



— De inwoners van Bali beschouwen hun eiland als een wereld van goden en demonen. Daarom is in elk huis een offerplaats te vinden en staan in elk dorp meerdere tempels. De mensen offeren een groot deel van de oogst om de goden en de geesten van hun voorouders gunstig te stemmen.

In dit spel laten de spelers landbouwers goederen verzamelen. Als een altaar wordt gebouwd, kunnen deze goederen worden geofferd. Hoe meer goederen van een soort worden geofferd, hoe meer punten deze soort waard is aan het einde van het spel. Daarnaast kunnen priesters zorgen voor extra punten en eventuele demonen verjagen. De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel.



SPELMATERIAAL



58 speelkaarten:



9x priester



9x altaar



12x steenhouwer



8x orakel*

16 startkaarten

4 sets in de spelerskleuren (rood, blauw, geel en groen)



20 landbouwers – in 4 soorten (5 kaarten per soort)



rijstplukker



pindaplukker



bananenplukker



peperplukker

30 puntenfiches



46 steenfiches



1 offerplaats



100 offerkaarten – in 4 soorten (25 kaarten per soort)



rijst



pinda's



bananen



pepers

1 demon-speelfiguur**



* voor de variant "Het orakel" ** voor de variant "De demon"

VOORBEREIDING

- Plaats de **offerplaats** in het midden van de tafel.
- Iedere speler krijgt een set **startkaarten** (bestaande uit 1 steenhouwer en 3 landbouwers). Leg de steenhouwer open voor je neer. Neem de 3 landbouwers op hand zonder deze aan de andere spelers te laten zien. Als er minder dan 4 spelers meedoen, worden de overgebleven startkaarten terug in de doos gelegd. Deze worden niet gebruikt in het spel.
- Sorteert de **offerkaarten** en leg deze in 4 afzonderlijke stapels per soort (rijst, pinda's, bananen en pepers) naast de offerplaats. Iedere speler pakt 1 offerkaart van elke soort en legt deze gedekt voor zich neer. Tijdens het spel mogen de spelers de offerkaarten die ze voor zich hebben liggen op elk moment bekijken.
- Schud de overige **speelkaarten** (landbouwers, steenhouwers, altaren en priesters) en leg deze in een gedekte stapel naast de offerplaats. Trek vervolgens 16 kaarten van deze stapel en leg deze onder elkaar in 4 rijen met 4 kaarten. Dit is het **aanbod**.

Opmerking: Leg de orakel-kaarten terug in de doos. Deze worden enkel gebruikt als gespeeld wordt met de variant "Het orakel".

- Leg de **punten- en steenfiches** in een algemene voorraad.
- Kies een **startspeler**. Deze speler krijgt **2 steen**. Elke volgende speler ontvangt 1 steen meer dan de speler die voor hem aan de beurt is. Speler 2 krijgt dus 3 steen, speler 3 krijgt 4 steen en speler 4 krijgt 5 steen.

voorbeeld voorbereiding

STAPEL MET
SPEELKAARTEN



AANBOD



ALGEMENE
VOORRAAD



OFFERPLAATS



4 STAPELS MET
OFFERKAARTEN



SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in beurten. De spelers zijn na elkaar, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt. Een beurt bestaat uit 4 fasen:

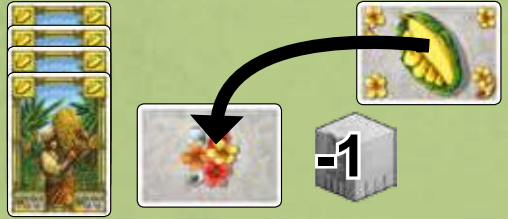
1. **Een offerkaart pakken** (*optioneel*)
2. **a. Kaart(en) spelen**
b. Offerfase (*alleen als een "altaar" is gespeeld*)
3. **Kaart(en) pakken**
4. **Waardering**

1. EEN OFFERKAART PAKKEN (OPTIONEEL)

Je mag **1 offerkaart** van een stapel naar keuze uit de voorraad pakken. Leg de kaart bij de andere offerkaarten in je bezit. De kosten voor een kaart zijn 5 steen min het aantal **landbouwers van die soort** die voor je liggen. Als je 5 of meer landbouwers van een soort voor je hebt liggen als je een kaart van die soort pakt, is de offerkaart gratis.

