

OKANAGAN

VALLEY OF THE LAKES

*De Canadese wildernis ligt op jou te wachten!
Nu is het aan jou om de landkaart te schapen, je eigendommen neer te zetten en
rijkdom te vergaren. Je kunt enkel winnen door je eigen sterktes aan te wenden!*

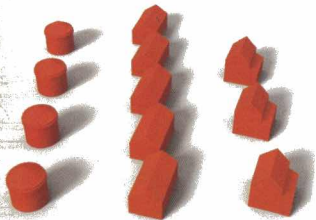
2 tot 4 spelers, leeftijd 8+, 45 minuten

DOEL VAN HET SPEL

De spelers onderzoeken de regio van Okanagan door tegels te trekken waarop er verschillende landschapstypes afgebeeld staan. Hierbij horen beloningen die de spelers moeten verzamelen om overwinningspunten te scoren.

Okanagan verloopt over twee rondes. De speler die aan het einde van het spel de meeste overwinningspunten bij elkaar heeft gesprokkeld, is de winnaar.

INHOUD



48 gebouwen

4 Silo's, 5 Pakhuizen & 3 Boerderijen
in elke kleur.



60 tegels (Voor / Achter)

Vooraan staan de landschappen.
Achteraan staat een speciale actie
(Ontdek de acties op pagina 8).



1 Starttegel



36 Doelkaarten

Deze kaarten geven aan hoe je punten
kunt scoren aan het einde van het spel.



1 kaart Tweede Ronde

*OPMERKING: in deze spelregels gebruiken
we mannelijke voornaamwoorden. Dit is
uitsluitend voor het leesgemak.*



1 Ontdekkingskaart



144 Beloningsfiches

Op elk van deze fiches staat
een van de 12 beloningen.



16 Goudklompkaarten

OPSTELLING

- 1 Leg de Ontdekkingskaart, de kaart Tweede Ronde en de Goudklompkaarten op de tafel, binnen het bereik van de spelers.
- 2 Schud de Doelkaarten en geef er 5 aan elke speler. Iedereen neemt er 3 op handen en legt er 2 gedekt af.
- 3 Geef aan elke speler een aantal gebouwen in zijn kleur, afhankelijk van het aantal spelers. Raadpleeg daarvoor de onderstaande tabel. Leg de gebouwen die in de eerste ronde worden gebruikt voor elke speler neer. Leg de gebouwen voor de tweede ronde neer op de kaart Tweede Ronde.

2 SPELERS		3 SPELERS		4 SPELERS	
Ronde 1	Ronde 2	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 1	Ronde 2
1 Boerderij	2 Boerderijen	1 Boerderij	1 Boerderij	1 Boerderij	1 Boerderij
2 Silo's	2 Silo's	2 Silo's	2 Silo's	2 Silo's	2 Silo's
3 Pakhuizen	2 Pakhuizen	3 Pakhuizen	2 Pakhuizen	2 Pakhuizen	2 Pakhuizen



- 4 Sorteert de Beloningsfiches per soort en maak er een algemene reserve mee.
- 5 Leg de Starttegel in het midden van de tafel.
- 6 Schud de Landschapstegels en geef er 1 gedekt aan elke speler. Maak met de overige tegels 3 gelijke, gedekte trekstapels. Trek daarna de eerste tegel van elke stapel en leg deze open op de tafel neer.
- 7 De speler die als laatste op een boerderij is geweest, is de startspeler.

SPELVERLOOP

Okanagan verloopt over 2 rondes. Elke ronde bestaat uit een aantal beurten die in wijzerzin worden afgewerkt. Tijdens zijn beurt doet de actieve speler het volgende:

1. Leg de tegel aan die gedekt voor je ligt.
2. Bouw een van je gebouwen op deze tegel.
3. Controleer of er een landschap afgesloten is.
4. Kies een nieuwe tegel.

