

Laguna Albastră™



REINER KNIZIA



TOMEK LAREK

Conține:

- O Tablă de joc;
- 24 de piese colorate din lemn, reprezentând Resursele: nuci de cocos (piesele albe), bambus (piesele galbene), apă (piesele albastre) și pietre prețioase (piesele verzi);
- 8 piese din lemn reprezentând statuete Totem (piesele maro);
- 20 de piese din lemn în formă de căsuță reprezentând așezări / Sate (4 seturi a câte 5 căsuțe din fiecare culoare: roșu, albastru, verde, vișiniu);
- 120 de piese Săteni (4 seturi a câte 30 din fiecare culoare: roșu, albastru, verde, vișiniu);
- Un săculeț de pânză pentru piese;
- Un carnet cu tabele pentru calcularea scorului.

Introducere:

Exoticele insule încă nelocuite ale Lagunei Albastre pot fi un premiu imens pentru orice explorator Polinezian. Fiind conducătorul tribului tău, va trebui să-ți conduci supușii într-o expediție de explorare și colonizare a diferitelor insule ale recent descoperitului arhipelag. Acest paradis este plin cu resurse, și de asemenea se aude zvonuri despre o minunată lagună ascunsă undeva între aceste insule. Direcționează-ți supușii strategic și construiește așezări, colectând cât mai multe resurse cu putință pentru a deveni cel mai puternic trib din arhipelag și cuceritorul Lagunei Albastre! Laguna Albastră este un joc de strategie cu reguli simple și cu o grafică fermecătoare, fiind potrivit pentru întreaga familie. Spor la joacă!

Pregătirea jocului:

- ❁ Deschide și așează tabla de joc. Aceasta ilustrează cele 8 insule care alcătuiesc arhipelagul.
- ❁ Resursele sunt nucile de cocos, bambusul, apa și pietrele prețioase. Adună-le pe toate în săculețul de pânză împreună cu cele 8 statuete și amestecă-le agitând săculețul. Apoi, luând câte o piesă, aleatoriu, din săculeț, așează-le pe rând una câte una pe spațiile de pe tabla de joc ce conțin cercuri din pietre.
- ❁ Așează carnetul pentru ținerea scorului lângă tabla de joc astfel încât să fie vizibil tuturor jucătorilor.
- ❁ Fiecare jucător va alege câte o culoare și, în funcție de numărul de jucători, fiecare va lua următoarele seturi de piese de culoarea aleasă:
Pentru 2 jucători: Toate căsuțele și toți sătenii;
Pentru 3 jucători: Toate căsuțele și câte 25 de săteni (câte 5 săteni vor rămâne în cutie);
Pentru 4 jucători: Toate căsuțele și câte 20 de săteni (câte 10 săteni vor rămâne în cutie).

Exemplu de pregătire pentru 4 jucători



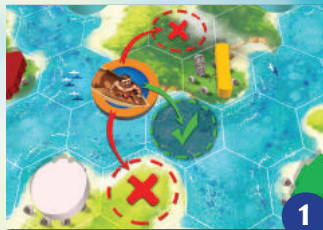
Cum se joacă:

Jocul se joacă în 2 etape succesive:

Etapă de explorare și Etapă de colonizare.

La finalul fiecărei etape se calculează scorul.

Etapă de explorare:



Cel mai tânăr jucător începe, iar jocul va continua apoi spre stânga. În tura sa, fiecare jucător trebuie să își așeze câte una dintre piesele sale (căsuțe sau săteni) pe un spațiu liber de pe tabla de joc.

Aceștia pot să efectueze una dintre următoarele acțiuni:

1 Să așeze un jeton cu un sătean pe un spațiu liber de pe mare, punându-l cu partea cu barca în sus. Acest pas este important deoarece pentru a ocupa o insulă trebuie să existe un punct de acces de pe mare.

Atenție: O căsuță nu poate fi așezată pe mare.

