

B) In *derselben* Gruppe zusammenhängender eigener Chips liegt wenigstens einer eurer Chips auf einem Palmenfeld **an der Küste**, auf dem noch kein Moai steht.
Achtung: Auf Palmenfeldern im Landesinneren können Moai *nie* errichtet werden.



Sind *beide* Bedingungen (A + B) erfüllt, stellt ihr den Moai auf den Chip des Palmenfeldes an der Küste. Zudem müsst ihr auch das eine (Steinbruch) bzw. die beiden verwendeten Ressourcenplättchen (Tempel + Gottheit / Vogelmann + Nest / Nahrung + Nahrung) als „verbraucht“ markieren, indem ihr je eine eigene Muschel auf die Chips auf diesen Plättchen legt. Diese Ressourcen und das mit dem Moai besetzte Palmenfeld stehen im weiteren Spielverlauf nicht mehr für das Errichten eines Moai zur Verfügung (die besetzten Chips gelten aber selbstverständlich weiterhin als Verbindungen zu anderen eigenen Chips).

Achtung: Besitzt ihr nicht genügend Muscheln, um beim Errichten eines Moai das eine bzw. die beiden dafür benutzten Ressourcenplättchen zu belegen, dürft ihr entweder das Palmenfeld an der Küste oder eines der auslösenden Ressourcenplättchen gar nicht erst belegen.
Mit anderen Worten: Wer einen Moai errichten möchte, muss zu *diesem Zeitpunkt* auch im Besitz von einer bzw. zwei Muscheln zum Belegen des einen bzw. der zwei benutzten Ressourcenplättchen sein, andernfalls muss er den Chip, der das Errichten des Moai auslösen würde, woanders platzieren.



Beispiel: Dario legt den ersten seiner drei Chips auf das Palmenfeld oberhalb des Plättchens Nr. 3. Hierdurch hat er nun an seine beiden Plättchen ‚Nahrung‘ (Nr. 4 + Nr. 8) ein Palmenfeld an der Küste angeschlossen. Demzufolge stellt er einen seiner Moai auf das Palmenfeld und legt je eine Muschel auf die beiden Plättchen ‚Nahrung‘.
Danach platziert er seine restlichen zwei Chips. Hierdurch verbindet er das Nest (Nr. 1) und den Vogelmann (Nr. 2) sowie ein weiteres Palmenfeld an der Küste miteinander, d.h. er errichtet nun auch auf diesem Palmenfeld einen Moai und belegt die beiden Plättchen mit je einer Muschel.

SPIELLENDE

Hat ein Spieler alle eigenen Moai errichtet, muss er als letztes noch den Regeln entsprechend den ‚Haupt-Moai‘ errichten, der am Spielplanrand dafür bereitsteht. Wer dies schafft, beendet damit als Sieger das Spiel *sofort* (d.h. die laufende Runde wird *nicht mehr* zu Ende gespielt!).

Das Spiel endet auch mit der Runde, in der ihr keine Ressourcenplättchen mehr auslegen könnt. Diese Runde spielt ihr nun noch – ohne neue Plättchen. Sollte es auch dann noch keinem von euch gelungen sein, den ‚Haupt-Moai‘ zu errichten, gewinnt der, der am wenigsten eigene Moai übrig hat. Trifft das auf mehrere von euch zu, gewinnt hiervon derjenige, der mehr Muscheln besitzt. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

VARIANTE (für 3 und 4 Spieler)

Zu Beginn des Spiels erhält jeder von euch verdeckt *ein* zufälliges der 60 nummerierten Ressourcenplättchen, das er ohne es seinen Mitspielern zu zeigen offen hinter seinen Sichtschirm legt. (*Achtung: Handelt es sich hierbei um ein „Steinbruch“-Plättchen, wird es durch ein neues Plättchen ersetzt und anschließend wieder untergemischt!*)

Dieses eigene Ressourcenplättchen dürft ihr im Spielverlauf jederzeit passend platzieren, wenn ihr an der Reihe seid, zusammen mit einem *zusätzlichen* eigenen Chip. Dies bedeutet auch, dass ein Spieler, der gerade null geboten und dementsprechend eigentlich keinen Chip zum Platzieren zur Verfügung hat, trotzdem in dieser Runde (*nach* allen Spielern mit Geboten) dieses Ressourcenplättchen mitsamt einem eigenen Chip auslegen darf.