1. Een Tegel Spelen

Aan het spelen van een Landschapstegel zijn de volgende voorwaarden verbonden:

- Nieuwe tegels moeten aan ten minste één bestaande tegel worden aangelegd.
- De landschapstypes moeten overeenstemmen met alle zijdes van de bestaande tegels.
- Nieuwe tegels moeten met ten minste één zijde aangrenzen. Enkel aan een hoekpunt mag dus niet.



2. Een Gebouw Bouwen

De speler kiest één van zijn nog voorradige gebouwen en legt het op de zopas gespeelde tegel. De bouwlocatie is afhankelijk van de soort van het gebouw:



Een silo staat in het midden van de tegel en grenst aan alle landschappen.



Een pakhuis staat tussen twee verschillende landschapstypes.



Een boerderij staat op één enkel landschapstype.

BELANGRIJK: Je moet altijd bouwen op een tegel die je net hebt aangelegd.

OPMERKING: Als alle gebouwen uit de voorraden van alle spelers gebouwd zijn, start de tweede ronde van het spel (zie pagina 5)

3. Een Landschap Afsluiten

Als er door de plaatsing van een tegel één of meerdere landschappen worden afgesloten, voer dan landschap per landschap de volgende stappen uit, in een volgorde die gekozen wordt door de speler die net de landschappen afsloot.

1. **Bepaal de invloeden op de landschappen**
2. **Speciale actie**
3. **Ontvang beloningen**

1. Bepaal de invloeden op de landschappen

De spelers tellen hun invloed op de landschappen als volgt:

- 3 punten voor een Boerderij
- 2 punten voor een Pakhuis
- 1 punt voor een Silo

Bevindt er zich slechts één speler in een zonet afgesloten landschap, dan moet die speler kiezen tussen de speciale actie of de beloningen.

2. Speciale actie

De speler met de minste invloed krijgt onmiddellijk een speciale actie. Is de stand gelijk, dan kiest de speler die net het landschap afsloot welke speler de speciale actie krijgt.

Kies een speciale actie uit de 3 openliggende acties bij de 3 stapels van tegels.

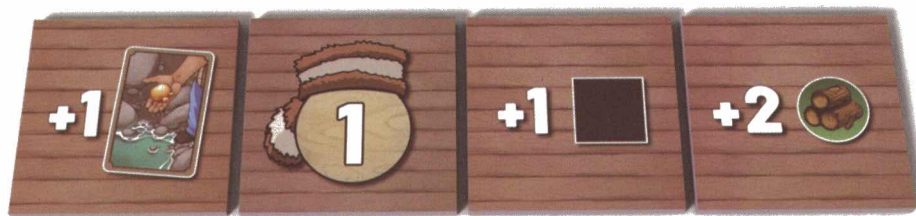
Leg de tegel die gebruikt wordt voor de speciale actie onderaan zijn stapel.

Opmerking: sommige speciale acties kunnen de invloed van de spelers op het landschap veranderen (zie pagina 8)



De **Rode** speler sloot zopas dit bos af. De invloed van dit landschap wordt als volgt verdeeld:

- 4 punten voor **Wit** (1 Boerderij & 1 Silo)
- 2 punten voor **Geel** (1 Pakhuis)
- 2 punten voor **Rood** (1 Pakhuis)



3. Ontvang beloningen

Een stapel bestaat uit de fiches van elk van de beloningen die in het landschap aanwezig zijn. De speler met de grootste invloed ontvangt een aantal fiches, gelijk aan zijn invloed.

Daarna doen de andere spelers hetzelfde, in aflopende volgorde van invloed.

Daardoor is het mogelijk dat een speler niet alle Beloningsfiches krijgt waarop hij recht heeft. Misschien krijgt hij er zelfs geen enkel.

Is de stand van invloed gelijk, dan worden de beloningen evenredig verdeeld onder de spelers. De speler die zopas het landschap afsloot, kiest welke speler de eerste beloning krijgt.

Opmerking: als een stapel met Beloningsfiches leeg is, dan is deze voor de rest van het spel niet meer beschikbaar.