Voorbeeld:

Kenny heeft 4 bananenplukkers voor zich liggen. Hij neemt een bananenkaart uit de voorraad en betaalt daarvoor 1 steen.



Als een soort offerkaart niet meer in de voorraad ligt, dan kun je die niet kiezen.

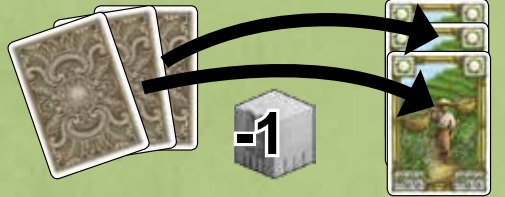
2A. KAARTEN SPELEN

Je **moet** 1 (of meer) kaart(en) uit je hand spelen en voor je op tafel leggen. Je moet daarbij kiezen uit één van onderstaande mogelijkheden:

- **1 steenhouwer** (kosten: geen)
- **1 priester** (kosten: geen)
- **1 altaar** (kosten: 7 steen; daarna volgt direct een **offerronde**)
- **1/2/3 landbouwers van dezelfde soort** (kosten: 0/1/2 steen)

Leg de kaarten die je speelt gesorteerd in rijen voor je neer. Op die manier is het voor iedereen duidelijk hoeveel kaarten je van elke soort hebt.

Voorbeeld: Robert speelt 2 rijstplukkers uit zijn hand en legt deze voor zich op tafel. Hij betaalt daarvoor 1 steen. Hij legt deze kaart in de rij bij de rijstplukker die hij in een eerdere ronde had gespeeld.



Belangrijk: In principe speel je slechts 1 kaart in je beurt, tenzij je kiest om landbouwers te spelen. Dan mag je max. 3 kaarten van dezelfde landbouwer spelen.

Opmerking: Als een speler 3 altaar-kaarten op hand heeft en geen 7 steen heeft om zo'n kaart te spelen, dan moet hij een kaart uit zijn hand terug in de doos leggen i.p.v. een kaart voor zich op tafel te leggen.

2B. OFFERFASE

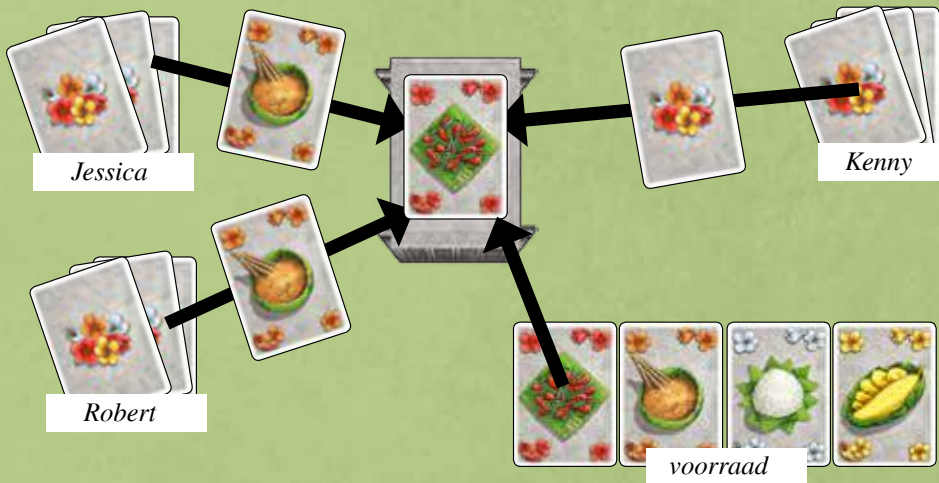
Als een speler een altaar heeft gespeeld, wordt het spel kort onderbroken voor een **offerfase**.

In elk ander geval gaat het spel verder met fase 3: **KAART(EN) PAKKEN**.

