwei **unterschiedliche** Spielfelder. Du musst **jede einzelne passend** bezahlen. Im Übrigen gelten die Regeln wie zuvor beschrieben (siehe „Eine Hütte errichten“).



Beispiel 7:

Mit zwei passenden Landschaftskarten und 14 Kostbarkeiten errichtet Spieler Rot zwei Hütten in einem Zug: eine auf einem Schilffeld und eine weitere auf einem Wasserfeld. Für die 3 auf dem Schilffeld abgebildeten Häutlingspunkte darf er seine Häutlingssäule auf dem Häutlingssteg sofort um 3 Felder vorrücken. Auf zwei 7er-Feldern hätte er damit keine Hütten errichten können, denn er besitzt zwar insgesamt 14, aber nicht zweimal 7 Kostbarkeiten.



Eine Doppelhütte errichten ...



Errichst du eine **Doppelhütte** (was nur von **Anlegestelle 9** aus erlaubt ist), stellst du **2 Hütten zusammen** auf das betreffende Feld. Dafür entrichtest du den **doppelten** Betrag an Kostbarkeiten oder Amuletten sowie **zwei passende** Landschaftskarten.

Hast du die Doppelhütte auf einem Feld errichtet, auf dem **Häutlingspunkte**  abgebildet sind, rückst du deine Häutlingssäule auf dem Häutlingssteg **sofort** um die **doppelte** Anzahl an Feldern vor.

Beispiel 8:

Auf diesem Feld kostet das Errichten einer Doppelhütte 20 Kostbarkeiten und 2 Landschaftskarten „Wasser“, die Spieler Lila passend bezahlen kann. Für die 4 auf dem Wasserfeld abgebildeten Häutlingspunkte darf er seine Häutlingssäule auf dem Häutlingssteg sofort um 8 Felder (2 x 4) vorrücken.



Bitte beachten:

Doppelhütten dürfen in folgenden Gebieten **nicht** errichtet werden:

- auf dem gesamten Steinplatz
- auf dem gesamten Pfahlplatz
- auf allen Amulettfeldern



Bereits stehende Hütten, können **nicht** zur Doppelhütte „ausgebaut“ werden.

Doppellandschaftsfelder ...

Auf dem Spielplan gibt es zwei Felder, die jeweils **zwei Landschaften** zeigen. Errichst du darauf **eine Hütte**, muss die Landschaftskarte, die du entrichtest, **einer** der beiden Landschaften entsprechen. **Diese Landschaft** muss auf dem Orakelfelsen von einem Vogel besetzt sein.

Baust du auf einem dieser Felder eine **Doppelhütte**, darfst du **wahlweise** Landschaftskarten einer oder beider Landschaften entrichten.

Nicht erlaubt ist allerdings auch hier, Landschaftskarten zu entrichten, deren Landschaft auf dem Orakelfelsen „vogelfrei“ ist.



Beispiel 9:

Spieler Orange baut hier eine Hütte und rückt seine Häutlingssäule auf dem Häutlingssteg sofort um 4 Felder vorwärts.



Nach dem Bau:

Zum Bau eingesetzte Kostbarkeiten und Landschaftskarten sammelt ihr auf **getrennten Ablagestapeln**. Die **Startkarten** werden dabei **aussortiert** und in die Spielschachtel zurückgelegt. Ist ein Nachziehstapel aufgebraucht, wird der entsprechende Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.

Amulette, die ihr zum Errichten von Hütten verwendet habt, legt ihr beiseite. Nur wenn das Säckchen leer sein sollte, werft ihr alle bis dahin beiseite gelegten Amulette zurück in das Säckchen.



Phase 3: Nächste Spielrunde vorbereiten

- Wer in der laufenden Runde die **oberste Kultstätte des Archipels** (zwischen Anlegestelle 1 und 12) mit seiner Schale besetzt hat, nimmt den Talisman und wird damit **Startspieler** der nächsten Spielrunde.

WICHTIG:

Ist die **oberste Kultstätte** des Archipels **unbesetzt**, gibt der Startspieler der abgelaufenen Runde den Talisman an seinen **rechten Sitznachbarn** weiter. Dieser ist damit Startspieler der nächsten Runde. Er **muss** die Paradiesvögel auf die **beiden unbesetzten** Landschaftsfelder des Orakelfelsens versetzen.

Beispiel 10:

In diesem Fall müssen die Paradiesvögel von Wasser und Sand auf Mangroven und Schilf versetzt werden.



