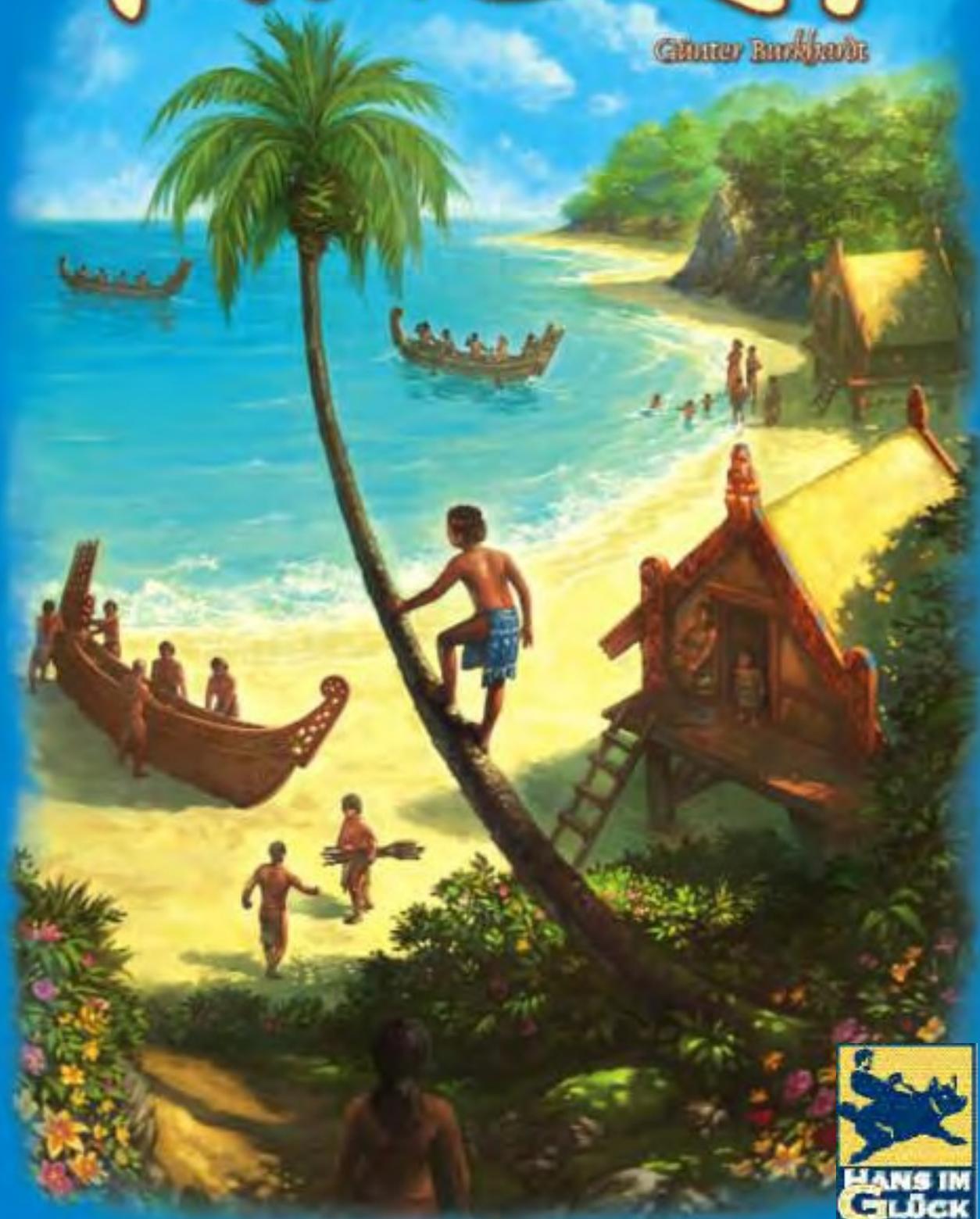


# \*MĀORĪ\*

Günter Burkhardt



## Descrizione

Molte persone sognano di vivere in Polinesia l'insieme di arcipelaghi dei Mari del Sud I Maori hanno vissuto in questi luoghi e in Nuova Zelanda per oltre 3000 anni. Unisciti in questa avventura nei Mari del Sud. Scopri nuove isole con la nave degli Esploratori e crea il tuo arcipelago con palme, capanne, conchiglie e ghirlande di fiori. Inizia con il gioco base e prosegui con le varianti che offriranno ulteriori opzioni e divertimento.

