

Maldivia

von Roberto Fraga



Ein Spiel, das nach und nach verschwindet

Fischfang kann schön sein – wenn man sieht, wohin das eigene Boot treibt. Doch bei Maldivia lassen dichte Nebelschwaden das Meer verschwinden. Die Routen der Fischerboote kreuzen sich nebulös. Wer kann dennoch mit Weitblick zu den besten Fanggründen navigieren?

Am Horizont im Nebel warten die Marktschiffe Maldivias auf frische Fische. Doch Inselbewohner sind wählerisch. Selbst Fischer mit vollen Netzen streichen deshalb die Segel, wenn kein begehrter Fisch am Haken zappelt. Und mancher „Netzbetreiber“ erhöht seine Fangquoten, indem er anderen Booten die dicksten Hechte von Bord angelt.

Inhalt: 1 Spielplattuch, 4 Boote, 40 Marktschiffkarten, 1 Startspielerkarte, 32 Fische, 12 Richtungstafeln (mit Pfeil), 4 Nebeltafeln (E/S/W/N)



Das wollt ihr erreichen



Fangt Fische! Sammelt sie am Mast eures Bootes! Liefert sie bei den Marktschiffen ab! Dafür erhaltet ihr die Karten der belieferten Schiffe. Wird der Nebel zu dicht für weitere Fänge, endet das Spiel. Wer die Marktschiffe bis dahin bestens beliefert hat, ist Sieger von MALDIVIA.

Breit das **Spielplattuch** mit **dieser Seite nach oben** in eurer Mitte aus. Setzt euch an Längsseiten (nicht an Ecken) des Tuchs.

Jeder von euch nimmt sich das **Boot** seiner Wahl und erhält ...

3 Richtungstafeln



sowie



1 Nebeltafel.

Haltet Pfeile und Buchstaben darauf vor euren Mitspielern verborgen.

Legt alle **Fische**, nach Farben sortiert, als Vorrat bereit.



Wer zuletzt einen echten Fisch berührt hat, erhält die **Startspielerkarte**.



Mit ihm beginnend, stellt ihr reihum das eigene Boot auf ein beliebiges unbesetztes Spielfeld.

Bildet auf jeder Seite des Spielplans einen **verdeckten Kartenstapel** aus den **10 Marktschiffen**, die denselben **Inselnamen** tragen. Ordnet sie – beginnend an einer beliebigen Seite des Tuchs – im Uhrzeigersinn in der Reihenfolge **Efo/Solys/Wipi/Nanga** an.

Deckt **zwei** Karten jedes Stapels auf und legt sie **sichtbar** nebeneinander.



Willkommen in den Fischgründen von Maldivia



Maldivia ist eine Inselgruppe. Sie besteht aus den 4 Inseln Efo, Solys, Wipi und Nanga. Die Inseln liegen nicht auf dem Spielplan, sondern fernab im Nebel verborgen. Wo ihr kein Meer seht – überall am Spielfeldrand – ist dichter Nebel aufgezogen. Dort warten die Marktschiffe auf eure Fänge, um den Inselbewohnern die gewünschten Fischarten zu bringen, die ihr auf den offen liegenden Karten der Marktschiffe seht.



So spielt ihr



Ihr spielt über mehrere Spielrunden. Jede davon besteht aus diesen **2 Phasen:**

1. Tafeln aufstellen

2. Spielzüge ausführen



Phase 1: Tafeln aufstellen



Das macht ihr alle gleichzeitig ...

... und zwar streng geheim!

Jeder **stellt** seine 4 Tafeln so **nebeneinander vor sich** auf, wie er sie später – **von links nach rechts** – ausführen möchte.

Lasst **niemand sehen**, in welcher **Reihenfolge** ihr die Tafeln platziert und wie ihr die Pfeile und Buchstaben darauf **ausrichtet**.



Die Anordnung deiner 4 Tafeln von links nach rechts bestimmt, in welcher Reihenfolge du sie (in Phase 2) ausführen wirst.
Die Ausrichtung der Buchstaben und Pfeile auf deinen 4 Tafeln legt fest, wo oder wohin du deine Spielzüge ausführen wirst.



Du hast 3 Richtungstafeln:

- > Sie zeigen Pfeile
 - > **Damit bewegst du dein Boot!**
- Lass jeden Pfeil in eine Richtung zeigen, in die du dein **Boot** bewegen möchtest.



Du hast 1 Nebeltafel:

- > Sie zeigt die Anfangsbuchstaben der 4 Inseln E/S/W/N
 - > **Damit lässt du Nebel aufziehen, indem du den Spielplan faltest!**
- Lass **den Buchstaben** nach **oben** zeigen, **aus dessen Richtung** der Nebel aufziehen soll.

Seid ihr **alle** mit der Planung eurer 4 Spielzüge fertig, **ändert ihr nichts mehr** an dieser Aufstellung eurer Tafeln!



Phase 2: Spielzüge ausführen



Wer die **Startspielerkarte** hat, **beginnt damit**, seine **ERSTE** Tafel auszuführen. Danach sind reihum die Mitspieler am Zug.
Wenn alle Spieler ihre erste Tafel ausgeführt haben, seid ihr nacheinander mit der nächsten Tafel am Zug.

Bist du am Zug, machst du zunächst die Tafel für alle **sichtbar**, die ganz **links** vor dir **steht**.

-> Dazu **kippst** du sie **nach vorne** (zum Spielplan hin) ...

... so dass die **Ausrichtung** des Pfeils oder der Buchstaben **unverändert** bleibt.



Richtig!



Falsch!



Dann führst du den darauf **gezeigten Spielzug** aus. -> Wie das geht, lest ihr im Abschnitt „Die Spielzüge“ ab Seite 3.

4 Tafeln – von links nach rechts!

Nach deinem ersten Spielzug liegt die linke Tafel gekippt vor dir. Bei deinem nächsten Spielzug kippst du die Tafel rechts daneben und führst sie aus.
So spielst du innerhalb von 4 Spielzügen deine 4 Tafeln von links nach rechts durch.



Nächste Spielrunde ...

Habt ihr **alle Tafeln ausgeführt**, endet die Spielrunde. Wer die **Startspielerkarte** hat, gibt sie im Uhrzeigersinn nach **links weiter**. Nun beginnt die nächste Spielrunde wieder mit Phase 1: Tafeln aufstellen.



Nach 4 Spielzügen liegen alle 4 Tafeln gekippt vor dir.



Die Spielzüge



Richtungstafel: Bewege dein Boot in Pfeilrichtung!

Immer wenn du eine **Richtungstafel** sichtbar gemacht hast, bewegst du dein **Boot** ...

geradeaus in der angezeigten Pfeilrichtung



beliebig viele Felder weit (auf freier Strecke)



auf ein freies Feld deiner Wahl

nie über andere Boote hinweg

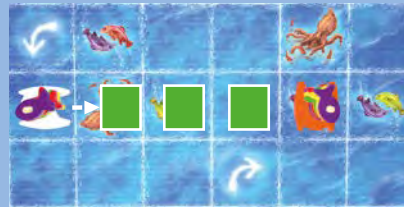
nie vom Spielplan herunter

Kannst oder möchtest du dein Boot in Pfeilrichtung **nicht** bewegen, endet dein Spielzug sofort.



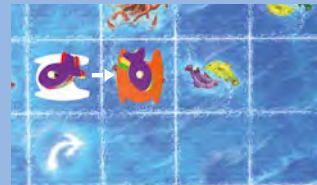
Freie Bahn!

Du ziehst dein Boot geradeaus in Pfeilrichtung deiner Tafel auf ein nicht besetztes Feld (■) deiner Wahl.



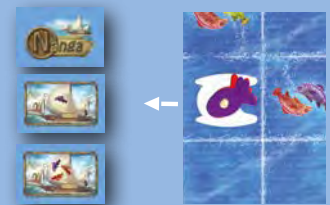
Boot im Weg!

In Pfeilrichtung deiner Tafel gelangt dein Boot auf eines dieser (■) Felder. Am Boot, das dort im Weg steht, kommst du nicht vorbei.



Kein Durchkommen!

Dein Boot kann sich nicht bewegen, denn in Pfeilrichtung deiner Tafel steht benachbart schon ein Boot.



Weiter geht's nicht!

Dort, wo dein Pfeil hinzeigt, ist kein Feld mehr, sondern der Spielplanrand. Dein Boot kann sich nicht bewegen.



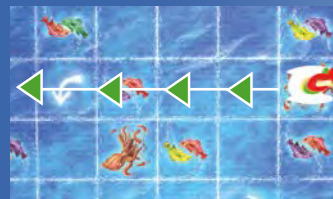
Strömung: Abbiegen erlaubt!

Überquert dein Boot eine **Strömung**, darfst du in Pfeilrichtung **abbiegen**, sofern du dem **vorgegebenen Verlauf** des Strömungsbogens **vollständig** folgst.



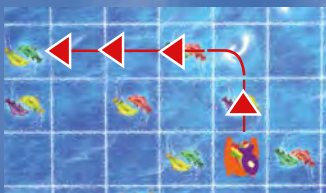
So darfst du abbiegen:

Du erreichst die Strömung dort, wo der Strömungsbogen **beginnt**, folgst vollständig seinem Verlauf und verlässt ihn in seiner Pfeilrichtung.



Du musst nicht abbiegen:

Du darfst Strömungen ignorieren! Ziehe dann einfach geradeaus über die Strömung hinweg (oder bleibe darauf stehen).



... wenn deine Route vom vorgegebenen Verlauf der Strömung abweicht.

Nicht abbiegen darfst du ...



... in Gegenrichtung der Strömung.

Startet dein Boot seine Bewegung auf einer Strömung, musst du es in **Pfeilrichtung deiner Tafel** bewegen. Du darfst in diesem Fall **nicht** abbiegen.



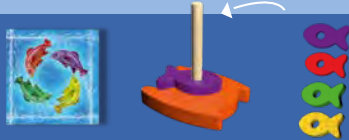
Boot bewegt? Aktion ausführen!



Immer wenn die **Bewegung** deines Bootes auf einem Feld **endet**, das dir eine oder mehrere **Aktionen** erlaubt, darfst du diese dort **sofort ausführen** (oder darauf verzichten).

Kannst oder möchtest du dein Boot nicht bewegen, darfst du keine Aktion ausführen – ganz egal, auf welchem Feld dein Boot steht. Dein Spielzug ist damit bereits beendet.

Das sind die möglichen Aktionen:



Fischfeld: Du darfst fischen!

Endet dein Zug auf einem Fischfeld, nimmst du dir die dort abgebildeten Fische vom Vorrat – sofern vorhanden – und steckst sie in gewünschter Reihenfolge oben auf deinen Bootsmast.



Neben anderen Booten: Du darfst stehlen!

Landet dein Boot neben einem anderen Boot (nicht diagonal), nimmst du den obersten Fisch dieses Bootes und steckst ihn auf deinen Bootsmast. Ist das Boot leer, gibt es dort nichts zu holen. Ist das erreichte Feld von mehreren Booten umgeben, darfst du jedem davon den obersten Fisch stehlen.

Die Fische, die bereits auf deinem Mast stecken, darfst du weder beim Fischen noch beim Stehlen umsortieren.



Oktopus: Du darfst eine Tafel verdrehen!

Endet dein Zug auf einem Oktopusfeld, verdrehst du eine noch stehende Tafel (um 90, 180 oder 270 Grad). Dafür wählst du eine eigene oder eine Tafel eines Mitspielers aus, deren Vorderseite dabei verborgen bleiben muss.



Hai: Du darfst ein eigenes Marktschiff eintauschen!

Landet dein Boot auf einem Haifeld, darfst du eine bereits gesammelte Marktschiffkarte, gegen eine beliebige Marktschiffkarte eines Mitspielers deiner Wahl eintauschen: Gib ihm verdeckt eine deiner Karten und ziehe verdeckt eine seiner Karten. Er muss dir dabei die Rückseiten (Herkunft) seiner Karten zeigen.

→ Besitzt du selbst noch keine Marktschiffkarte, darfst du die Aktion des Haifeldes nicht ausführen.



Am Spielplanrand: Du darfst ein Marktschiff beliefern!

