



Bali



Die Bewohner Balis betrachten ihre Insel als eine Welt von Göttern und Dämonen. Daher gibt es in jedem Haus einen Schrein, und in jedem Dorf gibt es mehrere Tempel. Die Menschen opfern einen Großteil ihrer Ernte, um die Götter und die Geister ihrer Ahnen milde zu stimmen.

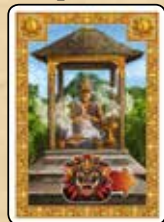
In diesem Spiel setzen die Spieler Bauern ein, um Güter zu sammeln. Wenn ein Schrein gebaut ist, können diese Güter geopfert werden. Je mehr Güter einer Sorte geopfert werden, desto mehr Punkte ist diese Gütersorte bei Spielende wert. Außerdem werden Priester gespielt, um zusätzliche Punkte zu erhalten und Dämonen zu vertreiben. Der Spieler, der bei Spielende die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.



SPIELMATERIAL



58 Spielkarten



9x Priester



9x Schrein



12x Steinmetz



8x Orakel*

16 Startkarten

4 Sets in den Spielerfarben (rot, blau, gelb und grün)



20 Bauern – unterteilt in 4 verschiedene Typen (5 Karten pro Typ)



Reisbauer



Erdnussbauer



Bananenbauer



Paprikabauer

30 Siegpunkte-Marker



46 Steinmarker



100 Opferkarten – unterteilt in 4 verschiedene Sorten (25 Karten pro Typ)



Reis



Erdnüsse



Bananen



Paprika

1 Altar



1 Dämonenfigur**



* für die Spielvariante „Das Orakel“

** für die Spielvariante „Der Dämon“

SPIELAUFBAU

- Der **Altar** wird in der Tischmitte platziert.
- Jeder Spieler erhält ein **Startkarten-Set** (bestehend aus 1 Steinmetz und 3 Bauern). Legt euren Steinmetz offen vor euch ab. Nehmt die drei Bauern auf die Hand und haltet sie vor den anderen Spielern verdeckt. Bei einem Spiel mit weniger als 4 Spielern werden die übrigen Startkarten nicht benötigt und zurück in die Spielschachtel gelegt.
- Sortiert die **Opferkarten** nach Sorten (*Reis, Erdnüsse, Bananen und Paprika*) und platziert sie in 4 getrennten Stapeln neben dem Altar. Jeder Spieler nimmt sich von jeder Sorte eine Opferkarte und legt sie verdeckt vor sich ab. Während des Spiels dürfen die Spieler sich jederzeit ihre Opferkarten ansehen.
- Mischt die übrigen **Spielkarten** (*Bauern, Steinmetze, Schreine und Priester*) und legt sie als verdeckten Stapel neben den Altar. Zieht dann 16 Karten von diesem Stapel und legt sie in 4 Reihen mit jeweils 4 Karten als Dorfplatz aus.

Hinweis: Legt die Orakelkarten zurück in die Spielschachtel. Diese werden nur für die Spielvariante „Das Orakel“ benötigt.

- Legt die **Siegpunkte-Marker** und die **Stein-Marker** als allgemeinen **Vorrat** bereit.
- Wählt einen **Startspieler**. Dieser erhält 2 Steine. Jeder weitere Spieler erhält in der Zugreihenfolge 1 Stein mehr als der Spieler, der vor ihm an der Reihe ist. Spieler 2 erhält also 3 Steine, Spieler 3 erhält 4 Steine, und Spieler 4 erhält 5 Steine.

Beispiel Spielaufbau

STAPEL MIT
SPIELKARTEN



DORFPLATZ



VORRAT



ALTAR



4 STAPEL MIT
OPFERKARTEN



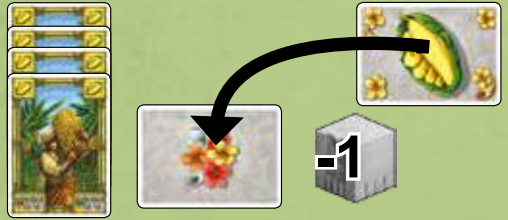
Das Spiel wird in Runden gespielt und verläuft im Uhrzeigersinn. Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

1. **Eine Opferkarte nehmen** (*optional*)
 - a. **Karte(n) ausspielen**
 - b. **Opferphase** (*nur, wenn ein „Schrein“ gespielt wird*)
3. **Karte(n) nehmen**
4. **Wertung**

1. EINE OPFERKARTE NEHMEN (OPTIONAL)

Ihr könnt **1 Opferkarte** von einem Vorratsstapel eurer Wahl nehmen. Legt die Karte dann verdeckt zu euren anderen Opferkarten. Die Karte kostet 5 Steine minus die Anzahl an **Bauern dieses Typs**, die vor euch ausliegen. Falls ihr beim Aufnehmen einer Karte dieses Typs 5 oder mehr Bauern des selben Typs vor euch ausliegen habt, dann kostet diese 0 Steine.

