

Bora Bora - Quick Reference - v2

PREPARAZIONE

- 1 – Piazzare i **Materiali da Costruzione** (10 sabbia, 10 pietra e 10 legno), le **36 Conchiglie** e le **18 Offerte** accanto al Tabellone. *NOTA: la riserva di questi è illimitata.*
- 2 – Piazzare le **Tessere Azione** vicino al Tabellone in base al # dei giocatori:
2 giocatori (5): Assistente, Tempio, Costruzione, Uomo/Donna, Percorso Terra/Acqua
3 giocatori (6): Assistente, Tempio, Costruzione, Uomo, Donna, Percorso Terra/Acqua
4 giocatori (7): Assistente, Tempio, Costruzione, Uomo, Donna, Percorso Terra, Percorso Acqua
- 3 – Casualmente piazzare le **12 Tessere Pesce** (# a faccia in su) sugli spazi pesce accanto alle Regioni sul Tabellone.
- 4 – Separare le **Tessere Uomo/Donna** (36 Uomo, 36 Donna), mischiarle a faccia in giù e creare 2 pile:
 - pescare 6 tessere da ogni pila e piazzarle a faccia in su sugli appositi spazi, in basso a destra, del Tabellone.
- 5 – Ogni giocatore riceve **1 Scheda Giocatore** (SG).
- 6 – Separare le **Tessere Obiettivo** (7 verde chiaro, 53 verde scuro), mischiarle a faccia in giù e creare 2 pile:
ogni giocatore ne prende **1 verde chiaro e 2 verde scuro** da piazzare a faccia in su, in basso a destra, sulla SG.
- 7 – Mettere le rimanenti Tessere Obiettivo *verde chiaro* nella scatola e creare una pila con le rimanenti *verde scuro*:
 - pescare "**# di giocatori + 2**" Tessere Obiettivo da piazzare a faccia in su sugli appositi spazi del Tabellone.
- 8 – Mischiare le **24 Tessere Gioiello** e piazzarle a faccia in su sulla griglia 6x4, nella parte destra, del Tabellone.
NOTA: queste colonne rappresentano i 6 ROUND di gioco.
- 9 – Piazzare **6** (delle 10) **Tessere Divinità** in una pila sull'apposito spazio del Tabellone.
- 10 – Mischiare le **60 Carte Divinità** e piazzarle, coperte, vicino al Tabellone. Scoprire le prime **5** carte vicino al mazzo.
- 11 – Ogni giocatore prende:
 - **12 Capanne** di un colore da piazzare sugli appositi spazi della SG.
 - **6 Tessere Costruzione** del suo colore da piazzare (lato "dado" in su) sugli appositi spazi della SG.
 - **1 Tessere Divinità** (delle rimanenti 4) da piazzare sull'apposito spazio della SG.
 - **3 Dadi, 2 Segnalini e 4 Sacerdoti** del suo colore da tenere vicino alla SG.
 - **2 Carte Divinità** pescate dal mazzo, da tenere segrete, come mano iniziale.
 - **2 Offerte ed 1 Tessera Ordine di Turno** casuale (# 1-4) da tenere vicino alla SG.
- 12 – I giocatori piazzano i 2 Segnalini, in base al # della Tessera Ordine di Turno, sul:
 - Tracciato Punti Vittoria (PV): $\#1 \rightarrow 0/100$ | $\#2 \rightarrow 1$ | $\#3 \rightarrow 2$ | $\#4 \rightarrow 3$.
 - Tracciato Stato: tutti sullo "0" impilati, dall'alto verso il basso, in questo modo #1, #2, #3, #4.
- 13 – In Ordine inverso di Turno ogni giocatore:
 - piazza 1 Capanna su uno **spazio costruzione vuoto** in 1 delle 4 Regioni, sul Tabellone, adiacenti ad una Tessera Pesce di valore "1".
 - prende il Materiale da Costruzione corrispondente - da piazzare sull'apposito spazio cerimonia della SG
oppure 1 Offerta - da tenere vicino alla SG

FINE DEL GIOCO

- 1) Ogni giocatore può provare a completare le 3 Tessere Obiettivo: **6 PV** ognuna (**4 PV** se usi carte **Divinità Gialla**)
- 2) Ricevi **2 PV** per ogni Tessera Divinità non utilizzata.
- 3) Ricevi **1-6 PV** (# della Tessera Pesce adiacente alla Regione) se la Capanna sopra lo spazio costruzione è tua.
- 4) Ricevi **1-9 PV** per ogni Tessera Gioiello.
- 5) Ricevi **6 PV** se hai completato 9 Tessere Obiettivo.
- 6) Ricevi **6 PV** se hai acquistato 6 Tessere Gioiello.
- 7) Ricevi **6 PV** se tutti gli spazi cerimonia (12) sono riempiti con Tessere Costruzione e/o Materiali da Costruzione.
- 8) Ricevi **6 PV** se tutte le Tessere Costruzione (6) sono costruite.
- 9) Ricevi **6 PV** se tutte le Capanne (12) sono piazzate sulle 12 Regioni del Tabellone.
- 10) Ricevi **6 PV** se tutti gli spazi Uomo/Donna (12) sono occupati da Tessere Uomo/Donna.

