

KAIVAI PLAYER AID

Struttura del turno

1) Ordine di Gioco

In ordine ascendente di PV si sceglie la posizione sulla scheda (ordine di gioco, costo base costruzione, mobilità base barche).

Se è il primo round, si piazzano due capanne nel nuovo ordine di gioco.

2) Movimento della Divinità

Il giocatore ultimo di turno muove la Divinità su una nuova isola, che viene estesa con una tessera culto. Ogni giocatore riceve un segnalino influenza per ogni sua capanna delle riunioni su quell'isola.

3) Azioni (finchè tutti i giocatori passano)

-*Sacrificio*: solo come prima propria azione. Rinuncia alle azioni del turno per ottenere due segnalini influenza.

-*Costruire*: la barca deve toccare una tessera culto, la nuova costruzione deve toccare la barca e l'isola. *Costo*: costo base + dimensione isola.

-*Pescare*: la barca deve toccare una tessera culto. Un dado per ogni proprio pescatore sull'isola. Se presente la Divinità: +1 pesce. Pesci sullo spazio 4.

-*Vendere*: la barca deve toccare almeno una capanna senza pescatore. Dalle proprie capanne non si riceve denaro. Dalle capanne degli altri: 5,4,3 conchiglie se la capanna acquista il suo I,II,III pesce.

-*Muovere/affondare*: muovere liberamente le barche. Se la barca termina il movimento in spazio occupato affonda l'occupante (perdendo 6,4,2 PV se quel giocatore controlla 4,3,2 barche).

-*Festeggiare*: scegliere un'isola. Ricevi 1 PV ogni tre pesci presenti. Tutti ottengono tanti PV quanti sono i pesci nelle loro capanne. Svuotare l'isola.

-*Incrementare movimento*: spostare sulla propria scheda la canoa di un passo a destra.

4) Svalutazione

Rimettere tutti i segnalini influenza presenti sul tabellone nella riserva.

Spostare pesci e conchiglie sulla propria scheda una casale verso sinistra.

Punteggi finali

Ogni capanna: 2 PV.

Ogni isola (sceglie l'ordine di valutazione chi ha meno PV): il giocatore con la maggioranza (capanne, barche confinanti con una tessera culto e 2 x segnalini influenza puntati segretamente) riceve 1 PV per tessera culto sull'isola e perde i segnalini influenza scommessi. In caso di parità nessuno perde i segnalini e i punti sono divisi equamente (arrotondando per eccesso).

KAIVAI PLAYER AID

Struttura del turno

1) Ordine di Gioco

In ordine ascendente di PV si sceglie la posizione sulla scheda (ordine di gioco, costo base costruzione, mobilità base barche).

Se è il primo round, si piazzano due capanne nel nuovo ordine di gioco.

2) Movimento della Divinità

Il giocatore ultimo di turno muove la Divinità su una nuova isola, che viene estesa con una tessera culto. Ogni giocatore riceve un segnalino influenza per ogni sua capanna delle riunioni su quell'isola.

3) Azioni (finchè tutti i giocatori passano)

-*Sacrificio*: solo come prima propria azione. Rinuncia alle azioni del turno per ottenere due segnalini influenza.

-*Costruire*: la barca deve toccare una tessera culto, la nuova costruzione deve toccare la barca e l'isola. *Costo*: costo base + dimensione isola.

-*Pescare*: la barca deve toccare una tessera culto. Un dado per ogni proprio pescatore sull'isola. Se presente la Divinità: +1 pesce. Pesci sullo spazio 4.

-*Vendere*: la barca deve toccare almeno una capanna senza pescatore. Dalle proprie capanne non si riceve denaro. Dalle capanne degli altri: 5,4,3 conchiglie se la capanna acquista il suo I,II,III pesce.

-*Muovere/affondare*: muovere liberamente le barche. Se la barca termina il movimento in spazio occupato affonda l'occupante (perdendo 6,4,2 PV se quel giocatore controlla 4,3,2 barche).

-*Festeggiare*: scegliere un'isola. Ricevi 1 PV ogni tre pesci presenti. Tutti ottengono tanti PV quanti sono i pesci nelle loro capanne. Svuotare l'isola.

-*Incrementare movimento*: spostare sulla propria scheda la canoa di un passo a destra.

4) Svalutazione

Rimettere tutti i segnalini influenza presenti sul tabellone nella riserva.

Spostare pesci e conchiglie sulla propria scheda una casale verso sinistra.

Punteggi finali

Ogni capanna: 2 PV.

Ogni isola (sceglie l'ordine di valutazione chi ha meno PV): il giocatore con la maggioranza (capanne, barche confinanti con una tessera culto e 2 x segnalini influenza puntati segretamente) riceve 1 PV per tessera culto sull'isola e perde i segnalini influenza scommessi. In caso di parità nessuno perde i segnalini e i punti sono divisi equamente (arrotondando per eccesso).