SAU

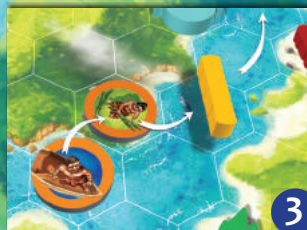
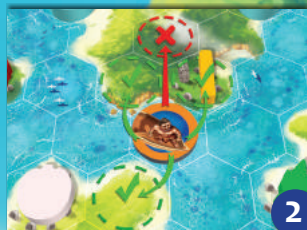
2 Să așeze o piesă (sătean sau căsuță) pe un spațiu liber de pe o insulă, aflată lângă o piesă proprie așezată (pe mare sau pe uscat) într-una din turele precedente. Cu alte cuvinte, jucătorii pot să așeze o piesă pe uscat doar dacă este adiacentă unei alte piese de-a lor (sătean sau căsuță). Jetoanele așezate pe insule vor fi puse cu fața cu săteni efectuând diverse acțiuni specifice traiului pe uscat (agricultură, vânătoare, etc.) în sus.

3 Când un jucător așează o piesă pe un spațiu care conține o resursă sau statueta, va lua resursa sau statueta respectivă de pe tablă și o va pune în dreptul său.

Resursele sau statuetele câștigate vor trebui puse în dreptul celor care le-au câștigat astfel încât să fie vizibile tuturor jucătorilor.

Important!

- ◆ Într-o tură, jucătorii pot așeza câte o singură piesă, fiecare pe câte un singur spațiu de pe tabla de joc.
- ◆ Căsuțele așezate pe spațiile cu resurse sau statuete (spațiile cu cercuri din pietre) ale insulelor vor fi înlăturate de pe tablă după etapa de explorare, și nu se vor folosi în această etapă.



Sfârșitul etapei de explorare și calcularea punctajului:

Etapă de explorare se poate sfârși în 2 feluri:

- ◆ Când toate resursele (nuci de cocos, bambus, apa și pietrele prețioase) au fost colectate;

SAU

- ◆ Când toți jucătorii și-au așezat toate căsuțele și toți sătenii pe tabla de joc.

La finalul etapei de explorare, punctajul jucătorilor se notează pe fila corespondentă partidei din carnetul de scor. Jucătorii vor primi puncte după mai multe criterii, după cum urmează:

- ◆ Insule: Jucătorii cu piese așezate pe toate cele 8 insule vor primi câte 20 de puncte; Jucătorii cu piese așezate doar pe 7 insule vor primi câte 10 puncte.

- ◆ Conexiuni: Jucătorii vor primi puncte pentru cel mai mare lanț de insule conectate între ele prin intermediul pieselor proprii. Jucătorii primesc astfel câte 5 puncte pentru fiecare astfel de insulă conectată în lanțul respectiv.

Atenție: În cazul în care sunt mai multe lanțuri de insule conectate de piesele unui jucător, se va lua în considerare pentru punctaj lanțul cel mai lung de insule.

- ◆ Majorități: Jucătorul cu cele mai multe piese pe o insulă va primi punctele indicate pe tabla de joc în dreptul insulei respective (6, 8 sau 10 puncte).

Dacă doi sau mai mulți jucători au același număr de jetoane-săteni pe insula respectivă, punctele sunt împărțite în mod egal între respectivii jucători. De exemplu, dacă 3 jucători au același număr de săteni pe o insulă ce valorează 8 puncte, fiecare va primi câte 2 puncte.

7	=10	8	=20
5	=5/	5	
8	6-10		

◆ Resurse: Jucătorii vor primi puncte pentru resursele colectate în timpul etapei de explorare.

 = 5  = 10  = 20

    = 10

 = 4

Dacă au colectat:

- Mai mult de 4 resurse identice: vor primi 20 de puncte;
- 3 resurse identice: vor primi 10 puncte;
- 2 resurse identice: vor primi 5 puncte;
- Toate cele 4 tipuri de resurse diferite: vor primi 10 puncte bonus (se acordă o singură dată nu pentru fiecare serie de 4 resurse diferite);
- Statuete: jucătorii vor primi câte 4 puncte pentru fiecare statueta aflată în posesia lor.