Te beginnen met de speler links van de speler die aan de beurt is en daarna met de wijzers van de klok mee, moet iedere speler **1 offerkaart** in zijn bezit kiezen en **open** op de offerplaats leggen.

De speler die aan de beurt is, legt zijn kaart **gedekt** neer. Daarna kiest hij **1 offerkaart uit de voorraad** en legt deze **open** op de offerplaats. Leg de kaarten steeds op elkaar, zodat enkel de bovenste kaart op de offerplaats zichtbaar is.

***Voorbeeld:** Kenny is aan de beurt en speelt een altaar. Nu volgt een offerfase. Robert kiest een pinda-offer in zijn bezit en legt deze kaart open op de offerplaats. Daarna moet Jessica een kaart offeren. Zij kiest ook een pinda-kaart uit haar bezit en legt deze open op de offerplaats. Daarna kiest Kenny een rijst-kaart uit zijn hand en legt deze gedekt op de offerplaats. Ten slotte neemt hij een peper-kaart uit de voorraad en legt deze open op de stapel op de offerplaats.*



***Opmerking:** Als een speler geen offerkaart (meer) in zijn bezit heeft, wordt er geen vervangende kaart uit de voorraad gepakt. Er wordt dan dus 1 kaart minder op de offerplaats gelegd.*

Daarna gaat het spel verder met fase 3: **KAART(EN) PAKKEN**.

De kaarten op de offerplaats bepalen aan het einde van het spel de waarde van de offerkaarten in het bezit van de spelers. Het is niet toegestaan om tijdens het spel de kaarten in de stapel op de offerplaats te bekijken.

3. KAART(EN) PAKKEN

Je moet kaarten uit het aanbod pakken, totdat je weer **3 kaarten** op hand hebt. Je moet daarbij steeds de **onderste kaart in een rij** pakken. Als je meerdere kaarten moet pakken, mag je kaarten uit dezelfde rij of uit verschillende rijen pakken, mits je steeds de onderste kaart in een rij pakt.

Nadat de laatste kaart in een rij is gepakt, worden er **direct** vier kaarten van de stapel getrokken om een nieuwe rij te maken. Je mag, als je nog kaarten moet trekken, ook een kaart uit die rij pakken.

Voorbeeld: Robert heeft nog 1 kaart in zijn hand, dus moet hij 2 kaarten uit het aanbod pakken. Hij kiest eerst het altaar en daarna de bananenplukker.



Beide kaarten neemt hij op hand.

4. WAARDERING

Aan het einde van elke beurt volgt een **waardering**. De laatste kaart die vrij is gekomen bij het pakken van kaarten, wordt gewaardeerd. Als na het pakken van een kaart een nieuwe rij is gemaakt, dan wordt de onderste kaart in die rij gewaardeerd.

Voorbeeld: De laatste kaart die Robert had gepakt lag in de derde rij. De onderste kaart in die rij bepaalt nu welke kaarten worden gewaardeerd. In dit geval worden de steenhouwers gewaardeerd.



Steenhouwer: Iedere speler krijgt **1 steen voor elke steenhouwer** die hij voor zich heeft liggen. Als een speler als enige de meeste steenhouwers voor zich heeft liggen (en het zijn er minstens 2!), dan krijgt hij 1 extra steen.

Voorbeeld: Robert heeft 2 steenhouwers. Hij krijgt 2 steen uit de voorraad. Kenny heeft 1 steenhouwer en Jessica geen. Kenny krijgt dus 1 steen en Jessica krijgt niets. Omdat Robert de meeste steenhouwers heeft (en ook minstens 2) krijgt hij nog 1 steen extra.



Priester: Iedere speler krijgt **1 overwinningspunt voor elke priester** die hij voor zich heeft liggen. Als een speler als enige de meeste priesters voor zich heeft liggen (en het zijn er minstens 2!), dan krijgt hij 1 extra overwinningspunt.

Voorbeeld: Jessica en Kenny hebben ieder 2 priesters. Robert heeft 1 priester. Jessica en Kenny krijgen ieder 2 punten en Robert krijgt 1 punt. Omdat geen van de spelers als enige de meeste priesters heeft, krijgt niemand een extra punt.