1 Invloed berekenen:

- **Wit** = 4 punten
- **Rood** = 2 punten
- **Geel** = 2 punten

2 Speciale actie:

Rood en **Geel** hebben beide de laagste invloed. Omdat **Rood** zo pas het landschap afsloot, kiest hij ervoor om zelf van de speciale actie gebruik te maken. Hij trekt een Goudklompkaart.

3 Beloningen opeisen:

Wit krijgt eerst 4 beloningen omdat hij 4 invloed heeft. Hij neemt 3 Houthakkers en 1 Huid. Omdat ze beide evenveel invloed hebben, moeten **Geel** en **Rood** de overgebleven grondstoffen evenredig verdelen. **Rood** kiest opnieuw als eerste en neemt 1 Huid. Daarna neemt **Geel** het laatste Hout.

4. Een Nieuwe Tegel Kiezen

De speler moet een nieuwe Landschapstegel kiezen. Hij kiest een van de openliggende tegels en vervangt deze door een nieuwe van de bijbehorende stapel.

De tegel die hij net koos, legt hij gedekt voor zich neer.

EINDE VAN RONDE 1

Als alle spelers alle gebouwen uit hun voorraad hebben gebouwd, eindigt de eerste ronde.

De spelers nemen de gebouwen in hun kleur die op de kaart Tweede Ronde liggen.

Daarna trekt elke speler 2 nieuwe Doelkaarten. Van de 5 Doelkaarten die hij heeft, moet hij er 3 bijhouden tot aan het einde van het spel.

De 2 overgebleven Doelkaarten legt hij gedekt af.

EINDE VAN HET SPEL & EINDSCORE

Het spel eindigt aan het einde van de tweede ronde, als alle spelers al hun gebouwen hebben gebouwd. De spelers maken nu hun Doelkaarten bekend en berekenen als volgt hun punten:

- De Ontdekkingskaart is 4 Overwinningspunten (OP) waard voor elke set van 4 verschillende kleuren, ongeacht de vorm van de tegels.
- De punten op hun 3 Doelkaarten, afhankelijk van wat ze hebben behaald (zie pagina 7).



OPMERKING: Voor sommige Doelkaarten mag je een Beloningsfiche inzetten om aan de voorwaarden te kunnen voldoen.

Beloningen behaald door de speler

Ontdekkingskaart + **Doelkaarten van de speler**

$2 \times 4 = 8 \text{ pts}$ (Discovery Card) + $3 \times 5 = 15 \text{ pts}$ (Goal Card 1) + $4 \times 3 = 12 \text{ pts}$ (Goal Card 2) + $2 \times 7 = 14 \text{ pts}$ (Goal Card 3)

= 49 punten

- Afhankelijk van het aantal Goudklompen:
 10 OP voor de speler met de meeste Goudklompen
 5 OP voor de tweede
 2 OP voor de derde
 0 OP voor de laatste



+10 punten

3 Goudklompkaarten die de speler op de eerste plaats zetten

= 59 punten

OPMERKING: Is de stand gelijk, dan krijgen al de betrokken spelers het maximum aantal punten dat bij hun positie hoort. Als er twee spelers zijn met de meeste Goudklompen, dan krijgen ze elk 10 OP en de derde speler scoort dan 2 OP (dus geen 5 OP).

De speler met de meeste overwinningspunten is de winnaar.
 Is de stand gelijk, dan wint de speler met de meeste beloningen.
 Is de stand nog steeds gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

DOELKAARTEN



Reward set

Scoor 7 OP voor elke volledige set van een bepaalde vorm van beloningen.



Landschappenset

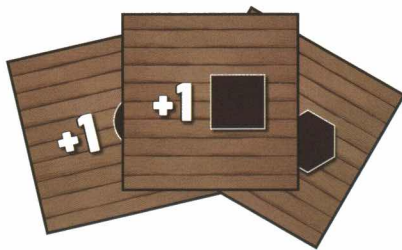
Scoor 5 OP voor elke volledige set van een bepaald landschapstype.



Specifieke beloning

Scoor 3 OP voor elke beloning van de aangegeven soort.