- Nehmt eure Schalen vom Archipel wieder an euch und setzt das Boot zurück auf das Bootsfeld.
- Füllt die Auslage der **Kostbarkeiten** (vom Nachziehstapel) wieder **auf 4 Karten** auf.
- Füllt die Auslage der **Landschaftskarten** (vom Nachziehstapel) wieder **auf 3 Karten** auf.



ENDWERTUNG

Hat ein Spieler seine **letzte Hütte** errichtet, spielt ihr die laufende Spielrunde noch zu Ende. Jetzt erhaltet ihr weitere **Häuptlingspunkte**:

Die 8 Götterpfade

Ihr ermittelt für jeden Pfad, wer darauf die meisten Hütten errichtet hat. **Doppelhütten** zählen dabei wie **zwei Hütten**. Die Zahlen am Sockel der Statuen geben die **Häuptlingspunkte** an, die die Spieler mit den **meisten** bzw. **zweitmeisten** Hütten auf diesem Pfad erhalten. Einen Gleichstand entscheidet derjenige für sich, der näher an der Statue dieses Pfades gebaut hat.

Im Spiel **zu zweit** und **zu dritt** zählen Hütten neutraler Farbe (auch beim Entscheid eines Gleichstands) mit. Wer also bei der Auszählung auf einem Pfad hinter den „neutralen“ Hütten liegt, belegt auch bei der Punktevergabe einen Rang dahinter.



Beispiel 11:



A

Im senkrechten Götterpfad ganz links (**A**) besitzen Spieler Gelb, Spieler Lila und Spieler Rot je zwei Hütten. Am weitesten oben (in der Nähe zur Götterstatue dieses Pfades) steht eine rote Hütte. Spieler Rot gewinnt auf diesem Pfad und erhält dafür 12 Häuptlingspunkte.

Entsprechend erringt Spieler Gelb den zweiten Platz auf diesem Pfad – und damit 6 Häuptlingspunkte: Seine oberste Hütte steht näher an der Götterstatue als die oberste Hütte von Spieler Lila.



B

Im senkrechten Götterpfad rechts daneben (**B**) besitzt Spieler Orange die meisten Hütten. Er erhält für diesen ersten Platz 10 Punkte. Eine der beiden Hütten von Spieler Gelb ist auf diesem Pfad weiter oben platziert als die zwei Hütten von Spieler Lila. Für diesen zweiten Platz erhält der gelbe Spieler 5 Punkte.

Der Steinplatz

Deine Hauptlingspunkte auf dem Steinplatz errechnest du wie folgt:
Du **multiplizierst** die Anzahl **deiner Hütten auf dem Steinplatz** mit der Gesamtzahl **aller Hütten auf dem Steinplatz**.



Beispiel 12:
Von den insgesamt 7 Hütten auf dem Steinplatz besitzt Spieler Lila 3.
Er erhält $7 \times 3 = 21$ Hauptlingspunkte.

Spieler Gelb und Spieler Rot erhalten für ihre beiden Hütten jeweils $7 \times 2 = 14$ Hauptlingspunkte.

Der Pfahlplatz

Hast du die **meisten Hütten** auf dem Pfahlplatz errichtet, erhältst du **12 Hauptlingspunkte**. Wer die **zweitmeisten Hütten** dort errichtet hat, darf **6 Hauptlingspunkte** vorrücken. Einen Gleichstand (identische Anzahl Hütten) entscheidet derjenige für sich, der seine **erste** Hütte auf dem Pfahlplatz **früher** errichtet hat. Dies lässt sich leicht mit Hilfe der Pfahlplättchen überprüfen, die unter den Hütten liegen: Hütten, die auf Pfahlplättchen geringeren Wertes stehen, wurden früher gebaut als Hütten, die auf höherwertigen Pfahlplättchen stehen.

Im Spiel **zu zweit** zählt die Hütte neutraler Farbe (auch beim Entscheid eines Gleichstands) mit. Wer also auf dem Pfahlplatz nur eine einzige Hütte errichtet hat, rangiert bei der Punktevergabe hinter der neutralen Hütte.



Beispiel 13:
Die meisten Hütten (3) auf dem Pfahlplatz hat Spieler Orange errichtet. Dafür erhält er 12 Hauptlingspunkte.
Die zweitmeisten Hütten haben Spieler Rot und Spieler Lila (je 2).
Das Pfahlplättchen mit dem geringeren Wert (4) liegt unter einer Hütte von Spieler Lila.
Spieler Lila erhält somit die 6 Punkte des Zweitplatzierten auf dem Pfahlplatz.

