

Blue Lagoon™



REINER KNIZIA



TOMEK LAREK

Components

- ▶ 1 board
- ▶ 4x5 wooden Villages
- ▶ 1 linen bag
- ▶ 32 Resources
- ▶ 4x30 Settlers (boat side/land side)
- ▶ 1 score pad and Statuettes

Introduction

The unexplored Paradise Islands of the Blue Lagoon will be a prize for any proud Polynesian seafarer and explorer! Enlist the help of everyone in your tribe and set off to claim all the different islands of the archipelago. You will find precious resources on the way and strategically build your settlements to make history as one of the most renowned tribes in the archipelago!

Preparation

- ❁ Lay out the board. It shows the eight islands of the newly discovered archipelago.
- ❁ There are 24 Resources: Coconuts, Bamboo, Water and Precious Stones. 8 additional Statuettes (brown colour) represent religious symbols for the Polynesians. Drop all 32 Resources and Statuettes in the bag. Pick them out one at a time and place them randomly on the Stone-Circle spaces on the board.
- ❁ Display the score pad near the board so that all the players can easily see it.
- ❁ Each player takes the Villages and Settlers of one colour. In a 4-player game, each player leaves 10 Settlers in the box; in a 3-player game, they leave 5 Settlers each in the box. In a 2-player game, all Settlers are needed.

Example of a 4-player set-up.

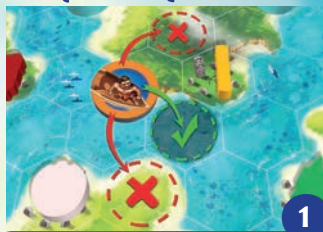


The Game

The game is played in 2 distinct successive phases (the **Exploration Phase** and the **Settlement Phase**). The score is counted at the end of each phase.

For an introductory game, we advise you to test yourselves on the Exploration Phase. Then, as you get to know the game, you can play both Exploration and Settlement Phases.

Play - Exploration Phase



The youngest player starts and then play progresses clockwise. On your turn, place one of your pieces (Village or Settler) onto the board. The following rules apply:

◆ Place your Settler onto any unoccupied space in the sea, boat-side up. **1**

The Polynesians arrived by sea.

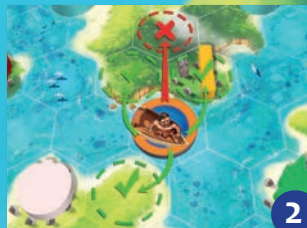
OR

◆ Alternatively, place your piece (Settler or Village) onto any unoccupied space positioned next to a space that is already occupied by one of your pieces. **2**

Careful! A Village cannot be placed on the sea. *The Polynesians explored the islands from their landing sites.*

If you place your piece onto a space with a Resource or Statuette, take it from the board and place it in front of you. **3**

Make sure that all the players can easily see which Resource or Statuette you have collected.



Important!

- ◆ Only one piece is allowed on each space.
- ◆ Villages placed on land spaces that show a Stone-Circle will be removed from the board before the Settlement Phase starts.

End of the Exploration Phase and Scoring

The Phase of Exploring the new archipelago ends:

- ◆ when all the Resources (Coconuts, Bamboo, Water and Precious Stones) have been collected, or
- ◆ when all the players have placed all of their Settlers and Villages on the board.

At the end of the Exploration Phase the score is recorded for the first time – using the scoring pad:



◆ **8/7 Islands:** Players with pieces on all eight islands score **20 points**, players with pieces on seven islands score **10 points**.

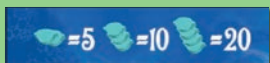


◆ **Links:** Players each earn points from their chain of pieces that links the most islands. For each island linked by this one chain, the player scores **5 points**.



◆ **Majorities:** The player with the most pieces on an island scores the points indicated on the board (**6, 8, or 10 points**, depending on the islands). In the case of a tie, the points are divided fairly between players. *For example, if 3 players have the same number of Settlers on an island of worth 8 points, they each score 2 points.*

◆ **Resources:** For their collected Resources, each player scores the following points:



4+ matching Resources: **20 points**,
3 matching Resources: **10 points**,
2 matching Resources: **5 points**.



If a player has collected all 4 different Resources: **10 additional points, only once.**



◆ **Statuettes:** For each collected Statuette, players score 4 points.

Scoring Example



◆ **8/7 Islands:**

Pink (8 islands) 20 points.
Blue (7 islands) 10 points.
Orange (6 islands) 0 points.

◆ **Links:**

Pink (4 islands) 20 points.
Blue (3 islands) 15 points.
Orange (5 islands) 25 points.

◆ **Majorities:**

Pink 4+10 = 14 points.
Blue 6+6+8 = 20 points.
Orange 4+10+8+6 = 28 points.

◆ **Resources:**

Pink 5+5+5+5+10 = 30 points.
Blue and Orange 10+20 = 30 points each.

	Julia	Sacha	Paul	
7 = 10 8 = 20	20	10	0	
5/	20	15	25	
8 6-10	14	20	28	
=5 =10 =20	20	30	30	
=10	10	0	0	
=4	8	16	4	
Total	92	91	87	

◆ **Statuettes:**

Pink 2x4 = 8 points.
Blue 4x4 = 16 points.
Orange 4 points.

After the first scores have been counted, **Pink has 92 points**, **Blue has 91 points**, and **Orange has 87 points**.

Settlement Phase

After the first scores have been counted, remove all the Settlers and all the remaining Resources from the board. Remove all the Villages which are placed on land spaces that show a Stone-Circle. Drop all 32 Resources and Statuettes in the bag, then pick them out one at a time and place them randomly on the Stone-Circle spaces on the board.

The players take back their Settlers which have been removed from the board. Unused Villages (either removed from the board or still in the players' possession) are returned to the box.

The player to the left of the player who ended the Exploration Phase starts the Settlement Phase. In other words, the game simply continues clockwise.

Play the Settlement Phase like the Exploration Phase, but now following the rule that you may only place your pieces onto unoccupied spaces positioned next to a space that you are already occupying. *The Polynesians populated the islands from their Villages.*

Attention: Contrary to the Exploration Phase, you may place your piece onto an unoccupied space in the sea ONLY if positioned next to one of your previously placed pieces.

End of the Settlement Phase and Scoring

Like the Exploration Phase, the Settlement Phase ends:

- ◆ when all the Resources (Coconuts, Bamboo, Water and Precious Stones) have been collected, or
- ◆ when all the players have placed all their Settlers onto the board.

At the end of the Settlement Phase, the score is recorded for a second time in the same way as the first time.

Each player then adds up their scores from the 2 phases.

The player with the highest point total wins.

In case of a tie, the player with the most Resources and Statuettes wins.

Otherwise the tie remains.



Credits and Acknowledgments:

Reiner Knizia expresses his gratitude to all playtesters who have contributed to the development of Blue Lagoon, in particular Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, and Dave Spring.

© 2018 Blue Orange. © Dr. Reiner Knizia, 2018. All rights reserved. Blue Lagoon and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Editions, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu



 REINER KNIZIA  TOMEK LAREK

Matériel de jeu

- 1 plateau
- 32 pions Ressources et Statuettes
- 4x30 jetons Colons (face bateau et face terrestre)
- 1 carnet de score
- 4x5 Villages (en bois)
- 1 sac en tissu

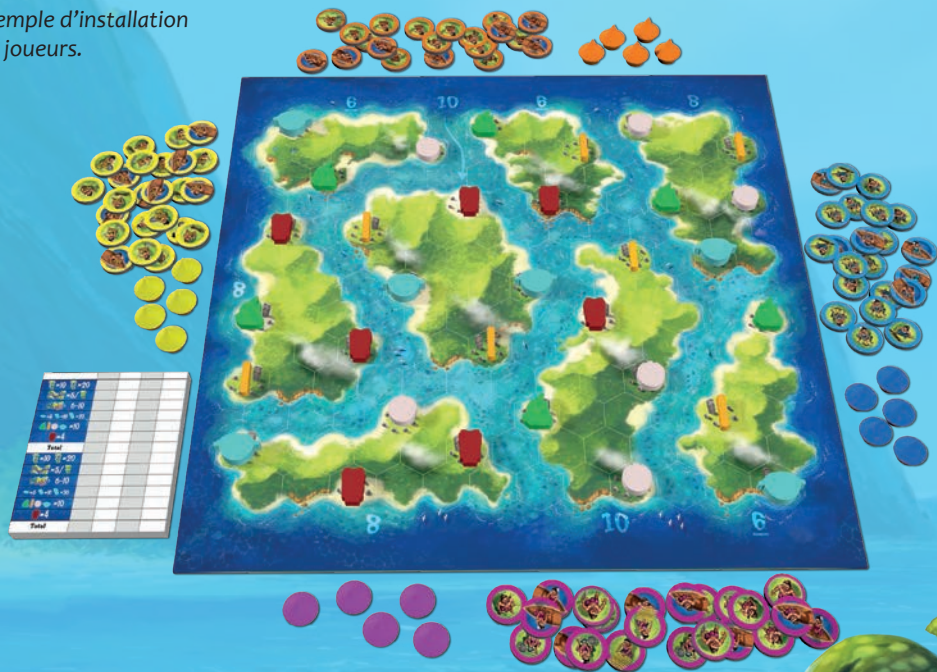
Introduction

Les îles Paradisiaques et inexplorées du Blue Lagoon s'offrent à vous, fier explorateur Polynésien ! Avec l'aide de toute votre tribu, partez à la conquête des différentes îles de l'archipel, récoltez-en les précieuses ressources et construisez judicieusement vos campements pour entrer dans la légende des plus prestigieuses tribus de l'archipel !