Endet dein Zug am Rand des Spielplans, darfst du ein Marktschiff beliefern, das neben dieser Seite des Spielplans offen ausliegt. Du darfst nie beide Marktschiffe derselben Spielplanseite im selben Spielzug beliefern. Endet dein Spielzug auf einem Eckfeld, darfst du auf beiden angrenzenden Spielplanseiten jeweils ein Marktschiff beliefern. Wie du Marktschiffe belieferst, liest du auf der nächsten Seite oben.



Mehrere Aktionen



Führst du die Aktion eines ...

→ **Fisch- oder Oktopus- oder Hai-Feldes aus,**



... darfst du dort zugleich auch **jedes benachbarte Boot** bestehen.

Alle Fische, die du dabei neu erhältst, darfst du in **beliebiger Reihenfolge** auf deinen Mast aufstecken.

Spielplanrand



Führst du die Aktion eines ...

→ **Oktopus- oder Hai-Feldes am Spielplanrand aus,**

... darfst du dort zugleich auch ein Marktschiff beliefern – **auch** mit Fischen, die du **im selben Spielzug** von benachbarten Booten stiehlt.

Auf einem Haifeld darfst du dabei auch eine Marktschiffkarte eintauschen, die du erst im selben Spielzug erhalten hast.

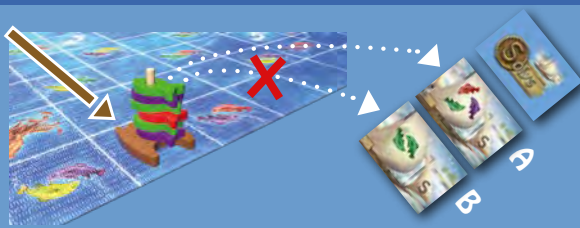


Marktschiffe beliefern



Lege die Fische, die das Marktschiff anzeigt, **von deinem Bootsmast** zurück in den **Vorrat**. Nimm dir dafür die **Karte des belieferten Marktschiffs** und lege sie verdeckt vor dir ab. Dein Boot muss **alle Fische** am Mast haben, die **auf diesem Marktschiff** angezeigt sind. Es ist egal, in welchen Positionen sich diese und weitere Fische an deinem Mast befinden. Fische, die **nach dem Beliefern** noch auf deinem Mast stecken, darfst du **nach Belieben umsortieren**.

Auf einem Fischfeld am Spielplanrand, musst du dich entscheiden: Fischen oder Beliefern. Du darfst nie im selben Zug beides tun: Fischen und ein Marktschiff beliefern!



Du hast dein Boot an den Spielplanrand gezogen – zu den Marktschiffen von **Solys**. Dort darfst du **eines** der ausliegenden Schiffe beliefern. Du wählst Schiff A, nimmst einen roten, grünen und lila Fisch von deinem Mast und erhältst Marktschiffkarte A. Die übrigen grünen Fische am Mast darfst du jetzt nicht an Marktschiff B liefern.



Auf diesem Eckfeld darfst du je ein Marktschiff aus **Solys** und **Efo** beliefern. Dazu fehlt dir ein lila Fisch, den du jedoch oben vom Mast des benachbarten Bootes stielst (A). Damit kannst du sowohl ein Marktschiff aus **Solys** (B), als auch eines aus **Efo** (C) beliefern und erhältst deren Marktschiffkarten.

Nachdem du dir ein beliefertes Marktschiff genommen hast, legst du dort vom Stapel eine neue Karte offen aus. Ist der **Kartenstapel aufgebraucht**, entfällt dies. Wo deshalb kein Marktschiff mehr ausliegt, kann kein Marktschiff mehr beliefert werden.



7 Fische an Bord? Das Boot ist voll!



Du darfst nie mehr als 7 Fische auf deinem Mast haben.

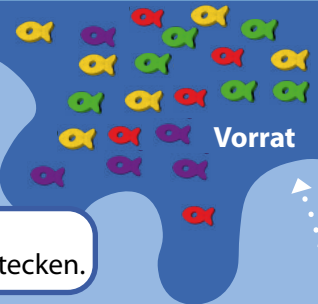
Kommst du – durch die Aktionen Fischen oder Stehlen – in Besitz überzähliger Fische, dann darfst du ...

... beliebig viele davon zurück in den Vorrat legen

Dabei ...

- ➔ musst du Fische oben von deinem Mast nehmen. (Fische darunter kannst du nur entfernen, wenn du die darüber ebenfalls in den Vorrat legst.)
- ➔ entscheidest du selbst, ob du **alle oder nur einen Teil** der neu erhaltenen Fische annehmen möchtest oder dem Vorrat überlässt.
- ➔ darfst du mehr Fische entfernen, als du neu aufsteckst.
- ➔ darfst du keine Fische umsortieren, die du am Mast lässt.

... von deinem Mast Fische in den Vorrat legen, um neu erhaltene in beliebiger Reihenfolge aufzustecken.



Das Fischfeld, das du mit deinem Boot erreichst, lässt dich 3 Fische fischen (A). Außerdem kannst du 2 benachbarte Boote bestehlen (B). Aber auf deinem Mast ist nur noch Platz für einen Fisch. Du beschließt, oben von deine Mast 2 Fische in den Vorrat zurückzulegen (C). Dann steckst du 2 (der 3) frisch gefischte Fische und einen der beiden gestohlenen Fische in beliebiger Reihenfolge auf deinen Mast (D). Dein Boot ist voll (E). Restliche gefischte und gestohlene Fische überlässt du dem Vorrat.



Nebeltafel:



Falte das Spielplattuch am gewählten Rand!



Immer wenn du eine Nebeltafel sichtbar machst, bestimmt der Buchstabe oben auf deiner Tafel, wo der Nebel aufzieht: Falte dort, wo die Marktschiffe dieses Buchstabens liegen, die äußerste Felderreihe, auf die Reihe daneben. Die Rückseite des Tuchs, die dabei sichtbar wird, bildet jetzt den neuen Spielfeldrand.

Ist das W oben auf deiner Tafel, löst du Nebel bei den Marktschiffen von Wipi aus, indem du dort das Tuch faltest. Ein Teil des Meers verschwindet im Nebel ...

Auf jeder Spielplanseite darf nur einmal pro Spielrunde Nebel aufziehen!

Hat dein gewählter Buchstabe in der laufenden Spielrunde bereits Nebel ausgelöst, dann **faltest du nicht** – nachdem du deine Tafel aufgedeckt hast, endet dein Spielzug tatenlos. Beachte aber, dass du falten musst, wenn dein gewählter Buchstabe in der laufenden Spielrunde noch von keinem Spieler gewählt wurde. Um festzustellen, ob der Nebel auf deiner gewählten Spielplanseite (noch) aufzieht, beachtest du alle bereits aufgedeckten Tafeln aller Spieler über sämtliche Spielzüge hinweg – so wie es die Abbildungen zeigen:

1. Spielzug



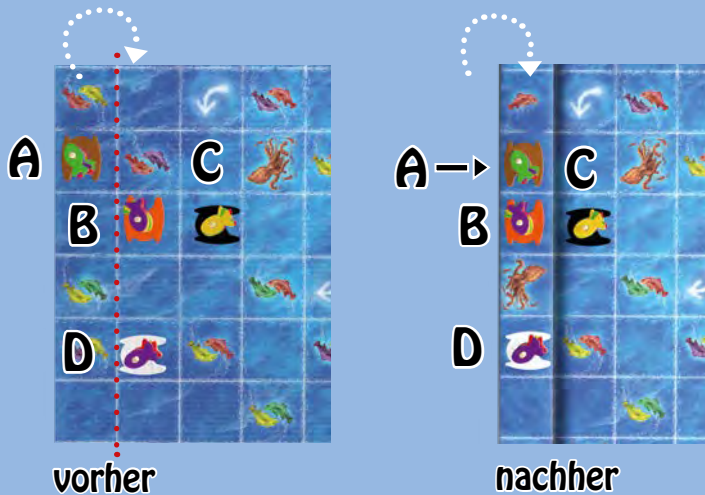
Alle Spieler decken ihre 1. (linke) Tafel auf. Spieler **weiß** und **orange** starten mit einer Richtungstafel in die Spielrunde – bewegen also ihr Boot. Spieler **braun** und **schwarz** sorgen gleich für Nebel: Spieler **braun** löst mit dem gewählten E Nebel auf der Efo-Seite aus. Das N von Spieler **schwarz** bringt Nebel auf der Nanga-Seite. Hätte Spieler **schwarz** ebenfalls ein E gewählt, dann wäre der Spielplan kein zweites Mal auf dieser Seite gefaltet worden.

2. Spielzug



Auch auf den Tafeln für den 2. Spielzug kommen 2 Nebeltafeln zum Vorschein. Die Nebeltafel von Spieler **weiß** zeigt ein E oben. Doch Nebel auf der Efo-Seite hat es in dieser Spielrunde bereits gegeben – wie ein Blick auf die bereits ausliegende Nebeltafel des 1. Spielzugs von Spieler **braun** zeigt. Deshalb entfällt jetzt der beabsichtigte Nebel von Spieler **weiß** auf der Efo-Seite: Er führt seine gespielte Nebeltafel nicht aus. Die Nebeltafel von Spieler **orange** zeigt ein S oben. Nebel auf der Solys-Seite gab es in dieser gesamten Spielrunde noch nicht. Deshalb zieht jetzt dort Nebel auf: Spieler **orange** faltet die Solys-Seite des Spielplans.

Nach dem Falten... stellst du betroffene Boote nach folgenden Regeln wieder auf dem Spielplan ab. Gelangen dadurch Boote auf neue Spielfelder, löst dies nie Aktionen aus.



Vom Nebel betroffene Boote müssen ihren obersten Fisch am Mast zurück in den Vorrat legen.



Randboote (Dies sind Boote, die auf dem gefalteten Randfeld stehen. Sie sind immer vom Nebel betroffen.) Jedes Boot, das ganz außen am (gefalteten) Spielplanrand steht, bleibt in seiner Randposition: Ihr stellt es nach dem Falten auf das „neue Randfeld“ an derselben Stelle (in den Abbildungen: Boot A und Boot E).

Zugedeckte Boote (Dies sind Boote, auf die der Spielplan draufgefaltet wird. Sie sind immer vom Nebel betroffen.) Boote, die beim Falten vom Tuch „zugedeckt“ werden, bleiben „über Wasser“ auf ihrem Standort. Sie stehen also nach dem Falten ebenso am Spielplanrand wie Randboote (in den Abbildungen: Boot B und Boot D). Meereinwärts daneben stehende Boote sind in diesem Fall nicht vom Nebel betroffen und bleiben, wo sie sind (in den Abbildungen: Boot C, das folglich keinen Fisch abgeben muss).

Diese Regel für zugedeckte Boote gilt NICHT, wenn Randboote auf zugedeckte Boote treffen (siehe folgende Regel).

Randboote treffen auf zugedeckte Boote

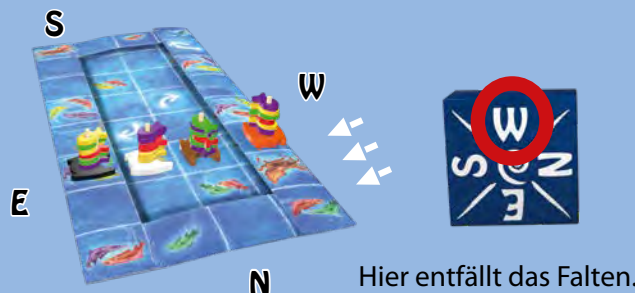
Landet ein Randboot mit einem benachbarten zugedeckten Boot beim Falten auf demselben Feld, dann wird das zugedeckte Boot ein Feld meereinwärts verschoben (in den Abbildungen: Boot F wird verschoben durch Boot E).

Randboote und zugedeckte Boote treffen auf weitere Nachbarboote

Wird ein zugedecktes Boot (durch ein Randboot) so meereinwärts verschoben, dass es dort auf weitere Boote trifft, werden diese ebenfalls um jeweils 1 Feld meereinwärts verschoben. Damit sind diese Boote ebenfalls vom Nebel betroffen. Dies geschieht in den Abbildungen mit den Booten G und H, weil Boot F nach dem Falten auf den Platz von Boot G abgedrängt wird.