Exemplu de scor:



◆ Insule:

Roz: (8 insule) – 20 puncte
Albastru (7 insule) – 10 puncte
Portocaliu (6 insule) – 0 puncte

◆ Conexiuni:

Roz (4 insule) – 20 puncte
Albastru (3 insule) – 15 puncte
Portocaliu (5 insule) – 25 puncte

◆ Majorități:

Roz 4+10 = 14 puncte
Albastru 6+6+8 = 20 puncte
Portocaliu 4+10+8+6 = 28 puncte

◆ Resurse:

Roz 5+5+5+5+10 = 30 puncte
Albastru și Portocaliu 10+20 = 30 puncte fiecare

	Iulia	Alina	Paul
 = 10  = 20	20	10	0
   = 5/ 	20	15	25
    = 10	14	20	28
 = 5  = 10  = 20	20	30	30
    = 10	10	0	0
 = 4	8	16	4
Total	92	91	87

◆ Statuete:

Roz 2x4 = 8 puncte
Albastru 4x4 = 16 puncte
Portocaliu 1x4 = 4 puncte

La finalul etapei de explorare, Iulia are 92 de puncte, Alina are 91 de puncte, iar Paul are 87 de puncte.

Etapa de colonizare:

După calcularea punctelor obținute în etapa de explorare, pregătiți tabla de joc pentru etapa de colonizare.

Înlăturați toți sătenii, resursele și statuetele de pe tabla de joc. Înlăturați de pe insule toate căsuțele care sunt așezate pe spațiile cu cercuri din pietre (spațiile unde se aflau resursele). Păstrați pe tabla de joc căsuțele aflate pe orice alte spații de pe insule; acestea vor permite jucătorilor să populeze insulele în timpul etapei de colonizare.

Introduceți cele 24 de resurse și cele 8 statuete în săculețul de pânză, iar apoi luați pe rând câte o piesă din acesta pe care o așezați înapoi pe tabla de joc aleatoriu, pe unul din spațiile cu cercuri de pietre de pe fiecare insulă, până ce au fost așezate toate. Fiecare jucător își va lua înapoi sătenii. Orice căsuță nefolosită în etapa anterioară va fi pusă în cutie (acolo unde se află căsuțele ce au fost înlăturate de pe spațiile cu cercuri din pietre). Jucătorii vor folosi doar sătenii în această etapă.

Jucătorul din stânga celui care a fost ultimul în etapa anterioară va începe. Cu alte cuvinte, se continuă jocul de unde s-a oprit.

Etapa de colonizare se va juca la fel cu etapa de explorare, însă acum jucătorii vor putea să așeze doar săteni pe spațiile libere aflate lângă o piesă proprie așezată într-o tură precedentă (sau lângă o căsuță proprie așezată într-o etapă anterioară). Cu alte cuvinte, jucătorii pot așeza săteni doar adiacent sătenilor sau căsuțelor proprii aflate pe tabla de joc.

Important: Spre deosebire de etapa de explorare, în aceasta etapa jucătorii pot să așeze un sătean pe un spațiu din mare al tablei de joc doar dacă lângă spațiul respectiv se află o piesă așezată anterior.

Sfârșitul etapei de colonizare și calculul punctajului:

Exact ca și în etapa de explorare, etapa de colonizare se încheie astfel:

◆ Când toate resursele au fost colectate

SAU

◆ Când toți jucătorii și-au așezat toți sătenii pe tabla de joc.

La finalul etapei de colonizare, scorul se calculează la fel ca în etapa anterioară. Jucătorii adună apoi punctajele obținute în cele două etape iar cel care are cel mai mare punctaj este câștigătorul jocului.

În caz de remiză, jucătorul ce cele mai multe resurse și statuete este câștigător. Dacă și atunci este remiză, jucătorii vor împărți victoria.



© 2018 Blue Orange. © Dr. Reiner Knizia, 2018. Toate drepturile rezervate. Blue Lagoon și Blue Orange sunt mărci înregistrate ale Blue Orange Editions, Franța. Joc publicat și distribuit sub licență de Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 Pont-a-Mousson, Franța. Fabricat în China. Realizat în Franța. www.blueorangegames.eu



Importator:
HAPPY COLOR INT SRL Timișoara,
Str. Budai Deleanu, 21A
www.happycolor.ro,
office@happycolor.ro

Aprecieri: Reiner Knizia își exprimă mulțumirea față de toți cei care au testat jocul și care au contribuit la dezvoltarea Lagunei Albastre, în special Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris. Lawson și Dave Spring