Mise en place

- ❁ Disposez le plateau de jeu au centre de la table. Il représente la carte de l'archipel où vont se déployer vos Colons.
- ❁ Il y a 24 pions Ressources : Noix de coco, Bambou, Eau et Pierres Précieuses et 8 pions Statuettes. Mélangez les 32 pions dans le sac, puis piochez-les un à un et placez-les au hasard sur les cases "Cercle sacré".
- ❁ Positionnez le carnet de score près du plateau, à la vue de tous les joueurs.
- ❁ Chaque joueur prend les Villages et les Colons d'une couleur. Pour une partie à 4 joueurs, chacun laisse 10 de ses Colons dans la boîte ; à 3 joueurs, chacun laisse 5 Colons. À 2 joueurs, tous les Colons sont utilisés.

Exemple d'installation à 4 joueurs.



Le jeu

Le jeu se joue en 2 phases distinctes (la **Phase d'Exploration** et la **Phase de Peuplement**) séparées par un décompte de score.

Pour une première initiation nous vous conseillons de ne jouer que la **Phase d'Exploration**.
Lorsque vous connaîtrez bien le jeu, vous pourrez jouer les 2 Phases, Exploration et Peuplement.

Tour de jeu - Phase d'Exploration



Le plus jeune joueur commence, puis le jeu continue dans le sens horaire. À son tour, chacun place un de ses Colons ou Villages sur le plateau, en respectant les règles suivantes :

◆ Placez votre Colon sur une des cases libres dans la mer face bateau visible. **1**
Les Polynésiens arrivent par la mer.

1 OU

◆ Placez un Colon ou un Village sur une case libre jouxtant une case déjà occupée par un de vos Colons ou Villages. **2**

Attention ! Un Village ne peut pas être placé dans l'eau.

Les polynésiens explorent les îles en partant de leurs points d'arrivée.

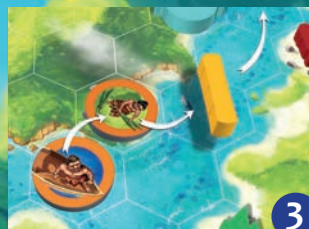
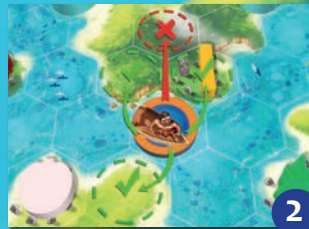
Si vous placez votre Colon ou Village sur une case comportant un pion Ressource ou Statuette, prenez le pion et placez-le devant vous. **3**

Tous les joueurs doivent pouvoir connaître à tout moment les pions en possession de chaque joueur.

Important !

◆ Il ne peut jamais y avoir plus d'un Colon ou Village sur la même case.

◆ Les Villages qui sont sur les cases "Cercle sacré" seront retirés du plateau de jeu avant le début de la Phase de Peuplement.



Fin de la Phase d'Exploration et Calcul du score

La première Phase d'Exploration du nouvel archipel est terminée lorsque :

- ◆ tous les pions Ressources (Noix de coco, Bambou, Eau et Pierres Précieuses) ont été récoltés, ou
- ◆ tous les joueurs ont placé l'ensemble de leurs Colons et Villages sur le plateau.

Un premier calcul du score est établi comme suit à **la fin de cette Phase d'Exploration** :

$7 = 10$ $8 = 20$

◆ **8/7 îles** : Les joueurs ayant des Colons ou Villages sur chacune des 8 îles marquent 20 points, ceux qui en ont sur 7 îles marquent 10 points.

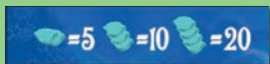
$= 5$

◆ **Liaisons** : Chaque joueur comptabilise le nombre de points de la chaîne de Colons et Villages qui, d'un bout à l'autre, relie le plus grand nombre d'îles. Pour chaque île reliée par cette chaîne, le joueur marque 5 points.

8 **6-10**

◆ **Majorités** : Le joueur qui a le plus grand nombre de Colons ou Villages sur une île marque le nombre de points indiqué (suivant l'île, 6, 8 ou 10 points). En cas d'égalité, les points sont partagés équitablement entre les joueurs. Par exemple, lorsque 3 joueurs sont à égalité sur une île qui vaut 8 points, chacun marque 2 points.

◆ **Pions Ressources** : Chaque joueur marque le nombre de points suivants pour ses pions Ressources (Noix de coco, Bambou, Eau et Pierres Précieuses) :



4+ pions identiques : **20 points**,
3 pions identiques : **10 points**,
2 pions identiques : **5 points**.



Si un joueur a collecté **4 pions Ressources** (Noix de coco, Bambou, Eau et Pierres Précieuses) **différents** : **10 points**, une seule fois.



◆ **Pions Statuettes** : Pour chaque pion Statuette, les joueurs marquent **4 points**.

Exemple de score



◆ 8/7 îles :

Violet (8 îles) 20 points.
Bleu (7 îles) 10 points.
Orange (6 îles) 0 points.

◆ Liaisons :

Violet (4 îles) 20 points.
Bleu (3 îles) 15 points.
Orange (5 îles) 25 points.

◆ Majorités :

Violet 4+10 = 14 points.
Bleu 6+6+8 = 20 points.
Orange 4+10+8+6 = 28 points.

◆ Ressources :

Violet 5+5+5+5+10 = 30 points.
Bleu et Orange 10+20 = 30 points chacun.

	Julia	Sacha	Paul	
7 =10 8 =20	20	10	0	
4 =5/ 3 =10	20	15	25	
4 =5 3 =10 8 6-10	14	20	28	
2 =5 2 =10 2 =20	20	30	30	
1 =10 1 =10	10	0	0	
1 =4	8	16	4	
Total	92	91	87	

◆ Statuettes :

Violet 2x4 = 8 points.
Bleu 4x4 = 16 points.
Orange 4 points.

Après le premier score, **Violet a 92 points, Bleu 91 points et Orange en a 87.**

Phase de Peuplement

Après le premier score, les joueurs reprennent leurs Colons. Puis, ils enlèvent tous les Villages qui sont sur les cases "Cercle sacré" et les remettent dans la boîte avec les Villages inutilisés. Les autres Villages restent sur le plateau de jeu.

Mélangez les 32 pions Ressource et Statuette dans le sac, puis piochez-les un à un et placez-les au hasard sur les cases "Cercle sacré" du plateau.

Le joueur à la gauche de celui qui a terminé la Phase d'Exploration commence la Phase de Peuplement. En d'autres termes, le jeu se poursuit simplement dans le sens horaire.

La Phase de Peuplement se joue comme la Phase d'Exploration, en respectant la règle selon laquelle vous ne pouvez placer vos Colons que sur des cases libres jouxtant une case déjà occupée par un de vos Colons ou Villages.

Les polynésiens peuplaient les îles en partant de leurs Villages.

Attention : Contrairement à la Phase d'Exploration, vous ne pouvez placer un de vos Colons sur une case mer **QUE** si elle se trouve à côté d'un de vos Colons ou Villages déjà placé.

Fin de la Phase de Peuplement et calcul du score final

Comme dans la Phase d'Exploration, la Phase de Peuplement se termine lorsque :

- ◆ tous les pions Ressources (Noix de coco, Bambou, Eau et Pierres Précieuses) ont été récoltés, ou
- ◆ tous les joueurs ont placé l'ensemble de leurs Colons sur le plateau.

La fin de la Phase de Peuplement donne lieu à un deuxième calcul de score similaire au premier. Chaque joueur additionne ensuite le score obtenu dans les 2 phases.

Le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne. En cas d'égalité le joueur avec le plus de Pions Bambou, Noix de coco, Eau, Pierre Précieuse et Statuette l'emporte. Sinon les joueurs finissent Ex aequo.



Mentions et Remerciements :

Reiner Knizia exprime sa gratitude envers tous les testeurs de jeu qui ont contribué au développement de Blue Lagoon, en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, et Dave Spring.

© 2018 Blue Orange. © Dr. Reiner Knizia, 2018. All rights reserved. Blue Lagoon et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Fabriqué en Chine. Développé en France. www.blueorangegames.eu



Spielmaterial

- ▶ 1 Spielbrett
- ▶ 32 Rohstoffe und Statuetten
- ▶ 4x5 hölzerne Dörfer
- ▶ 4x30 Siedler (Boot-Seite/Land-Seite)
- ▶ 1 Stoffbeutel
- ▶ 1 Wertungsblock

Einleitung

Die unerforschten Paradiesinseln der Blauen Lagune liegen vor euch, polynesishe Seefahrer und Entdecker! Sichert euch die Hilfe eures Stamms und brecht auf, um die Inseln des Archipels für euch zu gewinnen. Auf eurem Weg werdet ihr wertvolle Rohstoffe finden und strategisch Siedlungen gründen, um als angesehenster Stamm des Archipels in die Geschichte einzugehen!