Verbliebene Amulette

Für jedes Amulett erhält sein Besitzer Hauptlingspunkte in der Höhe des Amulettwerts.



Beispiel 14:
 $6 + 4 + 2 = 12$

Endwertung - Übersicht

1.



Die 8 Götterpfade



Die meisten Hütten:
höhere Anzahl Hauptlingspunkte

Die zweitmeisten Hütten:
niedrigere Anzahl Hauptlingspunkte

Tie-Breaker:
Hütte näher an der Statue

2.



Steinplatz

Anzahl deiner Hütten
x Anzahl aller Hütten
= Anzahl Hauptlingspunkte

3.



Pfahlplatz

Die meisten Hütten:
12 Hauptlingspunkte

Die zweitmeisten Hütten:
6 Hauptlingspunkte

Tie-Breaker:
Hütte früher errichtet

4.



Verbliebene Amulette

Gesamtwert
= Anzahl Hauptlingspunkte

SPIELLENDE UND GEWINNER

Nachdem alle Spieler ihre Hauptlingspunkte auf dem Hauptlingssteg abgetragen haben, steht fest, wem die Götter besonders gewogen sind. Sieger und damit künftiges Stammesoberhaupt wird der Spieler, der die **meisten Hauptlingspunkte** gesammelt hat.

Einen Gleichstand entscheidet für sich, wer die Amulette mit dem höchsten Gesamtwert besitzt.

Es kann mehrere Sieger geben.



SPIELVARIANTE

Die Steinplatzplättchen

Es gelten alle Regeln des Grundspiels. Zusätzlich kommen nun noch **acht Steinplatzplättchen** ins Spiel. Ihr verteilt sie bei der Vorbereitung des Spiels nach dem Zufallsprinzip offen auf die acht Felder des **Steinplatzes**. Die übrigen (ebenfalls acht) Steinplatzplättchen legt ihr in die Schachtel zurück.

Im Spiel **zu zweit** und **zu dritt** werden nur **sieben** Steinplatzplättchen benötigt. Auf das Feld mit dem Haus „neutraler“ Farbe wird kein Plättchen gelegt.

Für den Spielablauf gilt: Errichtest du eine Hütte auf einem Feld des Steinplatzes, erhältst du das dort liegende Steinplatzplättchen.

- Plättchen, die eine **Götterstatue** zeigen, behältst du bis zum Spielende. Bist du dann an einem Gleichstand auf einem Götterpfad beteiligt, dessen Plättchen du besitzt, entscheidest du diesen Gleichstand zu deinen Gunsten. Anders als im Grundspiel geregelt, spielt für den Besitzer dieses Plättchens die Nähe seiner Hütten zur Götterstatue dieses Pfades keine Rolle.



Plättchen **anderer Motive** darfst du im Verlauf eines eigenen Spielzugs einmalig wie folgt einsetzen (nach ihrem Einsatz werden sie aus dem Spiel genommen):

-  Dieses Plättchen gilt als Kostbarkeit mit dem Wert 3.
-  Dieses Plättchen gilt als Amulett mit dem Wert 2.
-  „Landschaftsjoker“: Gegen Abgabe dieses Plättchens (und der zum Feld passenden Landschaftskarte) darfst du auf einem beliebigen Feld bauen – egal, wo die Paradiesvögel gerade sitzen. Natürlich musst du auch in diesem Fall Kostbarkeiten bzw. Amulette passend entrichten.

Weitere mögliche Varianten:

Falls gewünscht, könnt ihr gezielt nur die acht Steinplatzplättchen verwenden, die allesamt **Götterstatuen** zeigen. Umgekehrt ist es auch möglich, diese Plättchen aus dem Spiel zu nehmen, um nur die acht „gottlosen“ Plättchen zu benutzen.

Der Autor bedankt sich bei Lin Heidi Isaksen, Tommy Reitan, Bente Tangen Reitan, Remo Rehder, Per Johan Lysberg and Nils Håkon Nordberg. Weiterer Dank gilt Kristian A. Østby, Åsmund Svensson, Ronny Eftevåg, Christian Vennerød, Knut Strømfors und allen anderen Testspielern.

A



Beispiel 15:
Spieler Lila entscheidet den Gleichstand mit Spieler Rot und Spieler Gelb auf dem Götterpfad **A** für sich, weil er das Götterplättchen dieses Pfades besitzt.



Autor: Eilif Svensson
Illustration: Victor Boden

Art.Nr.: 60 110 5076

© 2014 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