Sonderfall

Trifft Nebel auf eine Spielfeldreihe, die – in Nebelrichtung – komplett mit Booten gefüllt ist, **entfällt der Nebel** (und kein Boot verliert einen Fisch). Der Spielzug endet sofort. Die dabei gewählte Spielplanseite darf auch später in der laufenden Spielrunde nicht mehr gefaltet werden.



Nach dem Falten: Dein linker Nachbar wechselt ein Marktschiff aus!



Auf der (von dir) gefalteten Spielplanseite legt dein linker Nachbar jetzt ein offen ausliegendes Marktschiff seiner Wahl verdeckt zurück unter den Kartenstapel (1). Er deckt dafür eine neue Marktschiffkarte auf (2.), bevor er selbst am Zug ist.

So endet das Spiel

Sind nur noch **16 oder weniger Felder** sichtbar, endet das Spiel, sobald alle Spieler in dieser Spielrunde dieselbe Anzahl an Tafeln durchgespielt haben.

Beispiel: Beendest du mit dem Nebel deiner 3. Tafel das Spiel, sind abschließend reihum (nur) noch die Spieler am Zug, die ihre 3. Tafel noch nicht gespielt haben.



Gewonnen hat ...

... wer auf seinen gesammelten Marktschiffkarten die meisten Fische vorweisen kann. Einen Gleichstand entscheidet für sich, wer mehr Fische an seinem Bootsmast hat. Es kann mehrere Sieger geben.

Art. Nr.: 601105173

Autor: Roberto Fraga

Illustration: Folko Streese

Layout: Ulla Schardt

2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
Ersatzteile: service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com





by Roberto Fraga



8+



2-4



30



A game that disappears little by little

Fishing can be so wonderful – provided you can see where your own boat is drifting...But in Maldivia, dense wafts of fog make the sea disappear. The routes of the fishing boats cut across one another unpredictably. Who is still able to navigate with foresight in order to fish at the best spots?

On the foggy horizon, Maldivia's market ships are waiting for fresh fish. But the islanders are picky. Even fishermen with full nets have to strike sail if no coveted fish is thrashing around at their hooks. And some „net operators“ increase their fishing quotas by snatching the fattest pikes away from other boats.

Content: 1 game-cloth, 4 boats, 40 market ship cards, 1 starting player card, 32 fish, 12 direction indicators (with an arrow), 4 fog indicators (E/S/W/N)



This is What you Want to Achieve



Catch fish! Collect them at the mast of your boat! Deliver them to the market ships. In return, you receive the cards of the ships you have supplied with your fish. If the fog becomes too dense to be able to catch more fish, the game ends. The player who has delivered the most fish to the market ships by then wins the game of MALDIVIA.

Spread the **game-cloth** out in the middle, with **this side facing up**. Sit down on the long edges (not on the corners) of the cloth.

Each player takes the **boat** of his choice and gets ...

3 direction indicators and

1 fog indicator.

Keep the arrows and letters on these indicators hidden from the other players.

Put all **fish**, sorted by colors, within reach as a supply.

The player who last touched a real fish gets the **starting player card**.

Beginning with this player, one after the other places his own boat on any unoccupied space on the cloth.

On each edge of the game-cloth, form a **face-down card pile** with the **10 market ships** that have the **name of the same island**.

Beginning on any side of the cloth, arrange them clockwise in the order **Efo / Solys / Wipi / Nanga**.

Reveal **two** cards from each pile and put them **visibly** next to one another.



Welcome to the Fishing Grounds of Maldivia



Maldivia is an archipelago consisting of the 4 islands of Efo, Solys, Wipi, and Nanga.

The islands are not on the game-cloth, but faraway, concealed in the fog. Wherever you don't see the sea – that is, everywhere at the edges of the game-cloth – dense fog has come up. This is where the market ships are waiting for your catch in order to bring the desired kinds of fish – as shown on the face-up cards of the market ships – to the inhabitants of their island.



This is How You Play



The game proceeds over several rounds. Each round consists of these **2 phases**:

1. Set up indicators

2. Carry out game turns



Phase 1: Set up Indicators



This is what all players do simultaneously ...

Everybody **sets up** his 4 indicators **next to one another in front of him – from left to right** – in the order in which he **wants** to carry them out later.



The **arrangement** of your 4 indicators **from left to right** determines the order in which you will **carry** them **out** (in phase 2).
The **orientation** of the letters and arrows on your 4 indicators determines **where or in which direction** you will carry out your individual game turns.

...and they do it top secret!

Don't let **anybody see** in which **order** you place the indicators and how you **orient** the arrows and letters on them.



You have 3 direction indicators:

- > They show arrows.
- > You use them to **move your boat!** Let your arrow point in the **direction** you want to **move your boat**.



You have 1 fog indicator:

- > It shows the first letters of the 4 islands: E/S/W/N
- > **You use them to make fog roll in by folding the game-cloth!** Point **the letter upward** in the **direction from where** the fog is supposed to roll in.

Once **all** players have finished planning their 4 game turns, they **may no longer change** the set-up of their indicators!



Phase 2: Carry out Game Turns



The player with the starting player card begins by carrying out his **FIRST** indicator. After that, the other players, one after another, have their turns. Once all players have carried out their first indicator, you take turns carrying out the next indicator.

On your turn, you first make the indicator **standing** on the very **left** in front of you **visible** to everybody.

-> To do so, you **tilt it forward** (towards the game-cloth) ...

... so that the **orientation** of the arrow or the letter remains **unchanged**.



Right!



Wrong!



Then you carry out the **game turn** as **shown** on the indicator. -> In the section „The Game Turns“ (from p. 11 on), you read how to do this.

4 indicators – from left to right!

After your first game turn, the **left indicator is lying** in front of you, tipped over. On your next game turn, you tip over the next indicator to the right and carry it out. In this way, you play all your 4 indicators within 4 game turns, **from left to right**.



After 4 game turns, all 4 indicators are lying in front of you, tipped over.

Next game round...

Once you have **carried out all indicators**, the game round ends.



The player with the **starting player card** passes it on **to the left**. Now the next game round begins – again, with phase 1: Set up indicators.



The Game Turns



Direction indicator: Move your boat in the direction of the arrow!

Every time you have made a **direction indicator** visible, you move your **boat** ...

straight in the **indicated direction of the arrow**



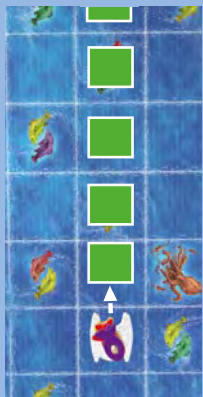
any number of spaces (as long as they are all unoccupied)



onto an unoccupied space of your choice

never over other boats

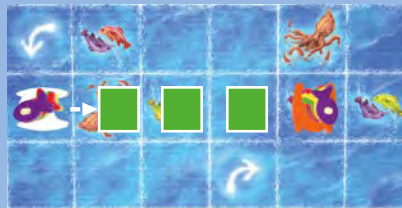
never off the game-cloth



The path is clear!

You move your boat straight in the direction of the arrow on your indicator onto an unoccupied (■) space of your choice.

If you are **not** able or willing to move your boat in the direction of the arrow, **your game turn ends immediately.**



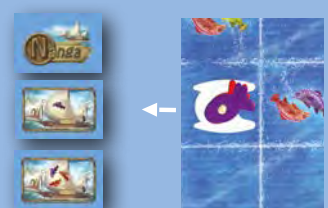
There is a boat in the way!

In the direction of the arrow on your indicator, your boat enters one of these (■) spaces. It can't get past the boat that is standing in the way there.



No way through!

Your boat is not able to move, since there is already a boat sitting on a neighboring space in the direction of the arrow of your indicator.



That's as far as you can get!

Where your arrow points, there is no more space, but only the edge of the game-cloth. Your boat can't move there.



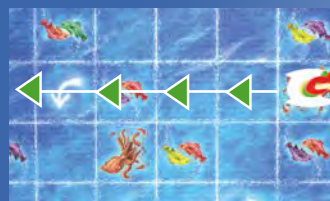
Current: Changing course allowed!!

If your boat **crosses** a **current**, you **may** change course **in the direction of the arrow**, provided you **completely follow** the **given course** of the sweep of the current.



This is how you may change course:

You reach the current at the point where the sweep of the current **begins**, follow its course completely, and leave it in the direction of the arrow.



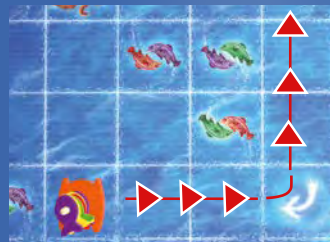
You don't have to change course:

You are allowed to ignore currents! In this case, just move straight across the current (or stop there).



...if your route deviates from the given course of the current.

You may not change course...



... in the opposite direction of the current.

If your boat **begins** its move on a current, you have to move it in the direction of the arrow on your indicator. In this case, you may not change course.



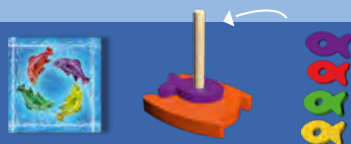
Have you moved your boat? Then carry out an action!



Every time your boat's **move ends** on a space that allows you one or more **actions**, you may **immediately carry out** these **out** (or forgo them).

If you are not able or willing to move your boat, you may not carry out any action – regardless of the space on which your boat is standing. This ends your game turn.

These are the possible actions:



Fish space: You may fish!

If your move ends on a fish space, you take the **depicted fish** from the supply – if there are any of these left – and stick them in the order you want on the **top** of your boat mast.



Next to other boats: You may steal!

If your boat ends up **next to another boat** (not diagonally), you take the **topmost fish** from this boat and stick it on your boat mast. If the boat is empty, there is nothing to get there. If the space you have reached is surrounded by **several boats**, you may steal the topmost fish from **each** of these.

Fish that are already stacked on your mast may not be rearranged – neither when you catch fish nor when you steal.



Octopus: You may rotate an indicator!

If your move ends on an **octopus space**, you **rotate** an indicator that is **still standing** (90, 180 or 270 degrees). To do so, you choose one of your **own** indicators or **another player's** indicator; in this case, its **front** has to remain hidden.



Shark: You may swap one of your own market ships!

If your boat ends up on a **shark space**, you may exchange a market-ship card you have already collected for a market-ship card that belongs to **any of the other players**: Give him one of your cards, **face down**, and draw one of his cards, also **face down**. He has to show you the backs (provenance) of his cards.
→ If you don't yet have any market-ship card, you may not carry out the action of the shark space.



At the edge of the game-cloth: You may deliver fish to a market ship!

If your move ends on a space at the **edge of the game-cloth**, you may **deliver** fish to a **market ship** that is lying face up **next to this edge of the game-cloth**. You may **never** deliver fish to **both** market ships on the **same edge of the game-cloth** on the **same game turn**. If your move **ends** on a **corner space**, you may deliver fish to **one** market ship on **each** of the **adjoining** edges of the game-cloth. At the top of the next page, you read how to deliver fish to the market ships.

If you carry out the action of ...



→ a fish space, octopus space or shark space,



you may – at the same time – also **steal** from **every adjacent boat**. You may stick **all** new fish you get this way on your mast in **any order**.

Multiple Actions



If you carry out the action of ...

→ an octopus space or shark space at the edge of the game-cloth,



you may – at the same time – also deliver fish to a market ship – **even** fish you steal from neighboring boats on the **same game turn**. On a shark space, you may also swap a market-ship card that you have obtained only on the **same game turn**.



Delivering Fish to a Market Ship



Put the fish indicated on your market ship **from your boat mast** back into the **supply**. In return, take the **card of the market ship you have delivered fish to** and lay it in front of you, face down. The mast of your boat needs to contain **all the fish** that are **shown on this market ship**. It doesn't matter in which positions these fish or others are on your mast. **After delivering fish to market ships, you may rearrange the fish that are still stacked on your mast** in any way you like.

On a fish space at the edge of the game-cloth, you have to choose one of these two actions: fishing or delivery. You may never do both on the same turn.



You have moved to the edge of the game-cloth – to the market ships of Solys. There, you may deliver fish to one of the laid-out ships. You choose ship A, take one red, one green, and one purple fish off your mast, and receive market-ship card A. You may not deliver the other green fish on the mast to ship B on the same game turn.