Aufbau

- ✿ Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Es zeigt die Karte des Archipels, auf dem sich eure Siedler niederlassen werden.
- ✿ Es gibt 24 Spielsteine für die Rohstoffe Kokosnuss, Bambus, Wasser und Edelsteine. Die 8 Statuetten (braun) stellen hölzerne polynesishe Kultfiguren dar. Mischt die 32 Spielsteine im Stoffbeutel, zieht sie einen nach dem anderen heraus und stellt sie nach dem Zufallsprinzip auf die Felder „Heiliger Steinkreis“.
- ✿ Legt den Wertungsblock neben das Spielbrett, so dass ihn alle Spieler sehen können.
- ✿ Jeder Spieler nimmt sich die Dörfer und Siedler einer Farbe. Bei einer Partie mit 4 Spielern legt jeder 10 seiner Siedler in die Schachtel zurück, bei 3 Spielern 5 Siedler. Bei 2 Spielern werden alle Siedler verwendet.

Spielaufbau mit 4 Spielern.



Das Spiel

Das Spiel läuft über zwei unterschiedliche Phasen (die **Entdeckungsphase** und die **Besiedelungsphase**). Nach jeder Phase gibt es eine Wertung.

Zum Einstieg empfehlen wir euch, nur die **Entdeckungsphase** zu spielen. Wenn ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr beide Phasen spielen, **Entdeckung** und **Besiedelung**.

Spielablauf - Entdeckungsphase



Der jüngste Spieler beginnt, dann geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist, platziert einen seiner Siedler oder eines seiner Dörfer auf dem Spielbrett, nach den folgenden Regeln:

◆ Stellt einen Siedler auf ein freies Meeresfeld, mit der Boot-Seite nach oben. **1**
Die Polynesier kamen über die See.

1 ODER

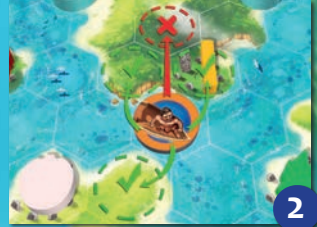
◆ Stellt einen Siedler oder ein Dorf auf ein unbesetztes Feld, das an ein Feld grenzt, auf dem sich bereits einer eurer Siedler oder eines eurer Dörfer befindet. **2**

Achtung! Ein Dorf darf niemals ins Wasser gestellt werden. Die Polynesier erforschten die Inseln von ihren Landestellen aus. Wenn ihr einen Siedler oder ein Dorf auf ein Feld stellt, auf dem sich ein Rohstoff oder eine Statuette befindet, nehmt diesen Rohstoff oder diese Statuette und legt sie vor euch ab. **3**

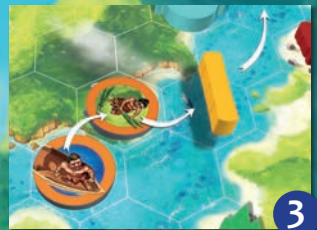
Ihr müsst eure eigenen Rohstoffe und Statuetten jederzeit offen vor euch liegen haben.

Wichtig!

- ◆ Es darf niemals mehr als ein Siedler oder ein Dorf auf einem Feld stehen.
- ◆ Dörfer, die auf Feldern mit „Heiligen Steinkreisen“ gebaut sind, werden vor Beginn der Besiedelungsphase vom Spielbrett genommen.



2



3

Ende der Entdeckungsphase und Wertung

Die Entdeckungsphase auf dem neuen Archipel endet, wenn:

- ◆ alle Rohstoffe (Kokosnuss, Bambus, Wasser und Edelsteine) eingesammelt worden sind oder
- ◆ alle Spieler alle ihre Siedler und Dörfer auf dem Spielbrett eingesetzt haben.

Am Ende der **Entdeckungsphase** gibt es die erste Wertung mit Hilfe des Wertungsblocks:

= 10 = 20

◆ **8/7 Inseln:** Spieler, die Siedler oder Dörfer auf allen **8 Inseln** haben, erhalten **20 Punkte**, diejenigen, die auf **7 Inseln** vertreten sind, erhalten **10 Punkte**.

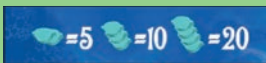
= 5 /

◆ **Ketten:** Jeder Spieler wertet die ununterbrochene Reihe seiner Siedler und Dörfer, die die meisten Inseln verbindet. **Für jede Insel, die durch diese Kette verbunden wird, erhält er 5 Punkte.**

= 6-10

◆ **Mehrheiten:** Der Spieler, der die größte Zahl an **Siedlern oder Dörfern auf einer Insel hat, erhält die angezeigte Punktzahl** (je nach Insel 6, 8 oder 10 Punkte). Bei Gleichstand werden die Punkte **gerecht** unter den Spielern geteilt. *Wenn zum Beispiel 3 Spieler gleich stark auf einer 8-Punkte-Insel vertreten sind, erhält jeder von ihnen 2 Punkte.*

◆ **Rohstoffe:** Für seine gesammelten Rohstoffe erhält jeder Spieler die folgende Zahl an Punkten:



4+ gleiche Steine: **20 Punkte.**
 3 gleiche Steine: **10 Punkte.**
 2 gleiche Steine: **5 Punkte.**



Wenn ein Spieler alle vier **unterschiedlichen** Rohstoffe gesammelt hat, erhält er **10 Punkte**, aber nur einmal.



◆ **Statuetten:** Für jede Statuette erhält der Spieler **4 Punkte**.

Beispiel einer Wertung



◆ **8/7 Inseln:**

Lila (8 Inseln) 20 Punkte.
 Blau (7 Inseln) 10 Punkte.
 Orange (6 Inseln) 0 Punkte.

◆ **Ketten:**

Lila (4 Inseln) 20 Punkte.
 Blau (3 Inseln) 15 Punkte.
 Orange (5 Inseln) 25 Punkte.

◆ **Mehrheiten:**

Lila 4+10 = 14 Punkte.
 Blau 6+6+8 = 20 Punkte.
 Orange 4+10+8+6 = 28 Punkte.

◆ **Rohstoffe:**

Lila 5+5+5+5+10 = 30 Punkte.
 Blau und Orange 10+20 = 30 Punkte.

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

◆ **Statuetten:**

Lila 2x4 = 8 Punkte.
 Blau 4x4 = 16 Punkte.
 Orange 4 Punkte.

Nach der ersten Wertung hat **Lila 92 Punkte, Blau 91 Punkte und Orange 87 Punkte.**

Besiedelungsphase

Nehmt nach der ersten Wertung alle eure Siedler vom Spielbrett zurück in euren Vorrat. Entfernt die Dörfer, die auf einem „Heiligen Steinkreis“ stehen, aus dem Spiel. Auch Dörfer, die ihr bisher nicht eingesetzt habt, kommen jetzt zurück in die Spielschachtel.

Nehmt alle verbliebenen Rohstoffe vom Spielbrett. Werft alle 32 Rohstoffe und Statuetten in den Stoffbeutel, mischt sie und legt sie nach dem Zufallsprinzip auf die Felder „Heiliger Steinkreis“ des Spielbretts.

Der Spieler links von dem Spieler, der die Entdeckungsphase beendet hat, beginnt die Besiedelungsphase. Anders gesagt: Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Die Besiedelungsphase wird genauso gespielt wie die Entdeckungsphase, mit einem Unterschied: Ihr könnt nur noch Siedler auf freie Felder einsetzen, die an Felder grenzen, die ihr bereits mit Siedlern oder Dörfern besetzt habt. *Die Polynesier bevölkerten die Inseln von ihren Dörfern aus.*

Achtung: Im Gegensatz zur Entdeckungsphase dürft ihr eure Siedler **NUR** auf ein unbesetztes Meeresfeld stellen, wenn es an einen Siedler oder ein Dorf angrenzt.

Ende der Besiedelungsphase und Endwertung

Die Besiedelungsphase endet ebenso wie die Entdeckungsphase, wenn:

- ◆ alle Rohstoffe (Kokosnuss, Bambus, Wasser und Edelsteine) eingesammelt worden sind, oder
- ◆ alle Spieler all ihre Siedler auf dem Spielbrett eingesetzt haben.

Am Ende der Besiedelungsphase findet eine zweite Wertung statt, die genauso abläuft wie die erste Wertung. Jeder Spieler addiert schließlich die Punkte aus seinen beiden Wertungen. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Rohstoffe (Kokosnuss, Bambus, Wasser, Edelsteine) und Statuetten gesammelt hat. Besteht dann immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.



Erwähnungen und Dank:

Reiner Knizia dankt allen Testern, die zur Entwicklung von Blue Lagoon beigetragen haben, besonders Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, und Dave Spring.