Vince chi ha più PV! *Parità:* tra quelli in parità, vince il giocatore con il # di Tessera Ordine di Turno minore.

CARTE DIVINITA': devi pagare 1 Offerta per giocare 1 Carta Divinità. Scarta la carta dopo l'uso.

Gioca 2 Carte Divinità di 1 colore e paga 1 Offerta per usare l'abilità di 1 qualunque Carta Divinità.

Divinità Blu → nella Fase **A**, ignora la "Regola di Piazzamento" quando piazzati 1 Dado sulla Tessera Azione.
NOTA: 1 carta per ogni Dado.

Divinità Bianca → nella Fase **A**, considera il Dado piazzato sulla Tessera Azione come se fosse di valore "6".
NOTE: 1 carta per ogni Dado e non cambiare il # del Dado!

Divinità Rossa → quando ti "Espandi" nelle Fasi **A-B**, guadagni PV in base al # della Tessera Pesce adiacente alla Regione appena colonizzata.

Divinità Verde → nella Fase **B**, raddoppi l'effetto dell'azione di 1 Tessera Uomo/Donna (raddoppia il totale se usi più tessere dello stesso tipo) OPPURE attiva un 2° tipo differente di azione di 1 Tessera Uomo/Donna.

Divinità Gialla → nella Fase **C**, riduce di 1 la richiesta di 1 Tessera Obiettivo (es.: 2 Legni invece di 3):
per questo obiettivo guadagni 4 PV invece di 6.

Puoi usare 1 carta per Round ma fino a 3 carte alla FINE DEL GIOCO (paga 1 Offerta per ogni carta).

TESSERE DIVINITA': metti la tessera nella scatola per usarla come 1 qualsiasi Carta Divinità **senza pagare l'Offerta**.

Bora Bora - Quick Reference - v2

Il gioco dura **6 ROUND**.

PANORAMICA DEL ROUND *I giocatori giocano tutte le Fasi di un ROUND insieme*

A) TIRARE E PIAZZARE I DADI, SVOLGERE LE AZIONI

- 1) I giocatori tirano simultaneamente tutti e 3 i loro Dadi. In Ordine di Turno:
piazza 1 Dado su una Tessera Azione ed esegui quella **Azione**. Continuate fino a piazzare tutti i Dadi.

Regola di PIAZZAMENTO (non è valida per l'Azione "Pescare"):

- **Puoi solo piazzare 1 Dado di un valore minore del più basso dado presente su quella Tessera Azione -**

AZIONI:

- a) **Espansione**: colonizza una Regione adiacente ortogonalmente ad un'altra dove hai già 1 tua Capanna tramite un Percorso Terra/Acqua (icona dado con frecce marrone/blu).
- Puoi usare un Percorso (Terra/Acqua) se il suo valore è \leq a quello del tuo Dado.
- Prendi 1 Capanna (dalla SG) e piazzala nello spazio costruzione della nuova regione (*sposta l'eventuale Capanna presente sullo spazio costruzione, lasciandola nella Regione*). Solo 1 Capanna/Giocatore per Regione.
CONSIGLIO: *meglio risparmiare le Capanne sul 12° spazio della SG fino alla Fine del Gioco.*
- Ricevi il Materiale da Costruzione della Regione oppure 1 Offerta.
- b) **Uomo / Donna**: prendi 1 Tessera Uomo/Donna dal Tabellone se il suo valore è \leq a quello del tuo Dado.
- Piazza la Tessera Uomo/Donna su uno spazio libero della SG (parte destra) in modo da coprire il segno di spunta verde nella parte superiore dello spazio.
NOTA: *non puoi scegliere questa azione se non hai spazi liberi sulla SG.*
- c) **Assistente**: il risultato del Dado indica il # di punti commercio a disposizione. Spendili a piacimento.
I) **1 punto**: sposta 1 Tessera Uomo/Donna in giù per rivelare il segno di spunta e guadagnare l'avanzamento di Stato (Tessere Uomo) o le Conchiglie (Tessere Donna) mostrate sul lato sinistro.
NOTA: *il tuo Segnalino sul Tracciato Stato si muove verso destra, sopra gli altri in caso di parità.*
II) **1 punto**: guadagni 1 PV.
III) **2 punti**: prendi 1 Offerta.
IV) **2 punti**: pesca oppure scegli 1 Carta Divinità (rimpiazzala immediatamente in questo caso).
V) **2 punti**: prendi 1 Materiale da Costruzione a scelta, piazzalo nello spazio cerimonia o vicino alla SG.
VI) **2 punti**: muovi 1 Capanna qualsiasi, presente sulla SG, sul 12° spazio della SG.
Non c'è un limite di Capanne ma non puoi spostare le Capanne presenti sul Tabellone.
- d) **Tempio**: metti 1 Sacerdote su uno spazio Tempio del Tabellone:
- piazza il Sacerdote su uno spazio con valore \leq a quello del tuo Dado.
- lo spazio del Tempio è occupato da un altro Sacerdote? Spostalo di 1 spazio a destra, spostando gli altri di conseguenza. Se esce dal Tempio, il Sacerdote, viene restituito al suo proprietario.
- guadagni 1 **Bonus del Fuoco**:
prendi [1 Carta Divinità oppure 1 Offerta] + [1 avanzamento di Stato oppure 1 Conchiglia]
- e) **Costruzione**: costruisci 1 Tessera Costruzione con valore \leq a quello del tuo Dado:
- scarta 2 Materiali da Costruzione adiacenti ortogonalmente e piazza lì la tessera (lato "dado" in giù).
- guadagni **10/10/7/7/4/4 PV** (ROUND 1/2/3/4/5/6) + 1 **Bonus del Fuoco**.
NOTA: *non puoi costruire se non hai 2 Materiali da Costruzione adiacenti (non puoi riorganizzare gli spazi!).*
- f) **Pescare** (in alto a sinistra sul Tabellone): guadagni 2 PV per ogni tuo Dado piazzato (non conta il valore).

B) USARE LE AZIONI UOMO/DONNA: in Ordine di Turno, puoi usare l'azione, indicata sul lato destro, di:

1 Tessera Uomo ed 1 Tessera Donna. Puoi combinare più Tessere Uomo (o Donna, mai insieme!) con la stessa azione per una **singola** azione più potente. Puoi usare qualunque Tessera presente sulla tua SG.

C) VALUTARE LA META' DESTRA DEL TABELLONE DI GIOCO

- 1) Guadagni **0-15 PV** per la posizione del Segnalino sul Tracciato Stato. Riposizionarli tutti sullo "0": il Segnalino più avanti (e/o sopra gli altri), sarà quello in cima alla pila. Riassegnate le Tessere Ordine di Turno (in cima = #1).
- 2) Guadagni **1/1/2/2/3/3 PV** (ROUND 1/2/3/4/5/6) per ogni Sacerdote nel Tempio. Il giocatore con più Sacerdoti prende la Tessera Divinità dal Tabellone. *Parità?* Il più a sinistra. *Nessun Sacerdote?* Scarta la tessera.
- 3) Seguendo il nuovo Ordine di Turno, puoi comprare nella colonna ROUND corrente:
1 Tessera Gioiello pagando le rispettive Conchiglie. Piazza la tessera a faccia in giù nell'apposito spazio della SG. Le Tessere Gioiello rimaste nella colonna ROUND corrente vengono rimesse nella scatola.
- 4) Seguendo il nuovo Ordine di Turno, devi "**Completare**" o "**Rimettere** nella scatola" 1 delle 3 Tessere Obiettivo. Se riesci a **completarla**, guadagni 6 PV (4 se usi 1 carta **Divinità Gialla**) e la piazzai a faccia in giù nell'apposito spazio della SG. Infine, ognuno, seguendo sempre il nuovo Ordine di Turno, sceglie 1 nuova Tessera Obiettivo dal Tabellone ponendola nello spazio lasciato vuoto: **anche nell'ultimo ROUND!**

FINE DEL ROUND

- 1) Metti nella scatola le 2 Tessere Obiettivo rimaste e pescane di nuove (# di giocatori + 2) per rimpiazzarle.
2) Metti nella scatola le Tessere Uomo/Donna rimaste e pescane di nuove (6 Tessere Uomo e 6 Tessere Donna).
3) I giocatori riprendono i propri 3 Dadi e cominciano un nuovo ROUND.