On this corner space, you may deliver fish to one market ship from Solys and another one from Efo. To do so, you lack one purple fish, but you can steal it from the top of the neighboring boat. With this, you can now deliver fish to a market ship from Solys as well as to one from Efo, and receive their cards.

After taking a market ship you have delivered fish to, you lay out a new card from the respective pile, face up. If the **card pile is depleted**, this step is omitted. Wherever there is no market-ship card left, you can no longer deliver fish to any market ship there.



7 fish on board? The boat is full!

You may never have more than 7 fish on your mast.



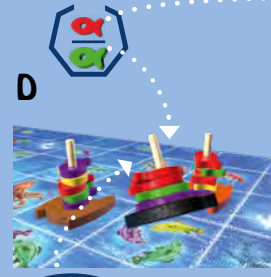
If – through the Fishing or Stealing action – you come into the possession of surplus fish, you may...

To do so ...

- ➔ you have to take fish off the **top** of your mast. (You can remove fish below that only if you also put the ones above that into the supply.)
- ➔ you decide whether to accept **all or just part** of the newly received fish or to leave them to the supply..
- ➔ you may remove more fish than you newly stick on the mast.
- ➔ you may not rearrange any fish you leave on the mast.

... put any number of them back into the supply.

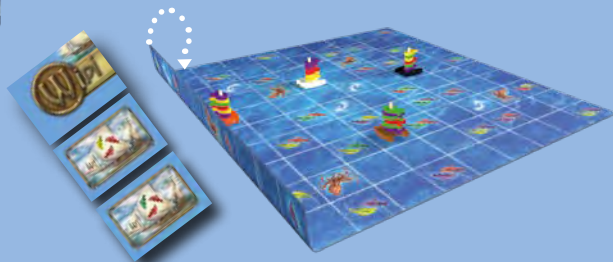
... put fish from your mast back into the supply, so that you can stick just-received fish on the mast, in any order.



The fish space you have reached with your boat allows you to catch 3 fish (A). In addition, you can steal from 2 neighboring boats (B). But your mast has only space left for one fish. Therefore, you put 2 fish from the top of your mast back into the supply (C). Then you stick 2 (of the 3) freshly **caught** fish and 1 **stolen** fish, in any order, on your mast (D). Now your boat is full (E). You put the remaining caught and stolen fish into the supply.



Fog Indicator: Fold the Game-cloth at the Chosen Edge!



Every time you make your **fog indicator** visible, the letter at the top of your indicator determines where the fog will roll in: **Fold** the edge of the game-cloth where the market ships with this letter are lying, so that **the outermost row of spaces is folded onto the row next to it**. With this, the back of the cloth turns up and now forms the new edge of the playing area.

If the **W** is at the top of your indicator, you make the fog roll in at the market ships on **W**ipi by folding the game-cloth there. A part of the sea disappears in the fog.

Fog may roll in only once per round on each side of the game-cloth!

If your chosen letter has already caused fog to roll in during the current game round, **you don't fold**. After you have revealed your indicator, your turn ends without any actions. But consider that you must fold if your chosen letter has not yet been selected by any other player. To check whether the fog on your chosen edge of the game-cloth will still roll in, you consider all the indicators that all the players have already revealed over all game turns – just as the illustrations show.

1st game turn



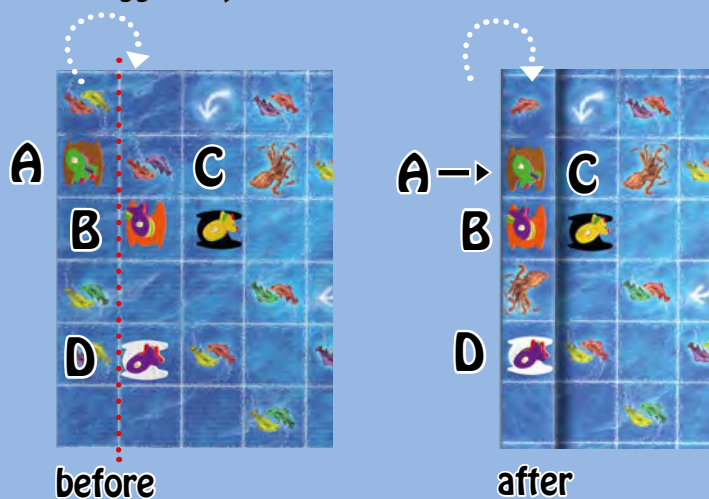
All players reveal their 1st (left) indicator. Player **White** and player **Orange** start the game round with a direction indicator, i.e., they move their boat. Player **Brown** and player **Black** immediately generate fog: Player **Brown** chooses E and makes fog roll in at the Efo edge. Player **Black**'s N makes fog roll in at the Nanga edge. If player **Black** had also chosen an E, then the game-cloth would not have been folded a second time on that side.

2nd game turn

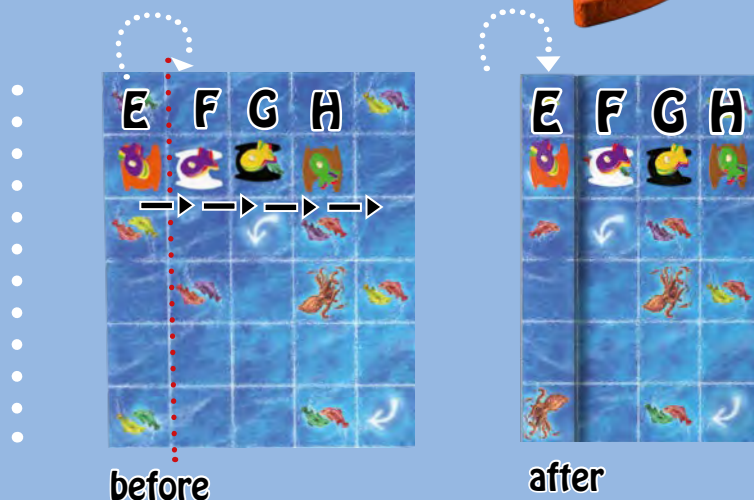


The indicators for the 2nd game turn also show 2 fog indicators. Player **White**'s fog indicator shows an E at the top. But there has already been fog at the Efo edge in this game round – as can be seen on the already-laid-out fog indicator of player **Brown**'s 1st game turn. Therefore, the fog that player **White** was aiming for at the Efo edge is forfeited: He does not carry out the fog indicator he has played. Player **Orange**'s fog indicator shows an S at the top. There hasn't yet been any fog at the Solys edge in this entire game round. Therefore, fog rolls in there: Player **Orange** folds the Solys edge of the game-cloth.

After the folding ... you put the boats concerned back on the game-cloth, observing the following rules. If this causes any boats to enter new game spaces, this **never** triggers any actions.



Any boats affected by the fog have to put their topmost fish on the mast back into the supply.



Edge boats (These are boats standing on the folded edge space. They are always affected by the fog.)

Every boat standing on the very outer (folded) edge of the game-cloth stays in its edge position: After the folding, you put it on the "new edge space" in the same spot (in the illustrations: boats A and E).

Covered boats (These are boats that the game-cloth is folded onto. They are always affected by the fog.)

Any boats "covered" by the cloth as a result of the folding stay "above water" on their space. That means: After the folding, they are standing at the edge of the game-cloth, just as edge boats are (in the illustration: boats B and D). In this case, any boats "seawards" next to them are not affected by the fog and remain in place (in the illustrations: boat C, which, consequently, doesn't have to give up any fish).

This rule for covered boats does NOT apply if edge boats come upon covered boats (see the following rule).

Edge boats come upon covered boats

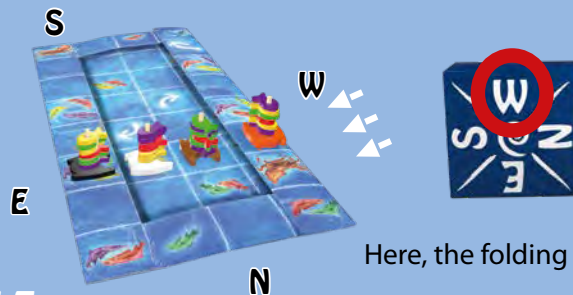
If, as a result of the folding, an edge boat ends up on the same space as an adjacent covered boat, the covered boat is moved one space "seawards" (in the illustrations: Boat E causes boat F to move).

Edge boats and covered boats come upon additional adjacent boats

If a covered boat is moved "seawards" (because of an edge boat) so that it comes upon additional boats there, each of these boats is also moved 1 space "seawards." Consequently, these boats are also affected by the fog. (In the illustrations, this is what happens with boats G and H, since boat F, after the folding, is pushed onto the space of boat G.)

Special Case

If the fog reaches a row of spaces that – in the direction of the fog – is completely filled with boats, the fog lifts and is omitted (and no boat loses a fish). The game turn ends immediately. The affected edge of the game-cloth may not be folded any more in the current game round.



After the folding: Your left neighbor exchanges a market ship!



On the edge of the game-cloth that you have folded, your left neighbor now puts one of the laid-out market ships of his choice back under the card pile (1). Instead, he reveals a new market-ship card (2), before he has his turn.

This is How the Game Ends

If there are only **16 or fewer visible spaces** left, the game ends as soon as all players have played **the same number of indicators** in this game round.

Example: If you end the game with the fog of your third indicator, (only) those players will still have a final turn who haven't yet played their third indicator.



The Winner is ...

... the player who has the **most fish** on the **market-ship cards** he has collected. In case of a tie, the player who has more fish at his boat mast wins. There can be several winners.

Art. no.: 601105173

Designer: Roberto Fraga

Illustration: Folko Streese

Layout: Ulla Schardt

Translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
Spare parts: service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com





de Roberto Fraga



Quand le plateau de jeu met les voiles

Godille dans la brume. Quel plaisir que la pêche aux poissons !... à condition de savoir où mener sa barque... Mais à Maldivia, la mer disparaît sous d'épaisses couches de brume. Les embarcations se croisent à tâtons. Qui réussira à garder le cap jusqu'aux meilleures zones de pêche ?

À l'horizon, dans la brume, les bateaux marchands de Maldivia attendent le poisson frais. Mais les habitants des îles sont exigeants. Malgré leurs filets pleins, les pêcheurs doivent baisser pavillon si les poissons convoités ne frétilent pas au bout de leurs hameçons. De plus, des « pirates » améliorent leur quota en volant les plus belles prises des autres embarcations.

Contenu : 1 tapis de jeu, 4 embarcations, 40 cartes Bateau, 1 carte Premier Joueur, 32 poissons, 12 tuiles Cap (avec une flèche), 4 tuiles Brume (E/S/W/N)



Votre but



Attrapez des poissons ! Stockez-les sur le mât de votre embarcation et livrez-les aux bateaux. Vous gagnerez alors les cartes de ces bateaux. Dès que la brume sera devenue trop épaisse pour continuer la pêche, la partie sera terminée. Le vainqueur de MALDIVIA sera alors le joueur qui aura livré le plus de poissons.

Étalez le **tapis de jeu** au milieu de la table, **cette face visible**.

Installez-vous en face d'un bord du tapis (et pas d'un coin).

Choisissez chacun une embarcation et prenez...

3 tuiles Cap

et

1 tuile Brume.



Gardez les flèches et les lettres dessus à l'abri du regard des autres joueurs.

Triez les **poissons** par couleur et formez une réserve commune.



Le dernier joueur à avoir touché un vrai poisson reçoit la **carte Premier Joueur**.



Il place son embarcation sur une case libre du tapis, puis les autres joueurs font de même à tour de rôle.

Mélangez séparément les **10 cartes Bateau** portant le **même nom d'île** au verso.

À partir de n'importe quel bord du tapis, dans le sens horaire, placez chacune des 4 piles, face cachée, en face d'un bord, dans l'ordre suivant : **Efo, Solys, Wipi et Nanga**.

Dévoilez **2 cartes** de chaque pile et placez-les, **face visible**, l'une à côté de l'autre.



Bienvenue dans les zones poissonneuses de Maldivia !



Maldivia est un chapelet de 4 îles : Efo, Solys, Wipi et Nanga. Celles-ci ne sont pas représentées sur le tapis, mais éloignées, cachées dans la brume. Là où vous ne voyez plus la mer, partout autour du tapis, une épaisse brume s'est formée. C'est là que les bateaux attendent le produit de votre pêche, pour ramener les espèces de poissons que les habitants de leurs îles respectives recherchent, indiqués sur les cartes des bateaux retournées face visible.