© 2018 Blue Orange. © Dr. Reiner Knizia, 2018. All rights reserved.
Blue Lagoon und Blue Orange sind
Markenzeichen von Blue Orange
Editions, Frankreich. Hergestellt in
China. Entwickelt in Frankreich.
www.blueorangegames.eu



Materiali

- 1 plancia
- 32 contrassegni Risorse e Miniature
- 4 x 5 Villaggi (in legno)
- 4 x 30 gettoni Coloni (lato barca e lato terra)
- 1 blocchetto segnapunti
- 1 sacchetto in cotone

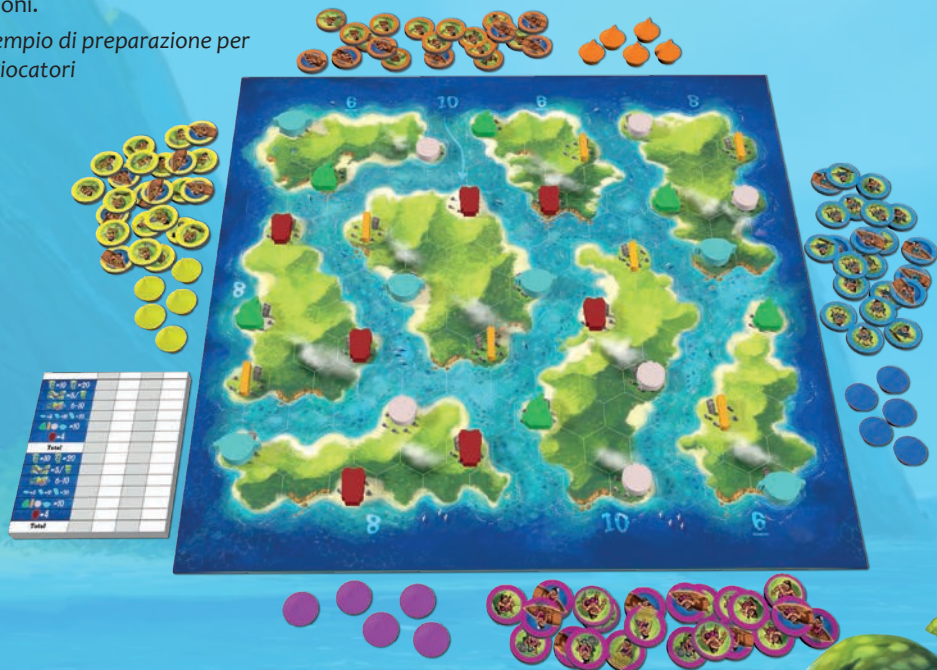
Introduzione

Le isole paradisiache e inesplorate della Blue Lagoon stanno di fronte a te, fiero esploratore Polinesiano! Insieme a tutta la tua tribù parti alla conquista delle diverse isole dell'arcipelago, cogli le preziose risorse e costruisci i tuoi accampamenti per entrare nella leggenda delle più prestigiose tribù dell'arcipelago!

Preparazione

- ✿ Colloca la plancia al centro del tavolo. Essa rappresenta la carta dell'arcipelago dove si installeranno i tuoi Coloni.
- ✿ Ci sono 24 contrassegni Risorse: Noci di cocco, Bambù, Acqua e Pietre preziose. Inoltre altri 8 contrassegni (marrone) sono dei personaggi del culto Polinesiano scolpiti in legno. Si mischiano i 32 contrassegni nel sacchetto, poi si pescano uno alla volta e si collocano a caso sulle caselle "Cerchio sacro".
- ✿ Si colloca il blocchetto segnapunti di fianco alla plancia, ben visibile da tutti.
- ✿ Ogni giocatore prende i Villaggi e i Coloni di uno stesso colore. Per una partita in 4 giocatori, ciascuno lascia 10 suoi Coloni nella scatola; in 3 se ne lasciano 5. In 2 giocatori si usano tutti i coloni.

Esempio di preparazione per 4 giocatori



Come si gioca

Il gioco si svolge in due fasi distinte (la Fase di esplorazione e la Fase di insediamento), con un conteggio distinto di punti.

Per le prime volte si consiglia di giocare soltanto la Fase di Esplorazione. Quando si padroneggerà bene il gioco, si potranno giocare le due Fasi, Esplorazione e Insediamento

Turno di gioco - Fase di esplorazione



Comincia il più giovane e il gioco procede in senso orario. Al suo turno, ciascuno colloca uno dei suoi Coloni o Villaggi sulla plancia rispettando queste regole:

◆ Si piazza il proprio Colono su una delle caselle libere nel mare e con il lato barca in vista. **1**
I Polinesiani arrivano dal mare.

O

◆ Si piazza un Colono o un Villaggio su una casella libera che affianca una casella già occupata da uno dei propri Coloni o Villaggi. **2**

Attenzione! Un villaggio non si può piazzare nell'acqua. I Polinesiani esplorano le isole partendo dal loro punto di approdo.

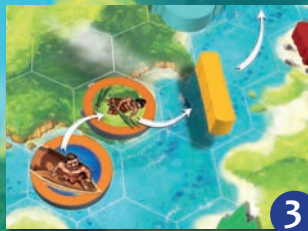
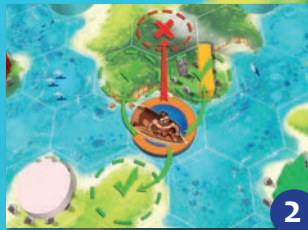
Se si piazza un proprio Colono o Villaggio su una casella che ha un contrassegno Risorsa o Miniatura, si prende il contrassegno e lo si colloca davanti a se. **3**

Tutti debbono vedere sempre quali contrassegni possiede ciascun giocatore.

Importante!

◆ Non possono esserci più di un Colono o di un Villaggio sulla stessa casella.

◆ I Villaggi che sono sopra le caselle "Cerchio sacro" verranno tolte dalla plancia prima dell'inizio della Fase di Insediamento.



Fine della Fase di Esplorazione e calcolo del punteggio

Si considera terminata la prima Fase di Esplorazione del nuovo arcipelago quando:

◆ Tutti i contrassegni Risorse (Noci di cocco, Bambù, Acqua e Pietre preziose) sono stati raccolti oppure

◆ Quando tutti i giocatori avranno piazzato tutti i loro Coloni o Villaggi sulla plancia.

Si procede quindi a un primo conteggio con il seguente criterio **al termine di questa Fase di Esplorazione:**

7 = 10 8 = 20

= 5/

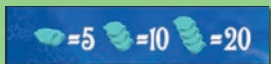
6-10

◆ **8/7 isole:** I giocatori che hanno Coloni o Villaggi su ciascuna delle 8 isole guadagnano 20 punti; quelli che li avranno su 7 isole guadagnano 10 punti.

◆ **Concatenamento:** ogni giocatore somma i punti della sequenza di Coloni e Villaggi che tra due estremi collega il maggior numero di isole. Per ciascuna **isola collegata in questa sequenza il giocatore guadagna 5 punti.**

◆ **Maggioranze:** il giocatore che ha il maggior numero di Coloni o Villaggi su un'isola guadagna i punti che essa conferisce (possono essere 6, 8 o 10). In caso di parità, i punti si dividono equamente tra i giocatori. Ad esempio se 3 giocatori sono pari su un'isola che vale 8 punti, ciascuno guadagna 2 punti.

◆ **Contrassegni Risorse:** ogni giocatore riceve le seguenti quantità di punti per i suoi contrassegni Risorse (Noci di cocco, Bambù, Acqua e Pietre Preziose):



4 o + contrassegni uguali = **20 punti**.
 3 contrassegni uguali = **10 punti**.
 2 contrassegni uguali = **5 punti**.



Se un giocatore vince 4 contrassegni Risorse (Noci di cocco, Bambù, Acqua e pietre Preziose) differenti: **10 punti**, una volta soltanto.



◆ **Contrassegni Miniature:** per ogni contrassegno Miniatura, i giocatori vincono **4 punti**.

Esempio di punteggiaggio



◆ 8/7 isole:

Viola (isole) 20 punti.
 Blu (7 isole) 10 punti.
 Arancio (6 isole) 0 punti.

◆ Concatenamenti:

Viola (4 isole) 20 punti.
 Blu (3 isole) 15 punti.
 Arancio (5 isole) 25 punti.

◆ Maggioranze:

Viola 4 + 10 = 14 punti.
 Blu 6 + 6 + 8 = 20 punti.
 Arancio 4 + 10 + 8 + 6 = 28 punti.

◆ Risorse:

Viola 5 + 5 + 5 + 5 + 10 = 30 punti.
 Blu e Arancio 10 + 20 = 30 punti ciascuno.

	Julia	Sacha	Paul
7 = 10 8 = 20	20	10	0
Concatenamenti = 5/	20	15	25
6-10	14	20	28
= 5 = 10 = 20	20	30	30
= 10	10	0	0
= 4	8	16	4
Total	92	91	87

◆ Miniature:

Viola 2 x 4 = 8 punti.
 Blu 4 x 4 = 16 punti.
 Arancio 4 punti.

Dopo il primo conteggio, il **Viola ha 92 punti, il blu 91 e l'Arancio 87.**

Fase di insediamento

Dopo il primo conteggio, si tolgono tutti i villaggi che sono sulle caselle “Cerchio sacro” e si rimettono nella scatola insieme ai Villaggi inutilizzati. Gli altri Villaggi restano sulla plancia. Si mischiano nel sacchetto i 32 contrassegni Risorsa e Miniatura e poi si pescano uno alla volta, mettendoli a caso sulle caselle “Cerchio sacro” della plancia.

Comincia la Fase di insediamento il giocatore alla sinistra di colui che ha concluso la Fase di Esplorazione; si procede cioè in senso orario.

La Fase di Insedimento viene giocata come la Fase di di Esplorazione rispettando la regola per cui si possono piazzare i propri Coloni soltanto sulle caselle libere e accostandoli a una casella già occupata da uno dei propri Coloni o Villaggi.