***Beispiel:** Kenny hat 4 Bananenbauern vor sich ausliegen. Er nimmt eine Bananenkarte vom Vorrat und bezahlt dafür 1 Stein.*



Falls eine Opferkarten-Sorte nicht mehr verfügbar ist, könnt ihr keine Karte dieser Sorte aufnehmen.

2A. KARTE(N) AUSSPIELEN

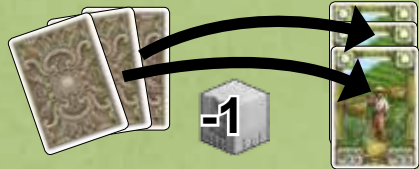
Ihr **müsst** mindestens 1 Handkarte ausspielen, indem ihr sie offen vor euch ablegt.

Ihr müsst euch für eine der folgenden Optionen entscheiden:

- **1 Steinmetz** (*Kosten: keine*)
- **1 Priester** (*Kosten: keine*)
- **1 Schrein** (*Kosten: 7 Steine, danach folgt sofort die Opferphase*)
- **1/ 2/ 3 Bauern des selben Typs** (*Kosten: 0/ 1/ 2 Steine*)

Legt eure ausgespielten Karten in Reihen sortiert vor euch ab. Dadurch sind Anzahl und Typ eurer Karten für alle Spieler sichtbar.

***Beispiel:** Robert spielt 2 Reisbauern von seiner Hand und legt sie vor sich ab. Er bezahlt dafür 1 Stein und legt die Karten in die Reihe, in der seine Reisbauern aus früheren Runden liegen.*



Wichtig: Grundsätzlich spielt ihr während eures Zuges nur 1 Karte aus, es sei denn, ihr entscheidet euch, Bauern zu spielen. In diesem Fall dürft ihr bis zu 3 Karten des selben s.o. Bauerntyps ausspielen.

Hinweis: Wenn ein Spieler 3 Schrein-Karten auf der Hand hat und nicht über die erforderlichen 7 Steine verfügt, um eine solche Karte auszuspielen, dann muss er eine Handkarte zurück in die Schachtel legen, anstatt eine Karte vor sich auszulegen

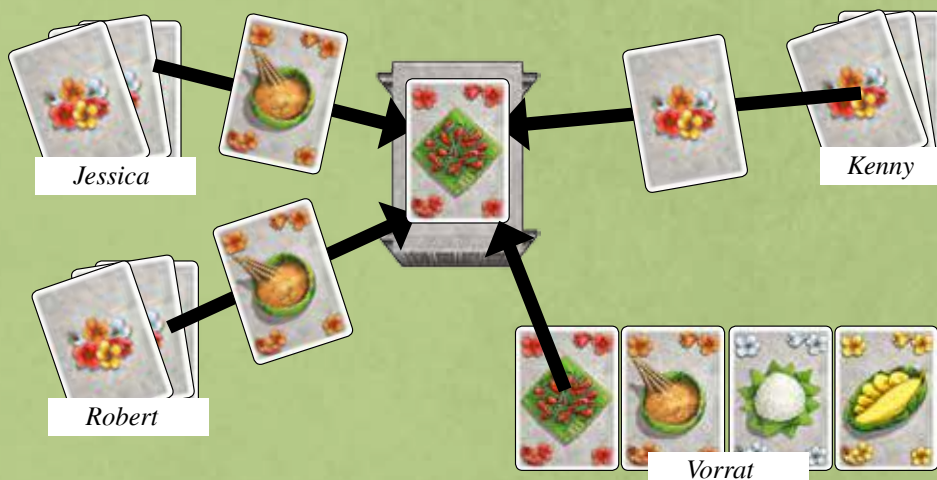
2B. OPFERPHASE

Wenn ein Spieler einen Schrein ausspielt, wird das Spiel kurz für eine **Opferphase** unterbrochen. Andernfalls wird das Spiel mit Phase 3: **KARTE(N) NEHMEN** fortgesetzt.