Autor und Verlag danken allen Testspielern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Martin Butcher, Chris Dearlove, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Chris Lawson und Dave Spring sowie den Gruppen aus Bödefeld, Grassau, Krumbach, Oberhof und Siegsdorf.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag | Postfach 2460 | D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com



ORONGO



Ein spannendes Biet- und Bauspiel
für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren
Autor: Reiner Knizia
Illustration: Franz Vohwinkel
Redaktion: Stefan Brück
Spielregeldesign: Franz Vohwinkel



SPIELIDEE

Errichtet eure Moai möglichst rasch auf dem Kultplatz Orongo wie auch den vielen anderen Küstenfeldern der Osterinsel. Dazu benötigt ihr vor allem geeignete Ressourcen wie Nahrung oder Steine, die nach und nach ins Spiel kommen. Durch cleveres Bieten mit euren Muscheln könnt ihr euch die für euer Vorhaben am besten geeigneten Ressourcen und Bauplätze sichern.
Es gewinnt, wer als Erster den „Haupt-Moai“ errichtet hat.

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



4 Sichtschirme mit Seitenteilen (je 1 pro Spielerfarbe)



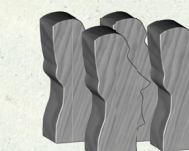
60 Ressourcenplättchen



48 Muscheln



1 Amulett



21 Moai

160 transparente Chips (je 40 pro Spielerfarbe)

SPIELVORBEREITUNG

Löst vor dem ersten Spiel alle Teile vorsichtig aus den Stanzrahmen.

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Er zeigt die Osterinsel, unterteilt in 50 Palmen- und 60 nummerierte Felder.

Mischt die **60 Ressourcenplättchen** und legt sie *verdeckt* neben dem Spielplan bereit. Jedes Ressourcenplättchen entspricht dem Feld des Spielplans mit derselben Nummer.

Jeder von euch erhält:

einen **Sichtschirm**, den er zusammengesteckt vor sich aufstellt;



die **40 Chips** derselben Farbe, die er als eigenen Vorrat seitlich neben seinem Sichtschirm bereitlegt;



24 (bei 2 Spielern), **16** (bei 3 Spielern) bzw. **12 Muscheln** (bei 4 Spielern), die er hinter seinen Sichtschirm legt;



10 (bei 2 Spielern), **6** (bei 3 Spielern) bzw. **5 Moai** (bei 4 Spielern), die er vor seinen Sichtschirm stellt, so dass sie immer für alle sichtbar sind.



Ein weiterer Moai wird zum „Haupt-Moai“ ernannt, den ihr rechts oben am Spielplanrand bereitstellt.

(Bei 3 Spielern belasst ihr die übrigen 2 Moai in der Schachtel.)

Der älteste von euch nimmt sich **das Amulett** und legt es vor seinen Sichtschirm, so dass es für alle sichtbar ist.

SPIELVERLAUF

Das Spiel geht über mehrere Spielrunden. Jede Spielrunde verläuft auf dieselbe Weise:

- 1.) Zuerst werden neue Ressourcenplättchen auf den Spielplan gelegt (die sehr wichtig für den Bau eurer Moai sind).
- 2.) Danach bietet ihr mit Muscheln, um euch geeignete Felder und Ressourcen zu sichern.
- 3.) Schließlich belegt ihr diese Felder und Ressourcen mit euren Chips und errichtet auf diese Weise eure Moai.