I Polinesiani popolano le isole partendo dai loro Villaggi.

Attenzione: al contrario della Fase di Esplorazione, si possono piazzare i propri Coloni o Villaggi su una casella mare **soltanto se** essa si trova adiacente ad uno dei propri Coloni o Villaggi già piazzati.

Fine della Fase di Insedimento e calcolo del punteggio finale

Come nella Fase di Esplorazione, la Fase di Insedimento termina quando:

- ◆ tutti i contrassegni Risorse (Noci di cocco, Bambù, Acqua e Pietre preziose) sono stati recuperati, o
- ◆ tutti i giocatori hanno piazzato tutti i loro Coloni sulla plancia.

La Fase di Insedimento si conclude con un secondo calcolo del punteggio simile al primo. Ogni giocatore fa poi la somma del punteggio ottenuto nelle due fasi.

Colui che ha il punteggio più alto è il vincitore. In caso di parità vince chi ha il maggior numero di contrassegni. Persistendo la parità si assegna l'ex aequo.



Citazioni e ringraziamenti:

Reiner Knizia esprime la propria gratitudine a tutti coloro che testando il gioco hanno contribuito allo sviluppo di Blue Lagoon, in particolare Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross ingliss, Kevin jacklin, Chris Lawson e Dave Spring.

© 2018 Blue Orange. © Dr. Reiner Knizia, 2018. All rights reserved. Blue Lagoon e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Editions, Francia. Prodotto in Cina. Ideato in Francia. www.blueorangegames.eu



Componentes

- > 1 tablero de juego
- > 32 piezas de recursos y estatuillas
- > 4x5 aldeas de madera
- > 4x30 fichas de colonos (con dos caras: cara barco / cara tierra)
- > 1 bolsa de tela
- > 1 cuaderno de puntuaciones



Introducción

¿Quieres convertirte en un intrépido explorador y descubrir las islas paradisíacas de la Laguna Azul? Con la ayuda de tu tribu coloniza las diferentes islas del archipiélago, reúne valiosos recursos y construye estratégicamente tus aldeas para llegar a ser la tribu más prestigiosa de todo el archipiélago.

Preparación

- Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa. El tablero muestra el archipiélago que acabáis de descubrir.
- Hay 24 fichas de recursos: cocos, bambú, agua y piedras preciosas. Las 8 estatuillas de color marrón representan figuras de culto religioso para los polinesios. Poned las 32 fichas de recursos y estatuillas dentro de la bolsa y mezcladlas. Después, sacadlas de una en una y colocadlas al azar en los espacios marcados con un círculo de piedras en el tablero.
- Colocad el cuaderno de puntuaciones al lado del tablero, a la vista de todos los jugadores.
- Cada jugador toma las aldeas y los colonos de un color. Si jugáis 4, cada jugador debe dejar 10 colonos en la caja. Si jugáis 3, se dejan 5 colonos. En caso que seáis dos, utilizaréis todos los colonos disponibles.

Ejemplo para 4 jugadores.



Cómo jugar

El juego consta de dos fases distintas (fase de Exploración y fase de Asentamiento). Se puntuará al final de cada fase.

Para una mejor comprensión de la dinámica del juego, recomendamos realizar las primeras partidas solo con la fase de Exploración. Una vez os familiaricéis con el juego ya estaréis preparados para realizar la partida completa.

Jugar - fase de Exploración



El jugador más joven jugará primero y luego el turno pasará en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, cada jugador podrá realizar una de estas acciones:

◆ Colocar uno de sus colonos en cualquiera de las casillas libres en el mar, mostrando la cara de canoa. **1**
O
Los polinesios llegaron por mar.

◆ Colocar una ficha (colono o aldea) en cualquier casilla libre al lado de una casilla ocupada por una de tus piezas (no importa si es colono o aldea). ¡Atención! Una aldea no puede estar en el mar. **2**
Los polinesios exploraron las islas desde sus puntos de llegada.
Si al colocar su ficha en una casilla, esta contiene un recurso o una estatuilla, el jugador la toma y la coloca delante de él de manera que el resto de jugadores puedan ver fácilmente qué recursos y estatuillas ha conseguido. **3**



¡Importante!

- ◆ Nunca puede haber más de un colono o una aldea en la misma casilla.
- ◆ Las aldeas ubicadas en las casillas con círculos de piedras serán eliminadas del tablero antes de pasar a la fase de Asentamiento.

Fin de la fase de Exploración y puntuación

La primera fase de exploración del archipiélago finaliza cuando:

- ◆ Todos los recursos (cocos, bambú, agua y piedras preciosas) han sido recolectados o
- ◆ Todos los jugadores han colocado todos sus colonos y sus aldeas en el tablero.

Al final de esta fase se puntuá de la siguiente manera:

= 10 = 20

= 5




= 6-10

◆ **8/7 Islas:** los jugadores con al menos una ficha (colonos o aldeas) en cada una de las 8 islas obtienen 20 puntos. Los jugadores con fichas en 7 islas obtienen 10 puntos.

◆ **Conexiones:** cada jugador mira cuál es la fila de fichas suyas que conecta más islas y gana 5 puntos por cada isla conectada por ella.

◆ **Mayorías:** el jugador con más piezas en cada isla obtiene el número de puntos indicado en ella. En caso de empate, los puntos se reparten equitativamente entre los jugadores. Por ejemplo, si 3 jugadores empatan en la isla de 8 puntos, cada jugador obtendrá 2 puntos.

◆ **Recursos:** cada jugador obtiene los siguientes puntos en función de los recursos que haya recolectado:

 =5  =10  =20

    =10

 =4

4 recursos del mismo tipo: **20 puntos.**

3 recursos del mismo tipo: **10 puntos.**

2 recursos del mismo tipo: **5 puntos.**

Si un jugador cuenta en su reserva con al menos un recurso de cada tipo, **obtendrá 10 puntos adicionales, sólo una vez.**

◆ **Estatuillas:** Por cada estatuilla de madera recogida, el jugador ganará **4 puntos.**

Ejemplo de puntuación

● Julia

● Sacha



● Paul

◆ **8/7 Islas:**

Rosa: (8 islas) 20 puntos.

Azul: (7 islas) 10 puntos.

Naranja: (6 islas) 0 puntos.

◆ **Enlaces:**

Rosa: (4 islas) 20 puntos.

Azul: (3 islas) 15 puntos.

Naranja: (5 islas) 25 puntos.

◆ **Mayorías:**

Rosa: 4 + 10 = 14 puntos.

Azul: 6 + 6 + 8 = 20 puntos.

Naranja: 4 + 10 + 8 + 6 = 28 puntos.

◆ **Recursos:**

Rosa: 5+5+5+5+10 = 30 puntos.

Azul y naranja: 10 + 20

= 30 puntos cada uno.













◆ **Estatuillas:**

Rosa: 2x4 = 8 puntos.

Azul: 4x4 = 16 puntos.

Naranja: 4 puntos.

Después del recuento de la fase de exploración, **Rosa obtiene 92 puntos, Azul 91 puntos y Naranja 87 puntos.**

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

Fase de Asentamiento

Hecha la primera puntuación, se retiran del tablero los colonos, las fichas de recursos que haya en el tablero y las aldeas que estén sobre un círculo de piedras.

Se meten las 32 fichas de recursos y estatuillas en la bolsa y se sacan una a una volviéndolas a colocar al azar en las casillas con círculos de piedras.

Los jugadores recuperarán sus colonos que han sido retirados del tablero. Las aldeas que no estén en el tablero (tanto las retiradas del tablero como las que no se han jugado) se devuelven a la caja. No se utilizarán en esta fase del juego.

El jugador situado a la izquierda del que finalizó la Fase de Exploración inicia el Fase de Asentamiento. El juego continúa luego en el sentido de las agujas del reloj.

La Fase de Asentamiento se juega como la Fase de Exploración, respetando la regla según la cual solo se puede colocar una nueva ficha en una casilla libre contigua a una casilla ya ocupada por un colono o una aldea del mismo color. Los polinesios poblaron las islas a partir de sus aldeas.

Atención: a diferencia de en la Fase de Exploración, puedes colocar uno de tus colonos en una casilla de mar SOLO si está al lado de una de tus piezas jugadas previamente.

Fin de la fase de Asentamiento y puntuación

La fase de Asentamiento finaliza cuando:

- ◆ Todos los recursos (cocos, bambú, agua y piedras preciosas) han sido recolectados o
- ◆ Todos los jugadores han colocado todos sus colonos en el tablero.

El final de la fase de Asentamiento da lugar a una segunda puntuación similar a la primera.

Luego, cada jugador sumará los puntos obtenidos en las 2 fases.

El jugador con más puntos será el ganador. En caso de empate, ganará el jugador con más fichas de recursos y estatuillas. Si persiste el empate, ambos comparten la victoria.



Menciones y Agradecimientos:

Reiner Knizia quiere agradecer a todos los jugadores que han contribuido al desarrollo de Blue Lagoon, especialmente a Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson y Dave Spring.