## Contenuto

• 97 tessere isola così suddivise:



10 isole individuali    54 tessere terminali    14 tessere centrali    17 tessere acqua    2 vulcani

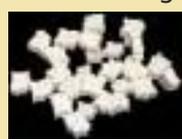
Le tessere isola contengono altri simboli: palme, capanne, conchiglie, navi e lei

**Nota: non esistono tessere curvilinee: potranno essere scoperte solo isole dritte.**

• 5 piani di gioco *double face*



• 30 conchiglie



• 1 nave



• 5 piccole navi dei colori dei giocatori. (si usano solo nelle varianti.)



## Preparazione

Mischiare le tessere di gioco, pescatene 16 e disponetele a faccia in su in una matrice di forma 4 x 4 come indicato nella illustrazione. Se viene pescata una tessera vulcano mettetela da parte e sostituirla con un'altra. Disponete le altre tessere assieme alle tessere vulcano pescate in un mucchio e mettetele a faccia in giù nelle vicinanze.

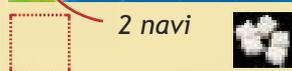
Ogni giocatore prende un piano di gioco che pone dinanzi a sé (come indicato nella Illustrazione). Riceve inoltre 5 conchiglie come capitale iniziale.

Disponere le rimanenti conchiglie nelle vicinanze. Viene scelto il giocatore iniziale. Il giocatore iniziale dispone la nave ai bordi della matrice presso una tessera a sua scelta.

**Disposizione per una partita per 2:**

matrice

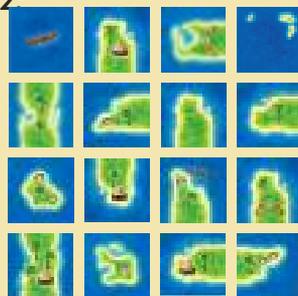
Nave esplorante



deposito

2 navi

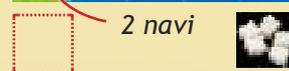
5 conchiglie



Deposito conchiglie



Deposito tessere



deposito

2 navi

5 conchiglie

## Scopo

Ogni giocatore cerca di creare un arcipelago sul proprio piano di gioco. Per fare ciò, raccoglie le tessere dalla matrice, che viene esplorata dalla nave. In questo modo ogni giocatore sviluppa isole con palme, capanne e lei (ghirlande di fiori) che gli faranno guadagnare punti vittoria.

## Come si gioca

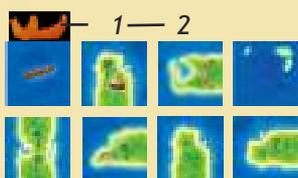
Il gioco procede in senso orario. Il giocatore a sinistra di colui che ha piazzato la nave inizia. Durante il proprio turno il giocatore:

1. **Deve** muovere la nave degli esploratori
  2. **Può** scoprire una tessera.
- Compite queste azioni il gioco passa al prossimo giocatore in senso orario.

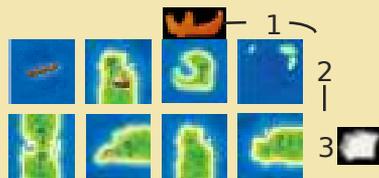
### 1. Muovere la nave degli esploratori

Il giocatore **deve** prima muovere la nave intorno alla matrice in senso orario. Egli **deve** muovere la nave almeno di uno spazio e al massimo di tanti spazi per quante navi ha sul suo piano di gioco. All'inizio, ogni giocatore ha 2 navi (stampate sul piano di gioco). Durante il gioco, i giocatori potranno ottenere navi aggiuntive. Inoltre un giocatore può spendere delle conchiglie per muovere ulteriormente le navi degli esploratori (1 conchiglia = 1 spazio)