Altaar: Iedere speler krijgt **1 overwinningpunt of 1 steen** voor elk altaar dat hij voor zich heeft liggen. Als een speler als enige de meeste altaren voor zich heeft liggen (en het zijn er minstens 2!), dan krijgt hij 1 extra overwinningpunt of steen.

Belangrijk! Je moet dezelfde beloning (inclusief de extra beloning) kiezen voor al je altaren. Het is niet mogelijk een combinatie van overwinningpunten of steen te kiezen als je meerdere altaren hebt.

Voorbeeld: Kenny heeft 3 altaren voor zich liggen. Hij moet kiezen voor 3 punten OF 3 steen. Hij kan niet kiezen voor een combinatie van steen en punten. Omdat Kenny als enige de meeste altaren heeft (en ook minstens 2), krijgt hij een extra steen of punt.



Landbouwer: Iedere speler krijgt **exact 1 offerkaart van deze soort**, mits hij minstens 1 landbouwer van die soort voor zich heeft liggen. Als een speler als enige de meeste landbouwers van die soort voor zich heeft liggen (en het zijn er minstens 2!), dan krijgt hij 1 extra offerkaart van die soort.

Belangrijk! Je krijgt in tegenstelling tot de andere kaartsoorten niet per kaart een beloning. Het maakt niet uit hoeveel kaarten je van een bepaalde soort landbouwer hebt, je krijgt in principe slechts 1 kaart. Meer kaarten van dezelfde soort leveren wel korting op in fase 1: Offerkaart pakken.

Opmerking: De speler die aan de beurt is, pakt als eerste een offerkaart, daarna de speler links van hem, enz. Als er geen offerkaart van die soort meer in de voorraad ligt, mag je een offerkaart naar keuze pakken.

Voorbeeld: Jessica heeft 1 rijstplukker. De andere spelers hebben geen rijstplukker voor zich liggen. Zij krijgt als enige 1 rijstkaart. Ondanks dat ze de meeste rijstplukkers heeft, krijgt ze toch geen extra offerkaart, omdat ze nog geen 2 rijstplukkers heeft.



EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING

Het spel is direct afgelopen als de stapel met speelkaarten op is. Fase 4: **WAARDERING** wordt overgeslagen.

Bepaal eerst de punten voor de offerkaarten. Pak alle kaarten op de offerplaats en sorteer deze per soort. Elke kaart van de soort die het meeste is geofferd is 3 punten waard, elke kaart van de op één na meest geofferde soort is 2 punten waard en elke kaart van de soort die daarna het meest is geofferd 1 punt. Kaarten van de soort die het minst is geofferd zijn 0 punten waard.

Als er evenveel kaarten van een soort op de offerplaats liggen, dan leveren deze soorten evenveel op:

- Als 2 soorten evenveel geofferd zijn, dan zijn de offerkaarten respectievelijk 3, 2 en 1 OP waard.
- Als 3 soorten evenveel geofferd zijn, dan zijn de offerkaarten respectievelijk 3 en 2 OP waard.
- Als 2x 2 soorten evenveel geofferd zijn, dan zijn de offerkaarten respectievelijk 3 en 2 OP waard.
- Als het aantal geofferde kaarten per soort gelijk is, dan is elke offerkaart 3 OP waard.

Opmerking: Als er geen kaarten van een bepaalde soort op de offerplaats liggen, dan levert die soort sowieso geen punten op!

Voorbeeld:

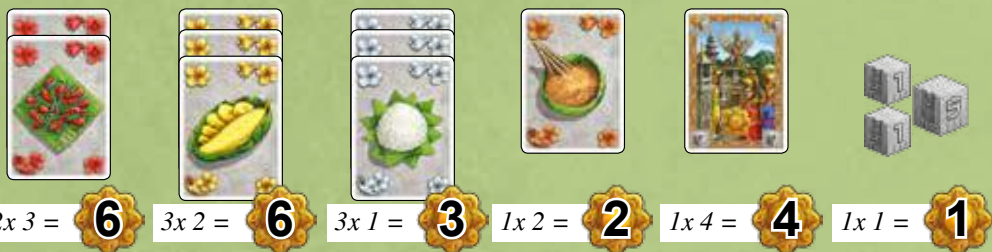
Aan het einde van het spel liggen deze kaarten op de offerplaats. Nu worden de punten per soort bepaald door het aantal geofferde kaarten te vergelijken: pepers zijn 3 punten waard, bananen 2 punten en pinda's 2 punten en rijst 1 punt.