Beginnend mit dem Spieler links vom aktiven Spieler und dann im Uhrzeigersinn muss jeder Spieler **1 Opferkarte** aus der Auslage vor sich wählen und **offen** auf den Altar legen. Der aktive Spieler legt seine Karte **verdeckt** auf den Altar. Danach wählt der aktive Spieler zusätzlich **1 Opferkarte aus dem Vorrat** und legt sie **offen** auf den Altar.

Die Karten werden stets so aufeinander gelegt, dass nur die oberste Karte auf dem Altar sichtbar ist.

***Beispiel:** Kenny ist am Zug und er spielt einen Schrein, wodurch eine Opferphase ausgelöst wird. Robert opfert eine seiner Erdnusskarten und legt diese offen auf den Altar. Danach muss Jessica eine Karte opfern. Sie entscheidet sich, ebenfalls eine ihrer Erdnusskarten zu opfern und legt diese offen auf den Altar. Dann nimmt Kenny eine seiner Reiskarten und legt sie verdeckt auf den Altar. Anschließend nimmt er eine Paprikakarte aus dem Vorrat und legt diese offen auf den Stapel auf dem Altar.*



***Hinweis:** Wenn ein Spieler keine Opferkarten mehr besitzt, wird keine Ersatzkarte aus dem Vorrat genommen. In diesem Fall wird also eine Karte weniger auf den Altar gelegt.*

Anschließend wird das Spiel mit Phase 3: **KARTE(N) NEHMEN** fortgesetzt.

Bei Spielende wird der Wert der Opferkarten in den Auslagen der Spieler anhand der Karten auf dem Altar bestimmt. Während des Spiels dürfen die Karten auf dem Altar nicht durchgesehen werden.

3. KARTE(N) NEHMEN

Die Spieler nehmen Karten vom Dorfplatz, bis jeder **3 Handkarten** hat. Dabei muss jeweils immer die **unterste Karte einer Reihe** aufgenommen werden. Wenn mehrere Karten aufgenommen werden müssen, können diese aus derselben oder aus verschiedenen Reihen genommen werden, allerdings muss immer jeweils die unterste Karte genommen werden.

Nachdem die letzte Karte einer Reihe aufgenommen wurde, wird **sofort** mit 4 Karten vom Stapel eine neue Reihe gebildet. Falls noch Karten gezogen werden müssen, darf die neue Reihe dafür verwendet werden.

Beispiel: Robert hat 1 Handkarte übrig und muss also 2 Karten vom Dorfplatz nachziehen. Er wählt den Schrein und den Bananenbauern. Er nimmt beide Karten auf die Hand.



4. WERTUNG

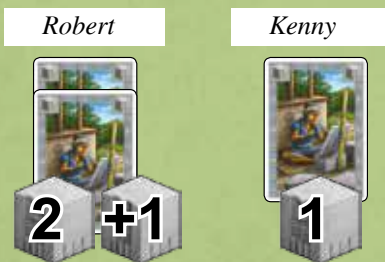
Am Ende jeder Runde erfolgt eine **Wertung**. Die letzte beim Karten-Nehmen aufgedeckte Karte wird gewertet. Wenn die letzte Karte einer Reihe genommen wurde, wird sofort eine neue Reihe aus 4 Karten gebildet und die letzte Karte gewertet.

Beispiel: Robert hat seine letzte Karte aus der dritten Reihe genommen. Die unterste Karte dieser Reihe bestimmt jetzt, welche Karten gewertet werden. In diesem Fall werden die Steinmetze gewertet.



Steinmetz: jeder Spieler erhält **für jeden Steinmetz** in seiner Auslage **1 Stein**. Wenn ein Spieler allein die meisten Steinmetze in seiner Auslage hat (*und mindestens 2!*), erhält er 1 zusätzlichen Stein.

Beispiel: Robert hat 2 Steinmetze. Er erhält 2 Steine aus dem Vorrat. Kenny hat 1 Steinmetz und Jessica keinen. Also erhält Kenny 1 Stein und Jessica nichts. Da Robert allein die meisten Steinmetze hat und mindestens 2), erhält er 1 zusätzlichen Stein.



Priester: jeder Spieler erhält **für jeden Priester** in seiner Auslage **1 Siegpunkt**. Wenn ein Spieler allein die meisten Priester in seiner Auslage hat (*und mindestens 2!*), erhält er 1 zusätzlichen Siegpunkt.