© 2018 Blue Orange. © Dr. Reiner Knizia, 2018. All rights reserved. Blue Lagoon y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Editions, Francia. Fabricado en China. Diseñado en Francia. www.blueorangegames.eu



Material de jogo

- ▶ Tabuleiro de jogo
- ▶ 32 peças Recursos e Estatuetas
- ▶ 4x30 fichas Colonizadores
- ▶ 4x5 Vilas em madeira
- ▶ 4x30 fichas Colonizadores (face barco e face terrestre)
- ▶ 1 bloco de pontos
- ▶ 1 bolsa de linho



Introdução

As Ilhas Paradisiacas por explorar de Blue Lagoon serão certamente um excelente prémio para qualquer navegador e explorador Polinésio! Conta com a ajuda de toda a tua tribo e parte para conquistares as diferentes ilhas do arquipélago. Encontrarás recursos preciosos no teu caminho e estrategicamente construirás as tuas povoações de forma a fazeres história como uma das tribos mais prestigiadas do arquipélago!

Preparação de jogo

- ❁ Coloca o tabuleiro de jogo no centro da mesa. O tabuleiro mostra as oito ilhas do recém-descoberto arquipélago.
- ❁ Há 24 Recursos: Cocos, Bambú, Água e Pedras preciosas. As 8 Estatuetas adicionais (cor castanha) representam símbolos religiosos para os Polinésios. Coloca todos os 32 Recursos e Estatuetas na bolsa de linho. Tira um de cada vez e coloca-os de forma aleatória nos espaços Círculos de Pedra que estão no tabuleiro.
- ❁ Coloca o bloco de pontos perto do tabuleiro para que todos os jogadores o possam ver facilmente.
- ❁ Cada jogador escolhe as Vilas e os Colonizadores de uma cor. Num jogo com 4 jogadores, cada jogador deixa 10 Colonizadores na caixa; num jogo com 3 jogadores, cada um deixa 5 Colonizadores na caixa. Num jogo com apenas 2 jogadores, todos os Colonizadores serão necessários.

Exemplo de uma preparação de jogo com 4 jogadores

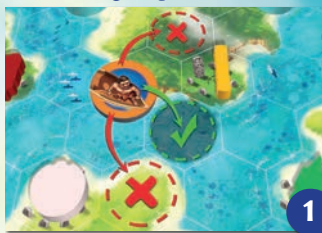


O jogo

O jogo é jogado em 2 fases distintas (a **Fase de Exploração** e a **Fase de Povoamento**). A pontuação é contada no final de cada fase.

Para um primeiro jogo, aconselhamo-vos a jogar só a **Fase de Exploração**. Assim que estiverem à vontade com o jogo poderão jogar as 2 Fases, **Exploração** e **Povoamento**.

Como jogar - Fase de Exploração



O jogador mais novo começa e depois o jogo seguirá no sentido dos ponteiros do relógio. Na tua vez, coloca uma das tuas fichas (Vila ou Colonizador) no tabuleiro. As seguintes regras aplicam-se:

◆ Coloca o teu Colonizador num espaço livre no mar com a face Barco visível. **1**
Os Polinésios chegaram por mar.

1 OU

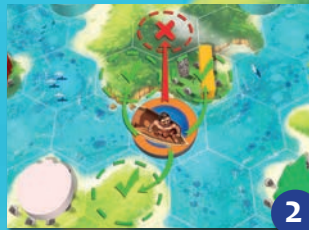
◆ Alternadamente, coloca a tua peça (Colonizador ou Vila) em qualquer espaço livre perto de um espaço que já esteja ocupado com uma das tuas peças. **2**

Tem atenção! Uma Vila não pode ser colocada no mar. Os Polinésios exploram as ilhas a partir dos seus locais de chegada. Se colocares a tua peça num espaço com um Recurso ou uma Estatueta, tira a peça do tabuleiro e coloca-a à tua frente. **3**

Tem a certeza de que todos os jogadores conseguem facilmente ver qual foi o Recurso ou Estatueta que recebeste.

Importante!

- ◆ Só é permitida uma peça em cada espaço.
- ◆ As Vilas colocadas nos espaços Círculos de Pedra serão retiradas do tabuleiro de jogo antes do início da Fase de Povoamento.



2



3

Fim da Fase de Exploração e contagem de pontos

A Fase de Exploração do novo arquipélago termina:

- ◆ quando todos os Recursos (Cocos, Bambú, Água e Pedras preciosas) tiverem sido reunidos, ou
- ◆ quando todos os jogadores tiverem colocado todos os seus Colonizadores e Vilas no tabuleiro de jogo.

No final da **Fase de Exploração** é feita a contagem de pontos pela primeira vez- utilizando o bloco de pontuação:



◆ **8/7 Ilhas:** Os jogadores com peças em todas as 8 ilhas ganham **20 pontos**, os jogadores com peças em 7 ilhas ganham **10 pontos**.

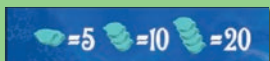


◆ **Ligações:** Cada jogador contabiliza o número de pontos da cadeia de Colonizadores e Vilas que, de uma ponta a outra, liga o maior número de ilhas. Para **cada ilha ligada por essa cadeia, o jogador ganha 5 pontos**.



◆ **Maiorias:** O jogador que tem mais peças numa ilha ganha pontos consoante o que está indicado na tabela (**6, 8** ou **10** pontos, dependendo das ilhas). Em caso de empate, os pontos são divididos de uma forma justa entre os jogadores. Por exemplo, se 3 jogadores tiverem o mesmo número de Colonizadores numa ilha que vale 8 pontos, cada jogador recebe 2 pontos.

◆ **Recursos:** Por cada Recurso recebido, cada jogador marca os seguintes pontos:



4+ Recursos iguais: **20 pontos**,
3 Recursos iguais: **10 pontos**,
2 Recursos iguais: **5 pontos**.



Se um jogador tiver recebido os 4 Recursos diferentes ganha: **10 pontos adicionais**, só uma vez.



◆ **Estatuetas:** Por cada Estatueta recebida, os jogadores recebem **4 pontos**.

Exemplo de pontuação



◆ 8/7 Ilhas:

Rosa (8 ilhas) 20 pontos.
Azul (7 ilhas) 10 pontos.
Laranja (6 ilhas) 0 pontos.

◆ Ligações:

Rosa (4 ilhas) 20 pontos.
Azul (3 ilhas) 15 pontos.
Laranja (5 ilhas) 25 pontos.

◆ Maiorias:

Rosa 4+10= 14 pontos.
Azul 6+6+8= 20 pontos.
Laranja 4+10+8+6= 28 pontos.

◆ Recursos:

Rosa 5+5+5+5+10= 30 pontos.
Azul e Laranja 10+20= 30 pontos cada.

	Julia	Sacha	Paul
=10 =20	20	10	0
=5/ =10	20	15	25
=5 =10 =20	20	30	30
=10	10	0	0
=4	8	16	4
Total	92	91	87

◆ Estatuetas:

Rosa 2x4= 8 pontos.
Azul 4x4= 16 pontos.
Laranja= 4 pontos.

Depois das primeiras pontuações terem sido contadas, Rosa tem **92 pontos**, Azul tem **91 pontos**, e Laranja tem **87 pontos**.

Fase de Povoamento

Depois dos primeiros pontos terem sido contados, retira todos os Colonizadores e todos os Recursos restantes do tabuleiro de jogo. Retira todas as Vilas que estão colocadas nos espaços Círculos de Pedra. Coloca todos os 32 Recursos e Estatuetas na bolsa de linho, depois retira-os novamente e coloca-os um de cada vez e de forma aleatória, nos espaços Círculos de Pedra no tabuleiro.

Os jogadores retomam os seus Colonizadores que foram retirados do tabuleiro. As Vilas que não foram utilizadas (que foram removidas do tabuleiro de jogo ou que ainda estejam na posse dos jogadores) são repostas na caixa.

O jogador à esquerda do jogador que terminou a Fase de Exploração começa a Fase de Povoamento. Por outras palavras, o jogo continua simplesmente no sentido dos ponteiros do relógio.

Joga a Fase de Povoamento igual à Fase de Exploração, mas agora segue a regra de que só podes colocar as tuas peças em espaços não ocupados que estejam perto de um espaço que já estejas a ocupar. Os Polinésios povoam as ilhas a partir das suas Vilas.

Atenção: Contrariamente à Fase de Exploração, poderás colocar uma peça num espaço não ocupado no mar **APENAS** se esse espaço estiver perto de uma das peças que já tinhas colocado anteriormente.

Fim da Fase de Povoamento e contagem de pontos

Tal como a Fase de Exploração a Fase de Povoamento acaba:

- ◆ quando todos os Recursos (Cocos, Bambú, Água e Pedras Preciosas) tiverem sido reunidos, ou
- ◆ quando todos os jogadores tiverem colocados todos os seus Colonizadores no tabuleiro de jogo.

No final da Fase de Povoamento, a contagem de pontos é registada pela segunda vez tal como foi feita pela primeira vez.

Cada jogador soma as suas pontuações das 2 fases de jogo.

O jogador com maior pontuação total ganha.

Em caso de empate, o jogador com mais Recursos e Estatuetas ganha.

Caso contrário mantém-se o empate.



Menções e Agradecimentos:

Reiner Knizia expressa a sua gratidão a todos os jogadores de teste que contribuíram para o desenvolvimento de Blue Lagoon, particularmente a Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson e Dave Spring.