Nu volgt de puntentelling. De spelers krijgen punten voor de kaarten die voor hen liggen en de puntenfiches en offerkaarten in hun bezit:

- overwinningspuntenfiches
- per altaar 4 OP
- per 5 steen 1 OP
- per offerkaart 0-3 OP

Voorbeeld: Aan het einde van het spel heeft Robert één altaar voor zich liggen en de volgende goederen en steen in zijn bezit:



Hij scoort in totaal 22 punten.

De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijke stand, wint van hen degene met de meeste altaren. Is er dan nog steeds sprake van een gelijke stand, dan wint van hen degene met het meeste steen. Als dat ook gelijk is, zijn er meerdere winnaars.

VARIANT 1: HET ORAKEL

Het orakel laat je in de toekomst kijken en zorgt voor meer voorspoed. Gebruik de kennis van het orakel om over meer informatie te beschikken over wat er op de offerplaats ligt en zorg dat je zelf meer punten kunt scoren.

De spelregels blijven hetzelfde met de volgende aanpassingen:

VOORBEREIDING

- Neem 4 offerkaarten (1 per soort), schud deze kaarten en leg deze in een gedekte stapel op de offerplaats.
- Nadat je 16 kaarten in 4 rijen in het aanbod hebt gelegd, schud je de 8 orakel-kaarten door de stapel met overgebleven speelkaarten.

SPELVERLOOP

Als in fase 3: **KAART(EN) PAKKEN** in een rij 1 of meer orakel-kaarten liggen (*nadat een nieuwe rij is gemaakt*), worden deze kaarten direct uit die rij verwijderd en terug in de doos gelegd. Er worden geen vervangende kaarten gepakt! Enkel wanneer deze rij leeg is, worden er weer vier nieuwe kaarten gepakt.

De speler die aan de beurt is, mag nu de bovenste 4 kaarten op de offerplaats pakken en bekijken. Hij kiest 1 van deze kaarten en legt deze bij de andere offerkaarten in zijn bezit. De andere kaarten legt hij in dezelfde volgorde terug op de offerplaats.

Opmerking: Als er minder dan 4 kaarten op de offerplaats liggen, dan neemt de speler alle kaarten op de offerplaats. Hij mag daaruit 1 kaart kiezen om te houden. De andere kaarten legt hij terug op de offerplaats.

VARIANT 2: DE DEMON

De mensen op Bali geloven dat demonen boze geesten zijn, die 's nachts hun huis komen bezoeken. Ze schakelen daarom priesters in om deze boze geesten te verjagen.

De spelregels blijven hetzelfde met de volgende aanpassingen:

VOORBEREIDING

Plaats de demon op de eerste (linker) rij kaarten in het aanbod.

SPELVERLOOP

- Als je in fase 2: **KAART(EN) SPELEN** een priester speelt, verplaats je de demon naar rechts naar de volgende rij in het aanbod. Als de demon op de laatste rij staat, verplaats je hem naar de eerste rij.
- In fase 3: **KAART(EN) PAKKEN** mag je geen kaarten pakken uit de rij waarop de demon staat.

Je kunt de varianten afzonderlijk aan het spel toevoegen of met beide varianten tegelijk spelen.

SPELONTWERP: **KLAUS-JÜRGEN WREDE**
GRAFISCH ONTWERP: **DENNIS LOHAUSEN**
REDACTIE SPELREGELS: **JEROEN HOLLANDER**
PROJECTMANAGER: **JONNY DE VRIES**

©2017 WHITE GOBLIN GAMES
WWW.WHITEGOBLINGAMES.NL