Déroulement du jeu



Une partie se déroule en plusieurs manches, chacune constituée de **2 phases** :

1. Le plan de navigation

2. La résolution des actions



Phase 1 : Plan de navigation



Simultanément...

chacun **aligne** ses 4 tuiles **devant lui**, dans l'ordre dans lequel il **souhaite** les activer lors de la phase 2, **de gauche à droite**.



L'ordre dans lequel sont alignées vos 4 tuiles, de gauche à droite, correspond à l'ordre dans lequel vous résoudrez leurs actions (en phase 2).

L'orientation des lettres et de la flèche sur vos 4 tuiles indique respectivement à quel bord du tapis ou dans quelle direction vous effectuerez chacune de vos actions.

...et ce, dans le plus secret !

Personne ne doit **voir** dans quel **ordre** vous placez vos tuiles, ni dans quelle **direction** pointent la flèche et les lettres dessus.

Vous disposez de 3 tuiles Cap :

-> Elles possèdent une flèche.
-> **Elles vous permettent de déplacer votre embarcation !** Orientez chaque flèche dans la **direction** vers laquelle vous **souhaitez** déplacer votre embarcation.



Vous disposez d'1 tuile Brume :

-> Elle porte les initiales des îles : E/S/W/N.
-> Elle vous permet de choisir où tombe la brume en repliant le tapis !
Tournez la tuile de telle manière que **la lettre en haut** indique **d'où vient** la brume !

Lorsque **tout le monde** a fini de planifier ses 4 actions, **ne touchez plus** à vos tuiles !



Phase 2 : Résolution des actions



Le joueur qui possède la carte Premier Joueur dévoile sa **PREMIÈRE** tuile. Ce sera ensuite au tour des autres joueurs. Lorsque vous aurez tous effectué l'action de votre première tuile, passez à la deuxième...

À votre tour de jeu, commencez par **dévoiler** votre tuile la plus à **gauche**.

-> Pour cela, **couchez-la vers l'avant** (vers le tapis), ...

... de manière à ne **pas changer l'orientation** de la flèche ou des lettres.



Correct !



Incorrect !



Puis effectuez **l'action qu'elle indique**. -> Reportez-vous au paragraphe « Les actions » (à partir de la page 19) pour savoir ce qu'il faut faire.

4 tuiles, de gauche à droite !

À l'issue de votre première action, votre **tuile de gauche** est **couchée** devant vous. Au tour suivant, couchez la tuile à sa droite et appliquez ses effets. Vous jouez ainsi vos 4 tuiles **de gauche à droite** en l'espace de 4 tours.



Manche suivante...

Une fois que vous avez **effectué les actions de toutes vos tuiles**, la manche prend fin.

Le Premier Joueur passe la **carte Premier Joueur à son voisin de gauche**. Celui-ci entame la manche suivante avec la phase 1 : « Le plan de navigation ».



Après quatre tours, vos quatre tuiles sont à plat devant vous.



Les actions



Tuile Cap : Déplacez votre embarcation selon la flèche !

À chaque fois que vous dévoilez une **tuile Cap**, déplacez votre **embarcation**...

en ligne droite dans la direction indiquée par la flèche



d'autant de cases que vous voulez (sans obstacle)

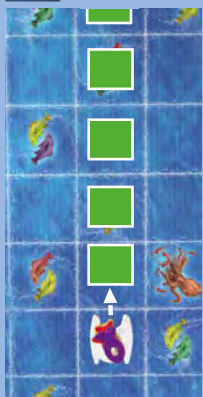


jusqu'à une case libre au choix

sans sauter par-dessus une autre embarcation

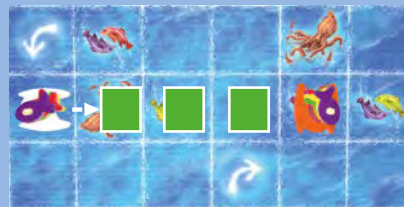
ni sortir du tapis

Si vous ne pouvez ou ne voulez **pas** déplacer votre embarcation dans la direction indiquée par la flèche, **votre tour est immédiatement terminé.**



La voie est libre !

Vous déplacez votre embarcation en ligne droite, dans la direction indiquée par la flèche sur votre tuile, jusqu'à une case libre (■) de votre choix.



Embarcation droit devant !

Dans la direction indiquée par votre tuile, votre embarcation peut s'arrêter sur l'une des cases marquées d'un (■). Elle ne peut pas passer par-dessus l'embarcation sur sa route.



Passage bloqué !

Votre embarcation ne peut **pas** se déplacer, car une autre embarcation se trouve déjà sur la case voisine dans la direction indiquée par la flèche sur votre tuile.



Impossible d'aller plus loin !

La flèche sur votre tuile pointe vers une direction dans laquelle il n'y a plus de case ; vous êtes au bord du tapis. Votre embarcation ne peut pas se déplacer.



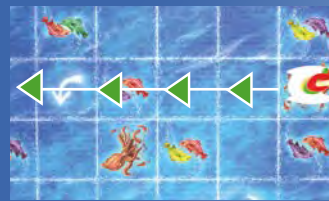
Courant : Autorisé à virer de bord !

Si votre embarcation **traverse** un **courant**, vous **pouvez** changer de direction selon la flèche, à condition de **suivre intégralement le sens du courant** indiqué.



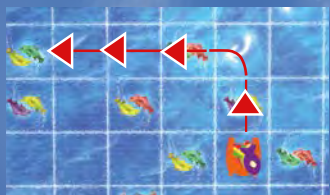
Vous pouvez virer :

Si vous atteignez un courant **par la base** de la flèche, suivez intégralement le sens indiqué et quittez-le par la pointe.



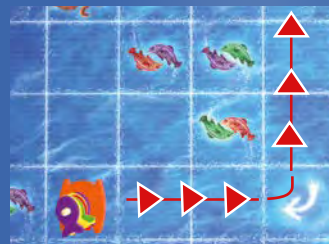
Vous n'êtes pas obligé de virer :

Vous pouvez ignorer un courant ! Dans ce cas, continuez de vous déplacer en ligne droite au-delà du courant (ou restez dessus).



... vous ne suivez pas le sens du courant.

En revanche, vous ne pouvez pas virer de bord si...



... vous vous déplacez à contre-courant.

Si votre embarcation **début**e son déplacement sur un courant, vous devez suivre la direction indiquée par la flèche de votre tuile. Dans ce cas, vous n'avez **pas** le droit d'utiliser le courant.



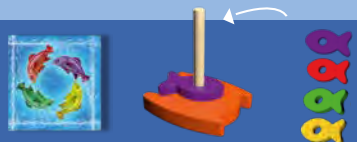
Vous avez déplacé votre embarcation ? Effectuez votre action !



À chaque fois que vous **terminez** votre **déplacement** sur une case vous autorisant une ou plusieurs actions, vous pouvez les **effectuer immédiatement** (ou y renoncer).

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas déplacer votre embarcation, vous ne pouvez effectuer aucune action, peu importe la case sur laquelle elle se trouve. Votre tour de jeu est terminé.

Actions disponibles :



Case Poisson : vous pouvez pêcher !

Si votre embarcation s'arrête sur une **case Poisson**, prenez les **poissons indiqués** dans la réserve, tant qu'il en reste, et enfilez-les sur votre mât, dans l'ordre que vous voulez.

Case adjacente à d'autres embarcations : vous pouvez voler !

Si votre embarcation s'arrête **à côté d'une autre embarcation** (pas en diagonale), volez le poisson **en haut** de son mât et enfilez-le sur le vôtre. Si l'embarcation abordée est vide, il n'y a simplement rien à voler. Si vous vous arrêtez sur une case entourée de **plusieurs embarcations**, vous pouvez voler un poisson à **chacune** d'elles.

Il est interdit de modifier l'ordre des poissons déjà enfilés sur le mât, que ce soit au cours d'une pêche ou d'un vol.



Case Pieuvre : Vous pouvez tourner une tuile

Si votre embarcation s'arrête sur une **case Pieuvre**, tournez une tuile **encore debout** comme vous voulez (de 90, 180 ou 270°). Il peut s'agir de l'une de vos tuiles ou d'une tuile adverse, mais le **recto** doit rester caché.



Case requin : Vous pouvez échanger un bateau gagné

Si votre embarcation s'arrête sur une **case Requin**, vous pouvez échanger une carte bateau que vous avez déjà gagnée contre celle d'un **adversaire** de votre choix : donnez-lui une de vos cartes au choix, **face cachée**, et tirez l'une des siennes **au hasard**. Il doit cependant vous montrer les lettres (leur provenance) au verso.

→ Si vous ne possédez pas encore de carte Bateau, vous ne pouvez pas effectuer l'action Requin.

Case en bordure de tapis : vous pouvez livrer un bateau !

Si votre embarcation s'arrête sur une case de la rangée au **bord du tapis**, vous pouvez **livrer un bateau** face visible se trouvant en face de ce bord. Il est **interdit** de livrer les deux bateaux en face du **même bord** durant le **même tour**. Si votre embarcation s'arrête sur une **case de coin**, vous pouvez livrer un **bateau** se trouvant devant **chacun des deux bords adjacents**. La livraison des bateaux est expliquée page suivante.

Si vous effectuez l'action d'une ...



Plusieurs actions



Si vous effectuez l'action d'une ...

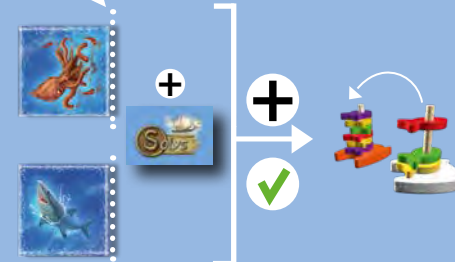
→ **case Poisson, Pieuvre ou Requin,**

bord du tapis

→ **case Pieuvre ou Requin, au bord du tapis,**



... vous pouvez également voler (en même temps) **chaque embarcation voisine**. Vous pouvez enfilez **tous** les nouveaux poissons que vous récupérez **dans l'ordre que vous voulez** sur votre mât.



... vous pouvez en plus livrer un bateau, **y compris** avec des poissons que vous venez de voler à des embarcations voisines **dans le même tour**.

Sur une case Requin, vous pouvez même échanger un bateau que vous venez de livrer et de gagner durant le même tour.

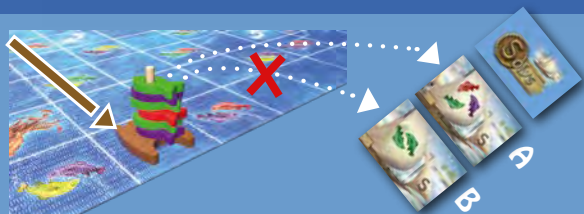


Comment livrer un bateau



Retirez **de votre mât** les poissons demandés par le bateau et remettez-les **dans la réserve**. En récompense, vous gagnez la **carte du bateau livré**. Placez-la devant vous, face cachée. Votre embarcation doit avoir sur son mât **tous les poissons que le bateau demande**. Peu importe l'ordre dans lequel se trouvent ces poissons ou qu'il y ait d'autres poissons intercalés sur votre mât.
Après la livraison, vous pouvez réorganiser l'ordre des poissons encore sur votre mât comme vous voulez.

Sur une case Poisson, au bord du tapis, vous devez choisir une des deux actions : pêcher ou livrer. Vous ne pouvez jamais effectuer les deux durant le même tour : pêcher et livrer !



Vous venez de déplacer votre bateau sur une case en bordure de tapis, où attendent les bateaux de **Solys**. Vous pouvez y livrer **un** des bateaux qui s'y trouvent. Vous choisissez le bateau **A** et remettez donc un poisson rouge, un vert et un violet de votre mât dans la réserve. Vous gagnez alors la carte du bateau A. Vous n'avez pas le droit de livrer les deux poissons verts restants sur votre mât au bateau **B** durant le même tour.

Après avoir gagné un bateau livré, piochez un **nouveau bateau** de cette pile. Si la **pioche** est **vide**, ignorez cette étape. S'il ne reste plus aucun bateau à un bord du tapis, toute livraison devient impossible de ce côté.