*Esempio di movimento per la nave degli esploratori*



*Il giocatore ha 2 navi e può muovere la Nave degli esploratori di 2 spazi*



*Il giocatore ha 2 navi e muove la nave di 2 spazi  
Paga 1 conchiglia per muovere un altro spazio.*

### 2. Scoprire una tessera

Dopo aver mosso la nave, il giocatore deve effettuare una delle seguenti azioni:

- Prendere una tessera dalla matrice e metterla sul proprio piano di gioco.
- Prendere una tessera dalla matrice e metterla nel proprio deposito
- Prendere una tessera dal deposito e metterla sul proprio piano di gioco.
- Scartare una tessera dal proprio piano di gioco.
- Non fare nulla.

#### •Prendere una tessera dalla matrice e metterla sul proprio piano di gioco

Questa è l'azione normale del gioco e la più frequente.

- Prendere gratuitamente la tessera adiacente la nave

oppure

Prendere un'altra tessera nella stessa riga o colonna della nave pagando 1 conchiglia per ogni tessera saltata.



*Il giocatore può prendere la tessera adiacente la nave gratuitamente. La seconda tessera costa 1 conchiglia, La terza ne costerà 2 e la quarta 3 conchiglie.*

- il giocatore mette la tessera presa in uno spazio libero del suo piano.  
I giocatori devono disporre le tessere in modo che le palme siano tutte a faccia in su. Quando un giocatore piazza una tessera con delle conchiglie stampate, riceve uno stesso numero di conchiglie se ve ne sono ancora a disposizione.



*Le palme devono sempre Essere a faccia in su.*

- **Prendere una tessera dalla matrice e metterla nel proprio deposito**  
 Invece di mettere la tessera sul proprio piano di gioco, il giocatore può piazzarla nel proprio deposito. Durante un turno successivo potrà giocarla nel proprio piano (vedi Prendere una tessera dal deposito e metterla sul proprio piano di gioco).  
**Importante:** ogni giocatore può mettere in deposito solo una tessera.
- **Prendere una tessera dal deposito e metterla sul proprio piano di gioco**  
 Invece di prendere una tessera dalla matrice, il giocatore può prendere la tessera che aveva messo precedentemente nel deposito e giocarla sul proprio piano.
- **Scartare una tessera dal proprio piano di gioco**  
 Un giocatore può rimuovere una tessera dal proprio piano di gioco e metterla nella scatola.  
 Costando un turno, il giocatore userà questa mossa solo quando la tessera intralcia lo sviluppo del proprio arcipelago..
- **Non fare nulla**  
 Verrà fatta questa scelta solo quando non vi è niente di meglio da fare.

**Importante:**

- *Indipendentemente dalla scelta fatta dal giocatore, egli per prima cosa muoverà la nave.*
- *Una tessera vulcano non può mai essere presa; essa costituisce un blocco. Le tessere dall'altra parte del vulcano non possono essere prese.*



**Bloccate: non si possono prendere**

- *Quando viene piazzata una tessera, il giocatore deve metterla in modo che sia congruente con le altre tessere giocate. In ogni modo le palme devono essere sempre a faccia in su.*



Dopo che una tessera è stata presa dalla matrice rimpiazzatela con un'altra presa dalla pila delle tessere. Se la pila è finita lo spazio rimane vuoto.

### Conchiglie

- I giocatori devono tenere in vista le conchiglie a disposizione che possono usare per:
- pagare un movimento extra della nave degli esploratori.
  - pagare per prendere una tessera non adiacente alla nave degli esploratori.

## Fine del gioco

La partita termina quando un giocatore completa il proprio piano di gioco. Tuttavia, gli altri giocatori possono giocare ancora un turno prima di calcolare i punti.

## Punteggio

Prima di calcolare il punteggio i giocatori rimuovono le isole incomplete dai loro piani. Ogni giocatore calcola il proprio punteggio.