© 2018 Blue Orange. © Dr. Reiner Knizia, 2018. Todos os direitos reservados. Blue Lagoon e Blue Orange são marcas registadas de Blue Orange Editions, França. Feito na China. Desenhado em França. www.blueorangegames.eu



REINER KNIZIA **TOMEK LAREK**

Spelmateriaal

- 1 stoffen zak
- 1 speelbord
- 32 grondstof- en standbeeldpionnen
- 1 scorekaart

Inleiding

De paradijselijke eilanden en de ongerepte Blue Lagoon liggen open voor jou, trotse Polynesische ontdekkingsreiziger! Met de hulp van heel je stam ga je de verschillende eilanden van de archipel veroveren, de kostbare grondstoffen ervan verzamelen en je kampen zodanig bouwen dat je weldra deel zal uitmaken van de legendes die de ronde doen over de meest prestigieuze stammen van de archipel!

Opstelling

- ✿ Plaats het speelbord in het midden van de tafel. Het geeft de kaart weer van de archipel waar je stamgenoten/kolonisten zich zullen verspreiden.
- ✿ Er zijn 24 grondstofpionnen: Kokosnoot, Bamboe, Water en Edelstenen. En verder 8 (bruine) beeldjes, uit hout gesneden Polynesische heilige figuren. Vermeng de 32 pionnen in de stoffen zak, neem ze er één voor één uit en plaats ze willekeurig op de «Heilige Cirkel»-vakken.
- ✿ Plaats de scorekaart in de buurt van het speelbord, zodat ze zichtbaar is voor alle spelers.
- ✿ Elke speler neemt de Dorpen en de Kolonisten van dezelfde kleur. Voor een spel met 4 spelers, laat elke speler 10 van zijn Kolonisten in de doos liggen; met 3 spelers, laat elke speler 5 kolonisten liggen, en met 2 spelers worden alle Kolonisten gebruikt.

Voorbeeld van een opstelling met 4 spelers.

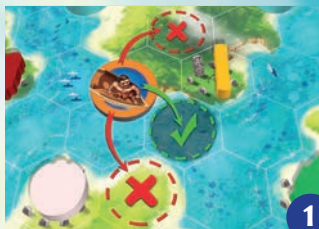


Het spel

Het spel wordt gespeeld in twee verschillende fasen (de **Verkenning**sfase en de **Bevolking**sfase), gescheiden door een scoreberekening.

Voor een eerste kennismaking raden we u aan enkel de Verkenningfase te spelen. Als je het spel wat beter onder de knie hebt, kan je dan de 2 fasen spelen: Verkenning en Bevolking.

De spelronde - Verkenningfase



De jongste speler start, en daarna gaat het spel met de klok mee. Om beurten plaatst iedereen een van zijn Kolonisten of Dorpen op het bord, met respect van de volgende regels:

◆ Plaats je Kolonist op een van de vrije vakken in zee, met de bootzijde zichtbaar. **1**
De Polynesiërs komen van over zee.

1 OF

◆ Plaats een Kolonist of een Dorp op een vrij vak juist naast een vak dat al bezet is door een van je Kolonisten of Dorpen. **2**

Let op! Een dorp mag niet in het water geplaatst worden. De Polynesiërs verkennen de eilanden vanuit de plaatsen waar ze aan land gekomen zijn.

Als je je Kolonist of Dorp op een vak plaatst met een grondstof- of standbeeldpion, neem je die pion en plaats je hem voor je op de tafel. **3**

Alle spelers moeten op elk moment kunnen weten welke pionnen in het bezit zijn van elke speler.

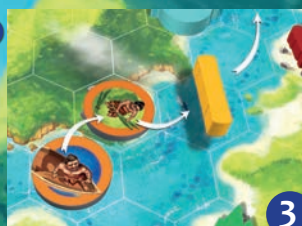
Belangrijk!

◆ Er mogen nooit meer dan één Kolonist of Dorp op hetzelfde vak geplaatst worden.

◆ De dorpen die zich op de «Heilige Cirkel»-vakken bevinden, worden vóór het begin van de Bevolkingfase van het speelbord verwijderd.



2



3

Einde van de Verkenningfase en scoreberekening

De eerste fase van de verkenning van de nieuwe archipel is voltooid wanneer:

- ◆ alle grondstofpionnen (Kokosnoot, Bamboe, Water en Edelstenen) werden verzameld, of
- ◆ alle spelers al hun Kolonisten en Dorpen op het bord hebben geplaatst.

Een eerste berekening van de score gebeurt als volgt aan het einde van deze Verkenningfase:

$$7 = 10 \quad 8 = 20$$

◆ **8/7 eilanden:** de spelers met Kolonisten of Dorpen op elk van de **8 eilanden** scoren **20 punten**, degenen die er op 7 eilanden hebben, scoren 10 punten.

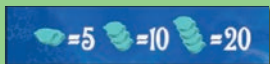
$$= 5/$$

◆ **Verbindingen:** elke speler telt het aantal punten op in de keten van Kolonisten en Dorpen die, van het ene einde naar het andere, het grootste aantal eilanden verbindt. Voor elk eiland dat door deze keten verbonden wordt, scoort de speler 5 punten.

$$8 \quad 6-10$$

◆ **Meerderheden:** de speler met het hoogste aantal Kolonisten of Dorpen op een eiland scoort het aangegeven aantal punten (naargelang het eiland, 6, 8 of 10 punten). In het geval van een gelijkspel worden de punten gelijk verdeeld tussen de spelers. Bijvoorbeeld, als 3 spelers gelijk staan op een eiland met een waarde van 8 punten, verdienen ze elk 2 punten.

◆ **Grondstofpionnen:** elke speler scoort het volgende aantal punten voor zijn grondstofpionnen (Kokosnoot, Bamboe, Water en Edelstenen):



4+ identieke pionnen: **20 punten**,
3 identieke pionnen: **10 punten**,
2 identieke pionnen: **5 punten**.



Als een speler **4** verschillende grondstofpionnen (Kokosnoot, Bamboe, Water en Edelstenen) heeft verzameld: **10 punten**, slechts één keer.



◆ **Standbeeldpionnen:** voor elke Standbeeldpion scoren de spelers **4 punten**.

Scorevoorbeeld



◆ 8/7 Eilanden:

Paars (8 eilanden) 20 punten.
Blauw (7 eilanden) 10 punten.
Oranje (6 eilanden) 0 punten.

◆ Verbindingen:

Paars (4 eilanden) 20 punten.
Blauw (3 eilanden) 15 punten.
Oranje (5 eilanden) 25 punten.

◆ Meerderheden:

Paars 4 + 10 = 14 punten.
Blauw 6 + 6 + 8 = 20 punten.
Oranje 4 + 10 + 8 + 6 = 28 punten.

◆ Grondstoffen:

Paars 5 + 5 + 5 + 5 + 10 = 30 punten.
Blauw en oranje 10 + 20 = elk 30 punten.

	Julia	Sacha	Paul
7 = 10 8 = 20	20	10	0
Verbindingen = 5/	20	15	25
Meerderheden 8 6-10	14	20	28
Grondstoffen = 5 = 10 = 20	20	30	30
Grondstoffen = 10	10	0	0
Standbeeldpionnen = 4	8	16	4
Total	92	91	87

◆ Standbeelden:

Paars 2x4 = 8 punten.
Blauwe 4x4 = 16 punten.
Oranje 4 punten.

Na de eerste scoreberekening heeft **Paars 92 punten**, **Blauw 91 punten** en **Oranje heeft er 87**.

Bevolkingsfase

Na de eerste scoreberekening nemen de spelers hun Kolonisten terug en daarna ook alle dorpen die zich op de «Heilige Cirkel»-vakken bevinden. Die gaan terug de doos in met de ongebruikte dorpen. De overige dorpen blijven op het speelbord.

Meng de 32 pionnen (Grondstof- en Standbeeldpionnen) in de zak en plaats ze één voor één willekeurig op de «Heilige Cirkel»-vakken op het bord.

De speler links van degene die de Verkenningfase heeft beëindigd, begint aan de Bevolkingsfase. Met andere woorden: het spel gaat gewoon door, met de klok mee.

De Bevolkingsfase wordt op dezelfde manier gespeeld als de Verkenningfase, met respect van de regel volgens dewelke je enkel Kolonisten kan plaatsen op vakken juist naast een vak dat reeds door een van je Kolonisten of een van je Dorpen is bezet.

De Polynesiërs bevolkten de eilanden vanuit hun dorpen.

Let op: in tegenstelling tot de Verkenningfase kun je **ENKEL** één van je Kolonisten op een zeevak plaatsen als het zich juist naast een vak bevindt waar al één van je Kolonisten of één van je Dorpen geplaatst is.

Einde van de Bevolkingsfase en berekening van de eindscore:

Net als bij de Verkenningfase eindigt de Bevolkingsfase wanneer:

- ◆ alle grondstofpionnen (Kokosnoot, Bamboe, Water en Edelstenen) werden geoogst, of
- ◆ alle spelers al hun Kolonisten op het bord hebben geplaatst.

Het einde van de Bevolkingsfase betekent ook een tweede scoreberekening die vergelijkbaar is met de eerste.

Elke speler telt vervolgens de behaalde scores van de twee fasen bijeen.

De speler met de meeste punten wint. In het geval van een gelijkspel wint de speler met de meeste Bamboe-, Kokosnoot-, Water-, Edelsteen- en Standbeeldpionnen. Anders eindigen de spelers Ex aequo.