Sur cette case au coin du tapis, vous pouvez livrer à la fois les bateaux de **Solys** et **Efo**. Il vous manque un poisson violet, mais vous le volez en haut du mât de l'embarcation voisine. Vous pouvez ainsi livrer à la fois un bateau de **Solys** et un de **Efo** et gagner les cartes de ces deux bateaux.



7 poissons à bord ? L'embarcation est pleine !



Vous ne pouvez jamais avoir plus de 7 poissons sur votre mât.

Si une action Pêche ou Vol vous conduit à avoir des poissons en trop, vous pouvez ...

Règles à observer :

- ➔ Vous êtes obligé de prendre les poissons **à partir du haut** du mât. (Vous ne pouvez enlever un poisson en dessous que si vous remettez également dans la réserve le poisson au-dessus de lui.)
- ➔ À vous de choisir si vous désirez garder **tout ou partie** des poissons que vous avez récupérés ou les remettre dans la réserve.
- ➔ Vous pouvez remettre plus de poissons dans la réserve que le nombre de poissons récupérés.
- ➔ Vous ne pouvez pas modifier l'ordre des poissons que vous gardez sur votre mât.

... en remettre autant que vous voulez dans la réserve

... remettre des poissons de votre mât dans la réserve pour pouvoir y enfilez les poissons nouvellement acquis dans l'ordre que vous voulez.



La case Poisson atteinte par votre embarcation (noire) vous permet de pêcher 3 poissons (A). De plus, vous pouvez voler 2 embarcations voisines (B). Mais il ne vous reste de la place que pour un seul poisson sur votre mât. Vous remettez donc 2 poissons du haut de votre mât dans la réserve (C).

Vous enfiler ensuite 2 (des 3) poissons fraîchement **pêchés** et 1 **volé** sur votre mât, dans l'ordre que vous voulez (D). Votre embarcation est maintenant pleine (E). Le poisson pêché et le poisson volé restants sont remis dans la réserve.



Tuile Brume : Repliez le tapis de jeu sur le bord choisi !



La lettre en haut de votre tuile Brume indique où la brume envahit la mer. Repliez la rangée de cases **extérieure**, où se trouvent les bateaux portant la lettre correspondante, sur **celle d'à côté**. La rangée extérieure au dos du tapis devient alors visible et forme le nouveau bord du tapis.

Si le **W** est en haut de votre tuile, la brume s'étend là où se trouvent les bateaux de Wipi et vous repliez ce bord de tapis. Une partie de la mer disparaît dans la brume.

Un même bord de tapis ne peut disparaître dans la brume qu'une seule fois par manche !

Si la brume s'est déjà abattue sur ce bord de tapis au cours de cette manche, **ne le pliez pas**. Après avoir dévoilé votre tuile, votre tour est terminé sans avoir rien fait. Important : Vous êtes obligé de replier le tapis si votre lettre n'a pas encore été choisie par un joueur ce tour-ci. Pour savoir si la brume s'étend sur le bord que vous avez choisi, observez toutes les tuiles déjà dévoilées par tous les joueurs, comme le montre l'illustration.

1^{er} tour



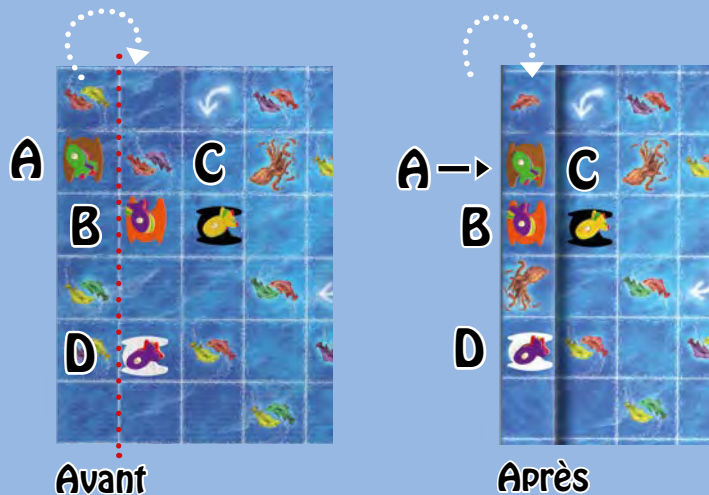
Tous les joueurs dévoilent leur 1^{re} tuile (de gauche). **Blanc** et **Orange** ont choisi de commencer avec une tuile Cap et déplacent donc leur embarcation ; **Marron** et **Noir** ont joué leur tuile Brume : En tournant le E en haut de sa tuile, **Marron** étend la brume sur le bord Efo. Tandis que le N de **Noir** fait s'abattre la brume sur le bord Nanga. Si le joueur **Noir** avait également choisi un E, le tapis de jeu n'aurait pas été plié une deuxième fois de ce côté.

2^e tour

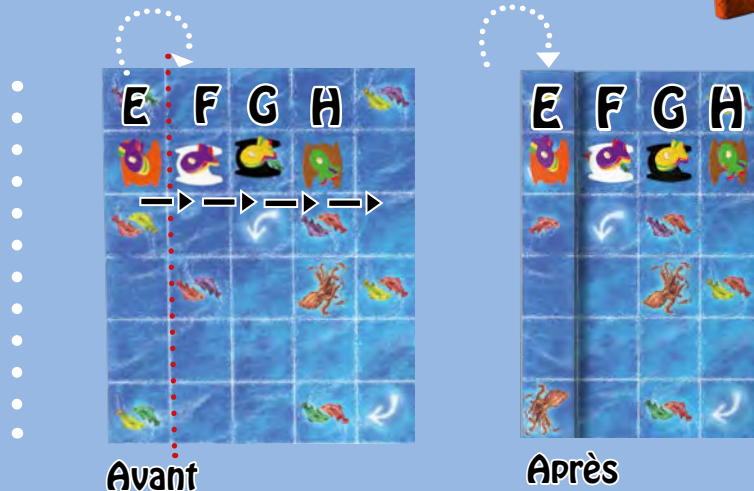


Lors du 2^e tour, 2 tuiles Brume sont de nouveau dévoilées. La tuile Brume de **Blanc** indique E en haut. Mais la brume s'est déjà abattue sur le bord Efo durant cette manche, comme l'indique la tuile dévoilée par **Marron** au 1^{er} tour. La brume prévue par **Blanc** sur le bord Efo est donc ignorée : il n'effectue pas l'action de sa tuile Brume. Celle de **Orange** indique un S en haut. La brume ne s'est pas encore abattue sur le bord Solys durant cette manche et envahit donc ce bord : **Orange** replie le bord Solys.

Une fois le tapis replié, les embarcations concernées sont remises dessus selon les règles ci-dessous. Ces embarcations ne déclenchent **jamais l'action** de la case sur laquelle elles sont replacées.



Toutes les embarcations touchées par la brume doivent remettre le poisson en haut de leur mât dans la réserve.



Embarcations au bord (Il s'agit des embarcations sur la partie repliée. Elles sont toujours touchées par la brume.)
Chaque embarcation au bord du tapis (replié) y reste : Remettez-la au même niveau sur la « nouvelle case au bord » (embarcations A et E sur les illustrations).

Embarcations recouvertes (Il s'agit des embarcations sur lesquelles est replié le tapis. Elles sont toujours touchées par la brume.)
Les embarcations qui sont recouvertes » lorsque le tapis est replié restent au même endroit, « au-dessus de l'eau » et se retrouvent ainsi, comme les embarcations du paragraphe précédent, au bord du tapis (embarcations B et D sur les illustrations). Les embarcations voisines, vers l'intérieur, ne sont ici pas touchées par la brume et restent là où elles sont (sur les illustrations : l'embarcation C, qui ne perd donc pas de poisson).

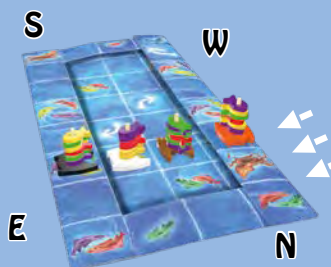
La règle concernant les embarcations recouvertes DIFFÈRE si les embarcations en bord de tapis se retrouvent sur elles (voir paragraphe suivant).

Des embarcations au bord se retrouvent sur des embarcations recouvertes Si une embarcation qui se trouvait au bord du tapis se retrouve sur la même case qu'une embarcation recouverte lorsque celui-ci est replié, cette dernière est décalée d'une case vers l'intérieur. (Sur les illustrations, l'embarcation F est poussée par l'embarcation E.)

Des embarcations au bord et des embarcations recouvertes se retrouvent sur d'autres embarcations voisines
Si une embarcation recouverte (à cause d'une embarcation au bord) est repoussée vers l'intérieur sur la même case qu'une autre embarcation, cette dernière est également repoussée d'1 case vers l'intérieur. Ces embarcations se retrouvent donc touchées par la brume. (C'est ce qui se passe sur les illustrations pour les embarcations G et H, car l'embarcation E pousse la F vers l'intérieur, là où se trouve G.)

Cas particulier

Si la brume recouvre plusieurs embarcations les unes derrière les autres, mais qu'elles occupent une rangée complète, ne repliez pas le tapis. Ignorez la brume. Ce bord de tapis ne pourra plus être replié durant cette manche.



Le tapis n'est pas replié.

Après que vous avez replié le bord du tapis, votre voisin de gauche change un bateau !



Votre voisin de gauche choisit l'un des deux bateaux visibles sur le bord que vous venez de replier, le remet sous la pile et en pioche un nouveau pour le remplacer. Puis c'est à lui de jouer.



Fin de la partie



La partie s'arrête s'il ne reste plus que **16 cases ou moins non recouvertes** par la brume, dès que tous les joueurs auront joué le **même nombre de tuiles**.

Exemple : Si vous mettez fin à la partie avec votre 3^e tuile, les joueurs qui n'ont pas encore joué leur 3^e tuile ont une dernière action.



Vainqueur



Celui qui possède le plus de poissons sur ses cartes Bateau remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui parmi eux qui possède le plus de poissons sur son mât. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Art. no. : 601105173

Auteur : Roberto Fraga

Illustration : Folko Streese

Mise en page : Ulla Schardt

Traduction : Eric Bouret

2023 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1, D-90765 Fürth

Pièces de rechange : service.zoch-verlag.de

zoch-verlag.com





Un gioco che piano piano sparisce

di Roberto Fraga



8+



2-4



30



Pescare è bellissimo, a patto di sapere dove sta andando la barca! Ma a Maldivia banchi di nebbia fittissima fanno sparire il mare. E le rotte delle barche s'incrociano imprevedibilmente. Chi riuscirà, nonostante tutto, a raggiungere i migliori fondali pescosi?

All'orizzonte, nella nebbia, le grandi navi di Maldivia aspettano del pesce fresco. Ma gli abitanti delle isole sono esigenti. Ci sono pescatori con le reti piene che sono costretti ad ammainare le vele se non possono offrire il pesce richiesto. E alcuni tra loro cercheranno di pescare i pesci più grossi direttamente dalle barche dei loro compagni!

Contenuto: 1 telo da gioco, 4 barche, 40 carte nave, 1 carta giocatore di partenza, 32 pesci, 12 tavole di direzione (con freccia), 4 tavole nebbia (E/S/W/N)



L'obiettivo da raggiungere



Pescate pesci! Raccoglieteli infilandoli sull'albero della vostra barca e consegnateli poi alle navi. In compenso riceverete le carte delle navi rifornite. Se la nebbia s'infittisce troppo per continuare a pescare, il gioco finisce.

Vince a MALDIVIA chi, fino a questo punto, ha rifornito meglio le navi.

Distendete al vostro centro il **telo da gioco** con **questa parte verso l'alto**.

Sedetevi lungo i lati del telo (non agli angoli)!

Ognuno di voi prende una **barca** a sua scelta e riceve...

3 tavole di direzione



e

1 tavola nebbia.



Tenete nascoste dagli altri giocatori le frecce e le lettere rappresentate

Preparate come provviste tutti i **pesci** suddivisi per colore.



Chi per ultimo/a ha toccato un vero pesce riceve la **carta "giocatore di partenza"**.



Cominciando da questo giocatore, disponete a turni la vostra barca su una casella libera a scelta.