I giocatori segnano punti per:

- Ogni palma in un'isola senza capanna (1 punto per ogni palma)
- Ogni palma in un'isola con almeno una capanna (2 punti per ogni palma). (un'isola con più di una capanna non guadagna punti extra).
- Ogni ghirlanda di fiori completa vale 10 punti
- Il giocatore con più navi sul proprio piano (inclusi quelli stampati) segna 1 punto per ogni nave che ha. Se ci sono più giocatori con le stesse navi, tutti segnano i punti.
- Il giocatore con più conchiglie segna 1 punto per conchiglia (i pareggi sono trattati come sopra). Le conchiglie sulle tessere non sono contate.
- Ogni spazio vuoto sul piano di gioco conta per **1 punto negativo**
- Le tessere nel deposito non vengono contate.

Il giocatore con più punti è il vincitore. In caso di parità il giocatore tra questi con più conchiglie vince. Se c'è ancora parità entrambi vincono.

### Esempio di punteggio



10 Palme Senza capanna	= 10 punti
6 Palme Con capanna	= 12 punti
1 lei completato	= 10 punti
7 navi (maggioranza)	= 7 punti
3 conchiglie (no maggioranza)	= 0 punti
2 spazi vuoti	= -2 punti
<b>totale</b>	<b>37 punti</b>

Rimuovere le isole incomplete prima di calcolare il punteggio.

Conchiglie (legno)

Lei completato

## Varianti

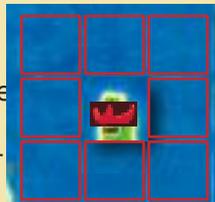
Per giocare le varianti, occorre usare le navi colorati. All'inizio del gioco ogni Giocatore riceve una nave del proprio colore e la pone sul proprio piano.

Il turno di gioco cambia in questo modo:

1. Il giocatore **deve** muovere la nave degli esploratori
2. il giocatore **può** scoprire un'isola.
3. il giocatore **può o deve** muovere la nave colorata

### Variante 1 (il giocatore può muovere la nave colorata)

Quando un giocatore mette la prima tessera sul proprio piano deve mettere anche la nave sulla stessa tessera. Nei turni successivi, deve mettere le tessere adiacenti alla tessera dove è posizionata la nave. Come nel gioco base, si può mettere la tessera nel deposito o rimuovere una tessera dal piano. Dopo aver piazzato una tessera, il giocatore può muovere la propria nave sopra un'altra tessera del proprio piano. Egli può anche non muovere la nave. Non può mai mettere la nave in uno spazio vuoto. La nave si può spostare anche quando si mette una tessera nel deposito o viene eliminata



### Variante 2 (il giocatore deve muovere la nave)

La variante 2 offre un ulteriore requisito alla variante 1. Il giocatore deve sempre mettere la sua nave sulla tessera che piazza sul proprio piano di gioco. Non può scartare la tessera dove è la nave né muoverla se mette una tessera in deposito.

### Movimento aggiuntivo della nave colorata usando le conchiglie

Prima che il giocatore prenda una tessera dalla matrice o dal proprio deposito può muovere la nave. Ogni spazio costa una conchiglia. La mossa illustrata a destra costa 2 conchiglie.



### Atollo (retro del piano di gioco)

Il retro del piano di gioco mostra un atollo. I giocatori possono sceglierlo per variare il gioco.

Il punteggio cambia come segue: tutte le isole comprese nello Atollo, raddoppiano i punti delle palme. Ciò vuol dire che palme in isole senza capanna valgono 2 punti e 4 in isole con capanne. Lo spazio con la nave stampata è considerato vuoto e si può giocare una tessera. Se lo spazio non verrà riempito conterà come un punto negativo.



**Nota:** A causa del maggior numero di spazi la variante atollo può essere giocata da massimo 4 giocatori.

Per i numerosi test di viaggi nei Mari del Sud l'autore e l'Editore ringraziano Christian Paukner, Steffen Krotz, Steffen Palmer, Armin Ott, Norman Kurock, Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel and Hannes Wildner. Per la pazienza e i suggerimenti, ringraziamo anche Elisabeth, Lena, and Benjamin.

Un grazie speciale a Dieter Hornung. Editing regolamento: Hanna e Alex Weiss.

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come aiuto per i giocatori in lingua italiana per comprendere il gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



© 2009 Hans im GlückVerlags-GmbH

or visit our web site at [www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)  
Traduzione in Italiano: Fausto Berutti