Vermeldingen en dankbetuigingen:

Reiner Knizia betuigt hierbij zijn dank aan allen die het spel hebben getest en die hebben bijgedragen tot de ontwikkeling van “Blue Lagoon”, in het bijzonder Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson en Dave Spring.

© 2018 Blue Orange. © Dr. Reiner Knizia, 2018. All rights reserved. Blue Lagoon en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Editions, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk. www.blueorangegames.eu



Компоненты

- игровое поле
- 32 фигурки ресурсов и статуэток
- 4 набора по 5 деревянных фишек хижин
- 4 набора по 30 фишек поселенцев (сторона с лодкой/сторона с суши)
- 1 льняной мешочек
- блокнот для подсчёта очков

РАЙНЕР КНИЖИЯ ТОМЕК ЛАРЕК

ВСТУПЛЕНИЕ

Обнаружить неразведанные райские острова в Голубой лагуне – великая награда для любого полинезийского мореплавателя и исследователя! Заручитесь помощью каждого жителя своего племени и отправляйтесь покорять все острова архипелага. Соберите ценные ресурсы и благоразумно расположите свои поселения на островах, чтобы войти в историю как самое прославленное племя архипелага!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- ❁ Разложите игровое поле. На нём изображены восемь островов только что открытого архипелага.
- ❁ В состав игры входят 24 фигурки ресурсов: кокосы, бамбук, вода и драгоценные камни. 8 дополнительных фигурок статуэток (коричневого цвета) — религиозные символы полинезийцев. Сложите все 32 фигурки ресурсов и статуэток в мешочек. Вынимайте фигурки из мешочка по одной и раскладывайте их в произвольном порядке на участках поля, отмеченных каменным кругом, пока все фигурки не закончатся.
- ❁ Положите блокнот для подсчёта очков рядом с игровым полем, чтобы его могли видеть все игроки.
- ❁ Каждый игрок берёт хижины и поселенцев одного цвета. При игре вчетвером каждый игрок оставляет в коробке по 10 поселенцев своего цвета, при игре втроем – по 5 поселенцев своего цвета. При игре вдвоём вам понадобятся все поселенцы вашего цвета.

Пример подготовки к игре с 4 участниками.



Ход игры

Игра делится на два отдельных этапа, следующих друг за другом (**Этап исследования** и **Этап заселения**). В конце каждого этапа производится подсчёт очков.

Этап исследования



Первым ходит самый младший игрок, далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход поместите одну из своих фишек (поселенца или хижину) на игровое поле **одним** из следующих способов:

◆ Положите своего поселенца на незанятый участок воды стороной с лодкой вверх. **1**

Полинезийцы приплыли к архипелагу на лодках.
ИЛИ

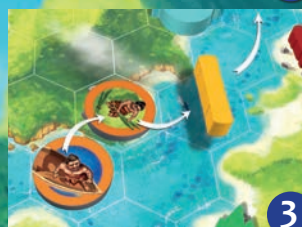
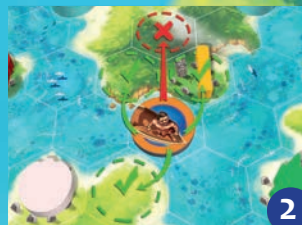
◆ Положите своего поселенца или хижину на любой незанятый участок по соседству с участком, ранее занятым вами. **2**

Внимание! Хижину нельзя ставить на воду. Полинезийцы начали исследовать острова оттуда, где высадилась на берег.

Если вы кладёте своего поселенца или хижину на участок с ресурсом или статуэткой, уберите этот ресурс или статуэтку с поля и положите перед собой так, чтобы всем игрокам было хорошо видно. **3**

Важно!

- ◆ На каждый участок можно положить только одну фишку (поселенца или хижину).
- ◆ Хижины, расположенные на участках с каменным кругом, будут удалены с поля в начале Этапа заселения.



Окончание Этапа исследования и подсчёт очков

Этап исследования нового архипелага завершается:

- ◆ как только собраны все ресурсы (кокосы, бамбук, вода и драгоценные камни), ИЛИ
- ◆ когда все игроки выложат всех своих поселенцев и хижины на игровое поле.

В конце Этапа исследования в верхней части блокнота для подсчёта очков записываются очки, полученные игроками по следующим категориям:

7 = 10 8 = 20

= 5 /

6-10

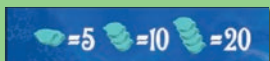
◆ **8/7 островов:** игроки, выставившие фишки своего цвета на всех восьми островах, получают по **20 очков**, игроки с фишками своего цвета на семи любых островах получают по **10 очков**.

◆ **Цепочки:** каждый игрок получает очки за свою цепочку фишек, объединяющую наибольшее количество островов. Каждый остров, через который проходит эта цепочка фишек, приносит игроку по **5 очков**.

◆ **Большинство:** игрок с наибольшим количеством своих фишек на каждом острове получает очки, указанные на игровом поле (**6, 8 или 10 очков** в зависимости от острова). При равном количестве фишек на острове у двух или более игроков, очки распределяются **поровну** между этими игроками. Например, если у трёх игроков одинаковое количество фишек на острове стоимостью 8 очков, каждый из этих игроков получает по 2 очка.

Если вы играете впервые, мы рекомендуем вам сыграть только Этап исследования. В дальнейшем, когда вы познакомитесь с игрой, вы сможете сыграть оба этапа: Этап исследования и Этап заселения.

♦ **Ресурсы:** за собранные ресурсы каждый игрок получает очки следующим образом:



4+ одинаковых ресурса – **20 очков**,
3 одинаковых ресурса – **10 очков**,
2 одинаковых ресурса – **5 очков**.



Если вы собрали все 4 вида ресурсов (неважно, в каком количестве), вы получаете ещё **10 дополнительных очков**.



♦ **Статуэтки:** за каждую собранную статуэтку игрок получает по **4 очка**.

Пример подсчёта очков

♦ **8/7 островов:**

Розовый (8 островов) – 20 очков.

Синий (7 островов) – 10 очков.

Оранжевый (6 островов) – 0 очков.

♦ **Цепочки:**

Розовый (4 острова) – 20 очков.

Синий (3 острова) – 15 очков.

Оранжевый (5 островов) – 25 очков.

♦ **Большинство:**

Розовый 4+10 = 14 очков.

Синий 6+6+8 = 20 очков.

Оранжевый 4+10+8+6 = 28 очков.

♦ **Ресурсы:**

Розовый 5+5+5+5+10 = 30 очков.

Синий и оранжевый 10+20 =

30 очков каждому.

♦ **Статуэтки:**

Розовый 2x4 = 8 очков.

Синий 4x4 = 16 очков.

Оранжевый 4 очка.

После первого подсчёта очков **розовый игрок набрал 92 очка, синий – 91 очко, а оранжевый – 87 очков.**

	Юля	Катя	Паша
7 = 10 8 = 20	20	10	0
5/	20	15	25
8 6-10	14	20	28
= 5 = 10 = 20	20	30	30
= 10	10	0	0
= 4	8	16	4
Total	92	91	87

Этап заселения

После первого подсчёта очков уберите с игрового поля всех поселенцев и все несобранные ресурсы и статуэтки. Также уберите все хижины, расположенные на участках с каменным кругом. Сложите все ресурсы и статуэтки в мешочек, затем, вынимая по одной, разложите фигурки в произвольном порядке на участки игрового поля с каменным кругом.

Игроки оставляют себе фишки поселенцев, а все неиспользованные хижины (снятые с игрового поля или так и не выставленные на него в ходе предыдущего этапа) убирают в коробку.

Игрок слева от игрока, закончившего Этап исследования, начинает Этап заселения. Другими словами, игра просто продолжается по часовой стрелке.

Разыграйте Этап заселения таким же образом, как и Этап исследования, однако на этот раз можно располагать свои фишки только на участках по соседству с ранее занятыми вами участками. *Полинезийцы заселяли острова, начиная со своих поселений.*

Внимание: в отличие от Этапа исследования фишки можно располагать на участках с водой ТОЛЬКО по соседству с ранее выставленными вами фишками.

Окончание Этапа заселения и подсчёт очков

Как и Этап исследования, Этап заселения завершается:

◆ как только собраны все ресурсы (кокосы, бамбук, вода и драгоценные камни),
ИЛИ

◆ когда все игроки выложат всех своих поселенцев на игровое поле.

В конце Этапа заселения вновь производится подсчёт очков по тем же категориям, что и в первый раз.

Затем каждый игрок суммирует очки за оба этапа.

Игрок с максимальным количеством очков объявляется победителем.

Если два или более игрока набирают одинаковое количество очков, побеждает тот из них, кто собрал больше всех ресурсов и статуэток.

Если и количество фигурок у этих игроков равно, объявляется ничья.



Благодарности:

Райнер Книция благодарит всех, кто тестировал игру и внёс свой вклад в разработку «Blue Lagoon», в особенности Яна Адамса, Себастиана Блисдейла, Драка, Гэвина Гамильтона, Мартина Хайама, Росса Инглиса, Кевина Джеклина, Криса Лосона и Дэйва Спринга.

© 2018 Blue Orange. © Доктор Райнер Книция, 2018. Все права защищены. Blue Lagoon и Blue Orange – торговые марки Blue Orange Editions, Франция. Сделано в Китае. Разработано во Франции. www.blueorangegames.eu