Disponete su ogni lato del piano di gioco un **mazzo di carte a faccia in giù**, composto dalle **10 navi** che portano lo **stesso nome d'isola**. Ordinatele in senso orario, cominciando da un lato del telo a scelta, nell'ordine **Efo / Solys / Wipi / Nanga**.

Girate **due carte** di ogni mazzo e disponetele **ben visibili** una accanto all'altra.



Benvenuti nei fondali pescosi di Maldivia



Maldivia è un arcipelago. È composto dalle 4 isole Efo, Solys, Wipi e Nanga. Le isole non si trovano sul piano di gioco, ma lontano, nascoste nella nebbia. Questa si è alzata laddove non si vede più il mare, ai confini del piano di gioco. È dove le navi aspettano le vostre retate, per portare in seguito agli isolani il tipo di pesce che desiderano. La scelta di pesce è indicata sulle carte navi disposte a faccia in su.



Come si gioca



Si giocano diversi giri. Ogni giro è composto da **2 fasi**:

1. Sistemare le tavole del navigatore

2. Eseguire le mosse



Fase 1: Sistemare le tavole



Da fare tutti contemporaneamente ...

... e in segreto!

Ogni giocatore **colloca** le sue 4 tavole **in piedi davanti a sé, una accanto all'altra**, nell'ordine in cui più tardi le **vorrà** eseguire, **da sinistra verso destra**.

Non **mostrate a nessuno** in quale **ordine** disponete le tavole e in quale senso **orientate** le frecce e le lettere.



La **disposizione** delle tue 4 tavole, **da sinistra a destra**, determina in quale ordine le **eseguirai** (nella fase 2). L'**orientamento** delle lettere e delle frecce sulle tue 4 tavole determina **dove o in quale direzione** eseguirai le singole mosse.



Hai 3 tavole di direzione:

- > Queste rappresentano delle frecce
- > Con queste **sposti la tua barca!** Fai sì che ogni freccia indichi la **direzione** in cui vuoi **spostare** la tua **barca**.



Hai 1 tavola nebbia:

- > Questa rappresenta le lettere iniziali delle 4 isole: E/S/W/N
- > Con questa fai **alzare la nebbia, piegando il piano di gioco!!** Fai sì che la **lettera** sia orientata verso l'**alto rispetto alla direzione** da cui deve alzarsi la nebbia.

Se **tutti** avete finito di pianificare le vostre 4 mosse, **non modificate più nulla** nella disposizione delle vostre tavole!



Fase 2: Eseguire le mosse



Chi ha la **carta "giocatore di partenza"** comincia a eseguire la sua PRIMA tavola. In seguito sono di turno gli altri giocatori. Quando tutti hanno giocato la loro prima tavola, a turno giocherete la prossima.

Quando sei di turno, dapprima rendi **visibile** per tutti la tavola che **si trova** completamente sulla **sinistra** davanti a te.

-> La devi **rovesciare in avanti** (verso il piano di gioco), ...

... affinché la **direzione** della freccia o della lettera rimanga **invariata**.



Giusto!



Sbagliato!



A questo punto esegui la **mossa rappresentata**. -> Troverete spiegazioni su come fare nel capoverso "Le mosse" a pagina 26.

4 tavole – da sinistra verso destra!

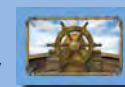
Dopo la tua prima mossa, la **tavola a sinistra (A)** **si trova** rovesciata davanti a te. Nel tuo prossimo turno rovescia la tavola che si trova alla sua destra ed eseguila. In questo modo, nel corso di 4 turni, giochi le tue 4 tavole **da sinistra verso destra**.



Dopo 4 mosse, tutte e 4 le tavole sono rovesciate di fronte a voi.

Il prossimo giro...

Quando avete **eseguito tutte le tavole**, il giro finisce. Chi ha la **carta "giocatore di partenza"** al prossimo giocatore **alla sua sinistra**. Ora comincia il prossimo giro con la fase 1: sistemare le tavole del navigatore.



la **passa** in senso orario al



Le mosse

Tavola di direzione: Sposta la tua barca nella direzione della freccia!

Sempre quando rendi visibile una **tavola di direzione** sposti la tua barca ...

diritto nella direzione indicata dalla freccia



di un numero di caselle a tua scelta (via libera)

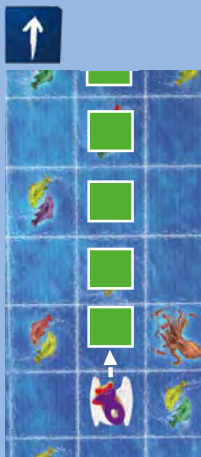


su una casella libera a tua scelta

mai passando **sopra ad altre barche**

non scendendo **mai dal piano di gioco**

Se **non puoi** o non vuoi spostare la tua barca in direzione della freccia, **il tuo turno finisce subito.**



Via libera!

Sposti la tua barca su una casella libera (■) a tua scelta, dritto in direzione della freccia della tua tavola.



Barca sulla traiettoria!

Nella direzione della freccia della tua tavola, la tua barca finisce su una di queste caselle (■). Non riesce a oltrepassare la barca che ostacola il passaggio.



Nessun passaggio!

La tua barca non si può spostare, perché sulla casella confinante, nella direzione della freccia della tua tavola, si trova già un'altra barca.



Non puoi continuare!

Nella direzione indicata dalla tua freccia non si trova nessuna casella, ma il bordo del piano di gioco. La tua barca non può muoversi.



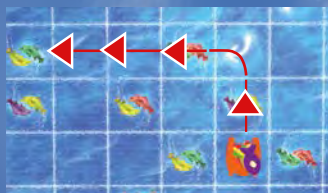
Corrente: è consentito cambiare direzione!

Se la tua barca **attraversa** una **corrente**, puoi **svoltare nella direzione della freccia** a patto che **segui completamente il corso prestabilito** dell'arco della corrente.



Ecco come cambiare direzione:

Raggiungi la corrente laddove comincia il suo arco, segui completamente il suo corso e lo lasci nella direzione della sua freccia.



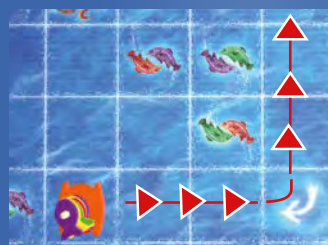
... se la tua rotta diverge dal corso prestabilito della corrente.

Non puoi svoltare ...



Non è obbligatorio cambiare direzione:

Puoi ignorare le correnti! In quel caso continua dritto, passando sopra alla corrente (o soffermati sopra).



... nella direzione opposta della corrente.

Se la tua barca **comincia** il suo tragitto su una corrente, la devi muovere nella direzione della freccia della tua tavola. In questo caso non puoi cambiare direzione.



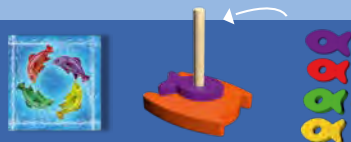
Barca spostata? Esegui un'azione!



Ogni volta che lo **spostamento** della tua barca **termina** su una casella che ti consente una o più **azioni**, le puoi **eseguire** **immediatamente** (oppure rinunciarti).

Se non puoi o non vuoi spostare la tua barca, non puoi eseguire nessuna azione, indipendentemente da dove sta. Così la tua mossa è già terminata.

Queste sono le possibili azioni:



Casella pesce: puoi pescare!

Se la tua mossa finisce su una casella pesce, prendi dalle provviste i **pesci rappresentati** (se disponibili), e infilali in un ordine a tua scelta **in cima** all'albero della tua barca.



Accanto ad altre barche: puoi rubare!

Se la tua barca finisce **accanto** a un'altra **barca** (non diagonalmente), prendi il **pesce** che sta **in cima** a essa e lo infili sull'albero della tua. Se la barca è vuota, non c'è nulla da prendere. Se la casella raggiunta è circondata da **diverse barche**, puoi rubare **a ognuno** il pesce che tiene in cima.

Non puoi cambiare l'ordine dei pesci che già si trovano sul tuo albero, né mentre ne pesci, né mentre ne rubi.



Polpo: Puoi girare una tavola!

Se la tua mossa finisce su una casella **polpo**, puoi **girare** a piacimento (di 90, 180 o 270 gradi) una tavola a scelta che si trova **ancora in piedi**. Scegli una tavola propria o quella di un **compagno di gioco**. La sua parte **anteriore** deve restare nascosta.



Squalo: Puoi scambiare una delle tue navi!

Se la tua barca finisce su una casella **squalo**, puoi scambiare una carta nave che hai già collezionato con una carta nave di un altro giocatore a tua scelta. Dai a lui una delle tue carte tenendola a faccia in giù e tirane una delle sue, sempre a faccia in giù. Lui è tenuto a mostrarti il retro (provenienza) della sua carta.

→ Se non possiedi (ancora) nessuna carta nave, non puoi eseguire l'azione della casella squalo.



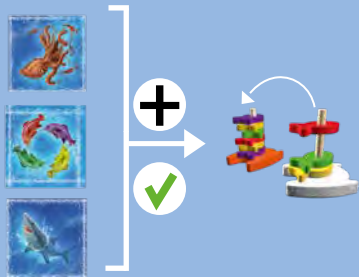
Sul bordo del piano di gioco: puoi rifornire una nave!

Se la tua mossa finisce sul **bordo del piano di gioco**, puoi **rifornire una nave** che si trova a faccia in su **vicino a questo lato del piano di gioco**. Non puoi mai rifornire **entrambe** le navi che si trovano sullo **stesso lato del piano di gioco** durante **lo stesso turno**.

Se la tua mossa **finisce** su una **casella ad angolo**, puoi rifornire **una** nave su **entrambi** i lati **adiacenti**. Sulla prossima pagina in alto trovi come rifornire le navi.

Se esegui la mossa di una ...

→ **casella pesce, polpo o squalo,**



... puoi contemporaneamente **derubare tutte le barche confinanti**. Puoi infilare sul tuo albero tutti i pesci nuovi che ottieni in un **ordine a tua scelta**.



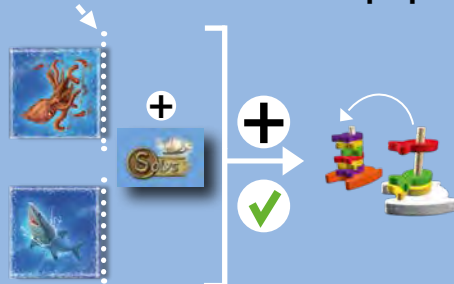
Diverse azioni



Bordo del piano di gioco

Se esegui la mossa di una ...

→ **casella polpo o squalo sul bordo del piano di gioco,**



...allo stesso tempo puoi anche rifornire una nave, **pure** con pesci che rubi da barche vicine **durante lo stesso turno**. Sulla casella dello squalo puoi anche scambiare una nave che hai rifornito e ottenuto **durante lo stesso turno**.

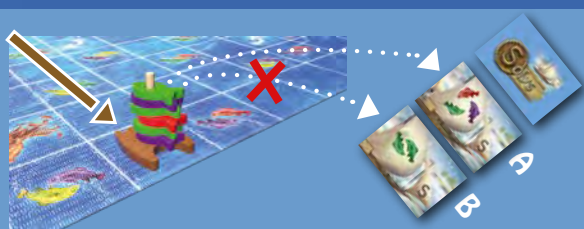


Rifornire navi



Prendi **dal tuo albero** i pesci indicati dalla nave e rimettili nelle **provviste**. Prendi come ricompensa la **carta della nave rifornita** e disponila a faccia in giù davanti a te. La tua barca deve avere sull'albero **tutti i pesci indicati dalla nave**. Non importa in che posizione si trovano questi o altri pesci sul tuo albero. **Dopo aver rifornito** una nave, **puoi riordinare** a piacere i **pesci che rimangono sul tuo albero**.

Su una casella pesce sul bordo del piano di gioco, devi scegliere una di queste due azioni: pescare o rifornire. Non puoi mai fare entrambi nella stessa mossa: pescare e rifornire una nave!



Hai spostato la tua barca sul bordo del piano da gioco, dalle navi di Solys. Qui puoi rifornire una delle navi a disposizione. Scegli la nave A, prendi un pesce rosso, uno verde e uno lilla dal tuo albero e ricevi la carta nave A. Durante lo stesso turno, non puoi rifornire la nave B con i restanti pesci verdi che si trovano sul tuo albero.