Beispiel: Jessica und Kenny haben jeweils 2 Priester, Robert hat 1 Priester. Jessica und Kenny erhalten jeweils 2 Siegpunkte, und Robert bekommt 1 Siegpunkt. Da kein Spieler über die alleinige Mehrheit an Priestern verfügt, erhält niemand den zusätzlichen Siegpunkt.



Schrein: jeder Spieler erhält für jeden Schrein in seiner Auslage **1 Siegpunkt oder 1 Stein**. Wenn ein Spieler allein die meisten Schreine in seiner Auslage hat (und mindestens 2!), erhält er 1 zusätzlichen Siegpunkt oder Stein.

Wichtig! Für alle Schreine in der Auslage muss dieselbe Belohnung gewählt werden (dies gilt auch für die zusätzliche Belohnung). Beim Besitz mehrerer Schreine ist es nicht möglich, eine Kombination aus Siegpunkten und Steinen zu wählen.

Beispiel: Kenny hat 3 Schreine in seiner Auslage. Er muss entscheiden, ob er 3 Siegpunkte ODER 3 Steine bekommen möchte. Eine Kombination aus Siegpunkten und Steinen ist nicht möglich. Da Kenny allein die meisten Schreine in seiner Auslage hat (und mindestens 2!), erhält er 1 zusätzlichen Siegpunkt oder Stein.



Bauer: Jeder Spieler, der einen Bauer des entsprechenden Typs in seiner Auslage hat, erhält **genau eine Opferkarte der entsprechenden Sorte**.

Wenn ein Spieler allein die meisten Bauern dieses Typs in seiner Auslage hat (und mindestens 2!), erhält er 1 zusätzliche Opferkarte der entsprechenden Sorte.

Wichtig! Anders als bei anderen Kartensorten erhalten die Spieler hier nicht eine Belohnung pro Karte. Die Anzahl an Karten, die ein Spieler von einem bestimmten Bauern hat, spielt keine Rolle. Er erhält nur eine Belohnungskarte. Eine Vergünstigung erhalten dahingegen Spieler mit mehreren Bauern des selben Typs in Phase 1: Eine Opferkarte nehmen.

Hinweis: Der aktive Spieler erhält seine Opferkarte zuerst, dann der Spieler zu seiner Linken, usw. Wenn es von der betreffenden Sorte keine Opferkarten mehr im Vorrat gibt, darf eine beliebige andere Opferkarte genommen werden. Wenn ein Spieler eine zusätzliche Karte erhält, weil er die alleinige Mehrheit an Bauern dieses Typs hat, nimmt er diese erst, nachdem alle anderen Spieler ihre Karten genommen haben.

Beispiel: Jessica hat 1 Reisbauer. Die anderen Spieler haben keine Reisbauern in ihren Auslagen. Nur sie erhält 1 Reiskarte. Obwohl sie die alleinige Mehrheit an Reisbauern hat, erhält sie keine zusätzliche Opferkarte, da sie nicht mindestens 2 Reisbauern hat.



SPIELUNDE UND ABSCHLUSSWERTUNG

Sobald der Spielkartenstapel aufgebraucht ist, endet das Spiel sofort. Phase 4: **WERTUNG** wird ausgelassen. Zuerst werden die Siegpunkte für die Opferkarten ermittelt. Alle Karten, die sich auf dem Altar befinden, werden nach Sorte sortiert. Jede Karte der am meisten geopferten Sorte ist **3** Siegpunkte wert, jede Karte der zweitmeist geopferten Sorte ist **2** Siegpunkte wert, die drittmeiste geopferten Sorte ist pro Karte **1** Siegpunkt wert, und jede Karte der die am wenigsten geopferten Sorte ist **0** Siegpunkte wert.

Falls es von zwei Sorten gleich viele Karten gibt, bringen sie gleich viele Siegpunkte ein:

- wenn **2 Sorten** gleich oft geopfert wurden, werden **3, 2** oder **1 Siegpunkt** vergeben.
- wenn **3 Sorten** gleich oft geopfert wurden, werden nur **3** oder **2 Siegpunkte** vergeben.
- wenn **2x 2 Sorten** gleich oft geopfert wurden, werden nur **3** oder **2 Siegpunkte** vergeben.
- wenn **alle Sorten** gleich oft geopfert wurden, ist jede von ihnen **3 Siegpunkte** wert.

Hinweis: Wenn es von einer Sorte gar keine Karten auf dem Altar gibt, bringt diese Sorte keine Siegpunkte ein!