➤ 1.) Ressourcenplättchen auslegen

Je nach Spielerzahl müsst ihr unterschiedlich viele der Ressourcenplättchen vom Vorrat neben dem Spielplan aufdecken und offen auf die Felder des Spielplans legen, die die gleiche Zahl und das gleiche Symbol zeigen:

	2 und 3 Spieler	4 Spieler
erste Spielrunde:	6 Plättchen	8 Plättchen
alle weiteren Spielrunden:	3 Plättchen	4 Plättchen

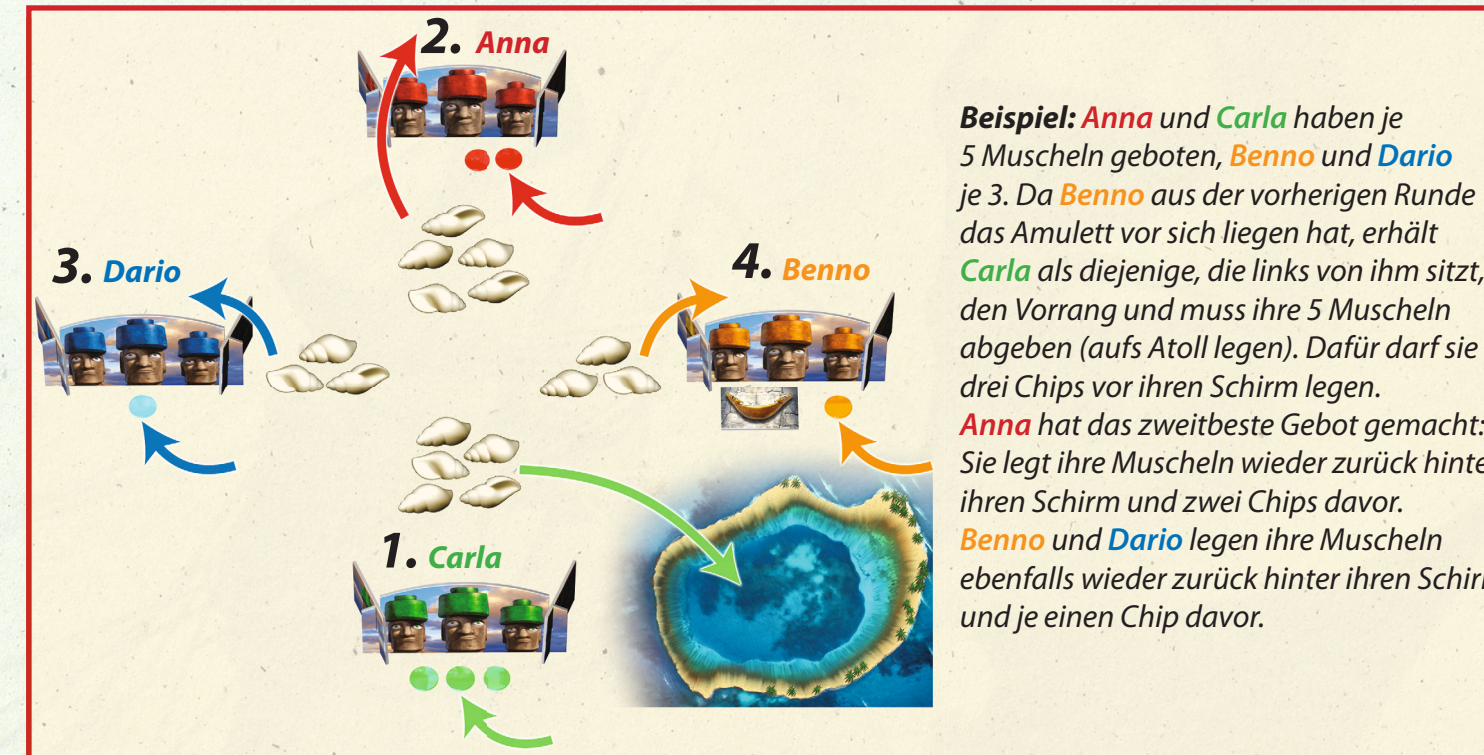


➤ 2.) Muscheln bieten

Jeder von euch nimmt eine beliebige Anzahl seiner Muscheln (auch null ist erlaubt) in die Faust und streckt diese dann über den Spielplan. Hat dies jeder getan, öffnet ihr eure Faust und vergleicht die gebotenen Muscheln:

- Wer die **meisten Muscheln** geboten hat, muss diese nun „bezahlen“, d.h. er legt sie **alle** auf das Atoll, unten rechts auf dem Spielplan. Zur Belohnung darf er dafür **drei Chips** aus seinem Vorrat für jedermann sichtbar vor seinen Sichtschirm legen.
- Wer die **zweitmeisten Muscheln** geboten hat, darf diese alle behalten und zurück hinter seinen Sichtschirm legen. Anschließend legt er **zwei Chips** davor.
- Alle anderen, die **wenigstens eine Muschel** geboten haben, legen ihre Muscheln ebenfalls wieder zurück hinter ihren Schirm und je **einen Chip** davor.
- Hat jemand **null Muscheln** geboten, erhält er nun **alle** auf dem Atoll liegenden Muscheln und legt sie hinter seinen Schirm. Er legt **keinen** seiner Chips davor. Bieten mehrere Spieler null, teilen sie sich den Muschelvorrat auf dem Atoll gleichmäßig. Evtl. überzählige Muscheln bleiben auf dem Atoll liegen.

Gleiche Gebote: Werden gleich viele Muscheln geboten, erhalten die daran Beteiligten in Sitzreihenfolge, beginnend mit dem Spieler, der *links* von dem Spieler mit dem Amulett sitzt, den Vorrang.



Beispiel: Anna und Carla haben je 5 Muscheln geboten, Benno und Dario je 3. Da Benno aus der vorherigen Runde das Amulett vor sich liegen hat, erhält Carla als diejenige, die links von ihm sitzt, den Vorrang und muss ihre 5 Muscheln abgeben (aufs Atoll legen). Dafür darf sie drei Chips vor ihren Schirm legen. Anna hat das zweitbeste Gebot gemacht: Sie legt ihre Muscheln wieder zurück hinter ihren Schirm und zwei Chips davor. Benno und Dario legen ihre Muscheln ebenfalls wieder zurück hinter ihren Schirm und je einen Chip davor.

➤ 3.) Chips platzieren

Wer gerade die meisten Muscheln geboten und abgegeben hat, erhält das Amulett und platziert anschließend seine drei Chips. Danach folgt der Spieler mit den zwei Chips. Und schließlich folgen die Spieler, die einen Chip vor ihrem Schirm liegen haben. Diese platzieren ihren Chip in der Sitzreihenfolge, die nun durch das Amulett vorgegeben wird.

Die Reihenfolge, in der in dieser Runde die Spieler also entsprechend dem Beispiel links ihre Chips platzieren würden, lautet: Carla (3), Anna (2), Dario (1), Benno (1).

Beim Platzieren der Chips müsst ihr Folgendes beachten:

Ein Chip darf auf einem **beliebigen** noch nicht mit einem Chip belegten Ressourcenplättchen oder auf einem **beliebigen** noch nicht mit einem Chip belegten **Palmenfeld** platziert werden. Palmenfelder dürfen aber nur belegt werden, wenn auf wenigstens einem angrenzenden Feld bereits ein *eigener* Chip liegt. Alle anderen Felder dürfen nicht belegt werden.

Beispiel: Dario bzw. Anna könnten im westlichen Teil der Insel die mit einem blauen bzw. roten Stern markierten Ressourcenplättchen und Palmenfelder mit Chips belegen.



Moai errichten

Sobald ihr nach dem Platzieren eines Chips folgende zwei Bedingungen (A + B) erfüllt, müsst ihr einen eurer Moai errichten:

A) Ihr besitzt eine Gruppe zusammenhängender eigener Chips, von denen welche auf folgenden Ressourcenplättchen liegen:

• einem Steinbruch, ODER



• einem Tempel und einer Gottheit, ODER



• einem Vogelmann und einem Nest, ODER



• zweimal Nahrung