Da questa casella ad angolo puoi rifornire sia una nave di Solys, sia una di Efo. Tuttavia, ti manca un pesce lilla. Rimedi rubandone uno che si trova in cima all'albero di una barca che ti sta accanto. Ora puoi rifornire sia una nave di Solys, sia una di Efo e ottieni le loro carte nave.

Dopo aver preso una nave rifornita, disponi al suo posto una **nuova carta** a faccia in su prendendola dal mazzo. Se il **mazzo di carte è finito**, questo cade. Di conseguenza, dove non si trovano più navi, non se ne possono nemmeno rifornire.



7 pesci a bordo? La barca è piena!



Non puoi mai avere più di 7 pesci sul tuo albero.

Se in seguito alle azioni pescare o rubare hai troppi pesci, puoi...

...rimetterne nelle provviste una quantità a tua scelta.

Ricorda...

- > devi togliere i pesci **in alto** sul tuo albero. (Puoi togliere dei pesci che si trovano in basso solo se metti nelle provviste pure i pesci che vi stanno sopra.)
- > decidi tu se tenere **tutti** i pesci ricevuti **o solo una parte**, oppure se rimetterli nelle provviste.
- > puoi togliere più pesci di quanti ne aggiungi.
- > non puoi riordinare i pesci che lasci sull'albero.

...rimettere nelle provviste dei pesci del tuo albero per infilarvi, in un ordine a scelta, dei nuovi pesci appena ottenuti.

**A****B****C****D****E**

La casella pesce che raggiungi con la tua barca (nera), ti lascia pescare 3 pesci (A). Inoltre puoi derubare 2 barche confinanti (B). Ma sul tuo albero rimane spazio per un solo pesce. Quindi rimetti nelle provviste 2 pesci che si trovano in cima al tuo albero (C). In seguito infila sul tuo albero 2 (o 3) pesci appena pescati e 1 pesce rubato in un ordine a scelta (D). La tua barca è piena (E). Rimetti nelle provviste il resto dei pesci pescati e rubati.



Tavola nebbia: piega il telo da gioco sul lato scelto!



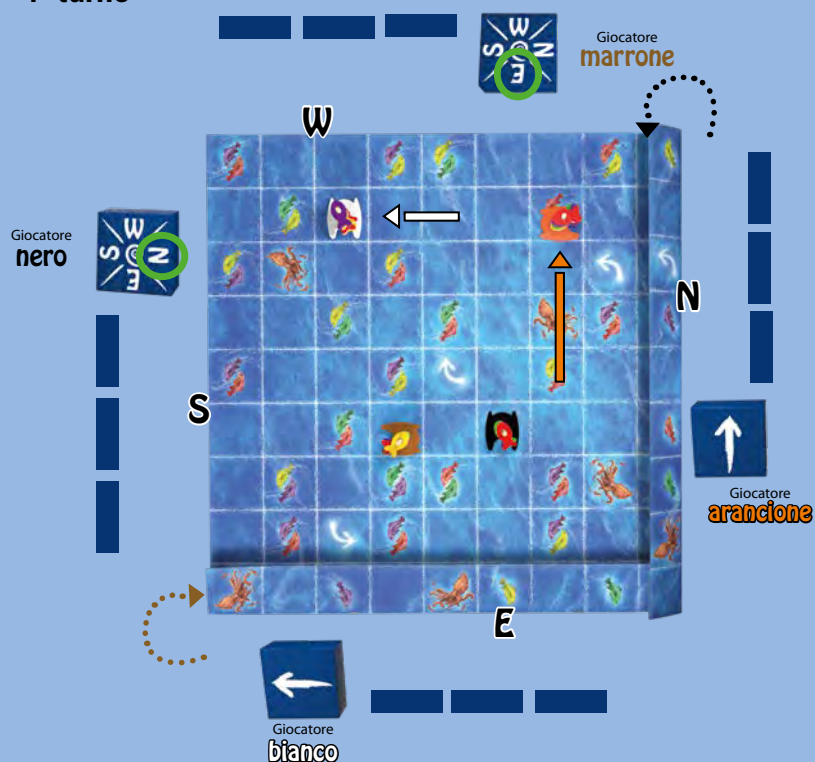
La lettera in cima alla tua tavola determina da dove si alza la nebbia. Stabilisci dove si trovano le navi di questa lettera, e piega **la fila di caselle più esterna su quella adiacente**. Il retro, che in questo modo è reso visibile, crea il nuovo bordo del campo di gioco.

Se la **W** si trova in cima alla tua tavola, fai salire la nebbia dalla parte delle navi di Wipi, piegando il bordo del piano di gioco da quel lato. Una parte del mare sparisce nella nebbia.

Durante lo stesso giro, può alzarsi la nebbia una sola volta per ogni lato del piano di gioco.

Se la lettera che hai scelto ha già creato della nebbia durante questo giro, **non puoi fare un'altra piega**. Dopo aver girato la tua tavola, il tuo turno finisce senza azioni da parte tua. Tuttavia, nota che devi creare una piega se la lettera che hai scelto non è ancora stata scelta da nessun altro giocatore durante questo giro. Per determinare se la nebbia si alzerà (ancora) sul lato del piano di gioco che hai scelto, devi osservare tutte le tavole che nel corso dei vari turni sono state voltate dai diversi giocatori, come si vede nelle illustrazioni:

1° turno



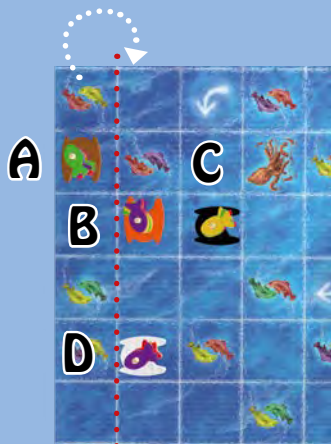
Tutti i giocatori girano la loro 1° tavola (a sinistra). I giocatori **bianco** e **arancione** cominciano la partita con una tavola di direzione, e muovono quindi la loro barca. I giocatori **marrone** e **nero** creano subito della nebbia: il giocatore **marrone**, con la E scelta, produce nebbia sul lato Efo. La N del giocatore **nero** alza la nebbia sul lato Nanga. Se anche il giocatore **nero** avesse scelto una E, il telo non sarebbe stata piegata una seconda volta su quel lato.

2° turno

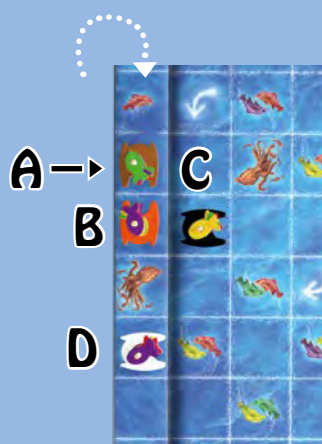


Anche sulle tavole del 2° turno ci sono 2 tavole nebbia. Sulla tavola nebbia del giocatore **bianco** si trova una E in alto. Tuttavia c'è già stata della nebbia sul lato Efo durante questo giro, come è possibile constatare con un'occhiata sulla tavola nebbia del 1° turno, già esposta dal giocatore **marrone**. Quindi la nebbia voluta dal giocatore **bianco** sul lato Efo cade: egli non esegue la tavola nebbia che ha giocato. In alto sulla tavola nebbia del giocatore **arancione** si trova una S. Durante tutto questo giro non c'è mai stata nebbia sul lato Solys. Quindi ora si alza la nebbia su questo lato: il giocatore **arancione** piega il lato Solys del piano di gioco.

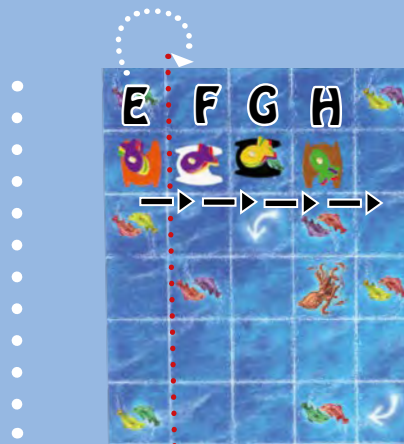
Dopo aver fatto una piega... rimetti le barche coinvolte sul piano di gioco, secondo le seguenti regole. Se delle barche finiscono su nuove caselle, questo non provoca **mai delle azioni**.



prima



dopo



prima



dopo

Le barche raggiunte dalla nebbia devono rimettere nelle provviste il pesce che hanno in cima all'albero.



Barche del bordo (Queste sono barche che si trovano su una casella del bordo piegata. Sono sempre colpite dalla nebbia.)

Ogni barca che si trova sul bordo esterno (piegato) del piano di gioco, rimane nella sua posizione all'estremità. La riposizionerete, dopo aver creato la piega, nello stesso luogo sulla nuova "casella sul bordo" (nelle illustrazioni: barca A e barca E).

Barche coperte (Queste sono barche che vengono coperte piegando il telo di gioco. Sono sempre colpite dalla nebbia.)

Le barche che vengono "coperte" dal telo piegato stanno "a galla" nella loro posizione iniziale. Dopo che il telo è stato piegato, si troveranno pure loro sul bordo del piano di gioco, come le barche del bordo (nelle illustrazioni: barca B e barca D). Le barche che invece si trovano adiacenti in direzione del mare in questo caso non sono colpite dalla nebbia e restano dove sono (nelle illustrazioni: barca C, che in seguito non deve cedere nessun pesce).

Questa regola per barche coperte NON vale se delle barche del bordo finiscono su delle barche coperte (vedi regola seguente).

Barche del bordo finiscono su barche coperte

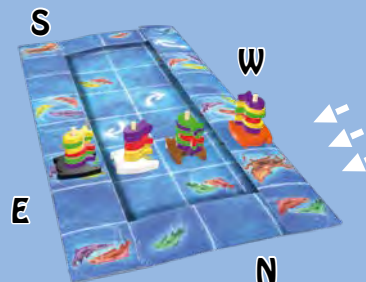
Se, piegando il telo di gioco, una barca del bordo finisce sulla stessa casella di una barca coperta adiacente, allora la barca coperta sarà spinta di una casella in direzione del mare (nelle illustrazioni: la barca F è spostata dalla barca E).

Barche del bordo e barche coperte finiscono su altre barche vicine

Se una barca coperta è spinta (da una barca del bordo) in direzione del mare in modo tale che finisce su altre barche, pure queste saranno spostate di 1 casella in direzione del mare. Di conseguenza pure queste barche sono colpite dalla nebbia. (Nelle illustrazioni questo succede con le barche G e H, perché la barca E spinge la barca F in direzione del mare, dove stanno G e H.)

Eccezione

Se la nebbia raggiunge una fila di caselle che, nella sua direzione, è completamente occupata da barche, la nebbia è annullata. Il turno finisce immediatamente. Questo lato del piano di gioco non può più essere piegato nel corrente giro.



Qui la piega è annullata.

Dopo avere fatto una piega: il giocatore alla tua sinistra scambia una nave!



Sul lato del piano di gioco (che hai) piegato, il giocatore alla tua sinistra sceglie una delle navi che si trova a faccia in su e la infila sotto il mazzo di carte, girandola a faccia in giù (1). Rimpiazza questa, girando una nuova carta nave (2), dopodiché comincia il suo turno.



La fine del gioco



Il gioco finisce quando rimangono visibili solo 16 caselle o meno e tutti i giocatori hanno giocato **lo stesso numero di tavole** nel corrente giro.

Esempio: Se con la nebbia della tua terza tavola porti a termine il gioco, saranno di turno (nella direzione del gioco) solo i giocatori che non hanno ancora giocato la loro terza tavola.



Vince...



...chi ha il **maggior numero di pesci** sulle **carte nave** che ha collezionato. In caso di pareggio, vince chi ha più pesci sul suo albero. Può esserci più di un vincitore.

N° art. 601105173

Autore: Roberto Fraga

Illustrazioni: Folko Streese

Layout: Ulla Schardt

Traduzione: Sara Pirovino

2023 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1, D-90765 Fürth

Pezzi di ricambio: service.zoch-verlag.de

zoch-verlag.com