Beispiel: Bei Spielende befinden sich diese Karten auf dem Altar. Jetzt werden die Siegpunkte für die entsprechenden Güter ermittelt, indem die jeweiligen Karten gezählt werden: Paprikas sind 3 Siegpunkte wert, Bananen und Erdnüsse sind 2 Siegpunkte wert, Reis ist 1 Siegpunkt wert.

5x Paprika



4x Bananen



4x Erdnüsse



3x Reis



Als nächstes kommt die Abschlusswertung. Die Spieler erhalten Siegpunkte für ihre restlichen Steine und die Karten in ihren Auslagen:

- Siegpunkte-Marker
- pro Schrein 4 SP
- pro 5 Steine 1 SP
- pro Opferkarte 0-3 SP

Beispiel: Bei Spielende hat Robert diese Opferkarten, Schreine und Steine vor sich:



2x 3 = 6



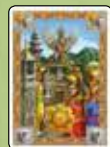
3x 2 = 6



3x 1 = 3



1x 2 = 2



1x 4 = 4



1x 1 = 1

Er erzielt insgesamt 22 Siegpunkte.

Der Spieler mit dem meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Schreinen. Besteht weiterhin ein Gleichstand, dann gewinnt der Spieler mit den meisten Steinen. Besteht weiterhin ein Gleichstand, dann teilen sich die Spieler den Gewinner-Titel.

VARIANTE 1: DAS ORAKEL

Das Orakel lässt euch in die Zukunft blicken und verleiht euch größeren Wohlstand. Macht euch das Wissen des Orakels zunutze, um einen besseren Überblick darüber zu haben, was sich auf dem Altar befindet und so mehr Siegpunkte zu erzielen.

Bis auf die folgenden Änderungen gelten die Standardregeln:

AUFBAU

- Nehmt 4 Opferkarten (von jeder Sorte eine), mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel auf den Altar.
- Nachdem 16 Karten als Dorfplatz in 4 Reihen ausgelegt wurden, werden die 8 Orakelkarten in den Stapel der übrigen Spielkarten gemischt.

SPIELVERLAUF

Wenn in Phase 3: **KARTE(N) NEHMEN** eine Reihe 1 oder mehr Orakelkarten enthält (*nachdem eine neue Reihe gebildet wurde*), werden diese Orakelkarten sofort entfernt und zurück in die Schachtel gelegt. Es werden keine Ersatzkarten gezogen (*es sei denn, alle 4 Karten sind Orakelkarten!*)

Der aktive Spieler darf sich nun die obersten 4 Karten auf dem Altar ansehen. Er wählt 1 der Karten aus, die er dann zu den anderen Opferkarten in seiner Auslage legt. Die übrigen Karten legt er zurück auf den Altar, ohne ihre Reihenfolge zu verändern.

Hinweis: Wenn es auf dem Altar weniger als 4 Karten gibt, nimmt sich der Spieler alle Karten vom Altar. Er behält eine Karte und legt die übrigen Karten in ihrer ursprünglichen Reihenfolge zurück auf den Altar.

VARIANTE 2: DER DÄMON

Die Bewohner von Bali glauben, dass Dämonen böse Geister sind, die die Menschen nachts in ihren Häusern heimsuchen. Daher bitten sie Priester darum, diese bösen Geister zu vertreiben. Bis auf die folgenden Änderungen gelten die Standardregeln:

AUFBAU

Der Dämon wird auf die erste Kartenreihe (*ganz links*) des Dorfplatzes gestellt.

SPIELVERLAUF

- Wenn ein Priester in Phase 2: **KARTE(N) AUSSPIELEN** gespielt wird, wird der Dämon auf die nächste Reihe (*nach rechts*) des Dorfplatzes gestellt. Befindet sich der Dämon bereits in der letzten Reihe, wird er auf die erste Reihe gestellt.
- In Phase 3: **KARTE(N) NEHMEN** dürfen keine Karten aus der Reihe genommen werden, in der sich der Dämon befindet.

Die Varianten können sowohl einzeln als auch gleichzeitig ins Spiel integriert werden.

AUTOR: **KLAUS-JÜRGEN WREDE**

ILLUSTRATIONEN: **DENNIS LOHAUSEN**

REGELENTWICKLUNG: **JEROEN HOLLANDER**

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: **MANUEL INGELAND**

PROJEKTL EITUNG: **JONNY DE VRIES**

©2017 WHITE GOBLIN GAMES

WWW.WHITEGOBLINGAMES.COM