SPECIALE ACTIES



+1 beloning van de aangegeven vorm.



+2 beloningen van de aangegeven soort.



Kies als eerste je beloningen.



Trek 1 Goudklompkaart.



Trek 2 nieuwe Doelkaarten en leg er dan 2 af.



Elke speler moet jou een beloning van zijn keuze geven.



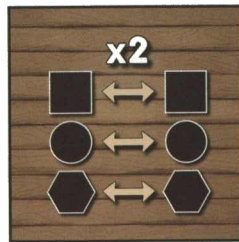
Ruil 1 beloning met een andere speler.



Leg de 3 openliggende tegels van de stapels af en trek er 3 nieuwe.



Je mag 2 keer beloningen van een andere vorm en dezelfde kleur ruilen met de voorraad.



Je mag 2 keer beloningen van dezelfde vorm en verschillende kleur ruilen met de voorraad.

OKANAGAN

VALLEY OF THE LAKES

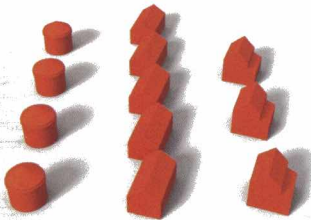
*Les étendues sauvages du Canada sont entre vos mains.
Façonnez leur carte afin d'explorer, construire et acquérir des biens; sachez tirer profit de ces actions pour réaliser vos objectifs, puis tenter de remporter la partie !*

2 à 4 joueurs, 10 ans et +, 45 minutes

BUT DU JEU

Les joueurs explorent la région d'Okanagan en piochant des tuiles qui représentent les différents territoires. Sur chacune d'elles se trouvent des récompenses que les joueurs vont récupérer pour marquer des points de victoire.

Okanagan se joue en deux manches, le joueur qui totalise le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.



48 bâtiments

4 Silos, 5 Entrepôts et 3 Fermes
pour chaque couleur.



60 tuiles (Recto / Verso)

Au recto, les territoires et leurs récompenses.
Au verso, les actions spéciales.
(Les actions spéciales sont détaillées page 8)



1 tuile de départ

MATÉRIEL



36 cartes Objectif

Chacune de ces cartes indique une manière de gagner des points de victoire. Les joueurs conservent ces cartes secrètes.



1 carte Explorateur



144 jetons Récompenses

Sur chaque jeton se trouve une des 12 récompenses du jeu.



1 carte Seconde Manche



16 cartes Pépites d'Or

MISE EN PLACE

- Placez la carte Explorateur, la carte Seconde Manche et les cartes Pépites d'Or sur la table, à portée de main des joueurs.
- Mélangez les cartes Objectif et distribuez-en 5 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit 3 et défausse les deux autres faces cachées.
- Selon le nombre de joueurs, distribuez à chacun un nombre de bâtiments à sa couleur en suivant le tableau ci-dessous. Les bâtiments de la première manche sont disposés devant chaque joueur et les bâtiments de la seconde manche sont disposés sur la carte Seconde Manche.

2 JOUEURS		3 JOUEURS		4 JOUEURS	
Manche 1	Manche 2	Manche 1	Manche 2	Manche 1	Manche 2
1 Ferme	2 Fermes	1 Ferme	1 Ferme	1 Ferme	1 Ferme
3 Entrepôts	2 Entrepôts	3 Entrepôts	2 Entrepôts	2 Entrepôts	2 Entrepôts
2 Silos	2 Silos	2 Silos	2 Silos	2 Silos	2 Silos



- Les différents jetons récompenses sont triés par type et forment une réserve à la disposition des joueurs.
- La tuile de départ est placée au centre de la table.
- Mélangez toutes les tuiles Territoire et distribuez-en une face cachée à chaque joueur. Constituez une pioche avec le reste des tuiles Territoires de la manière suivante : Formez 3 piles de tailles égales avec les tuiles, face cachée. Puis piochez la première tuile de chaque pile et placez la face visible devant sa pile.
- Le premier joueur est choisi aléatoirement.

DÉROULEMENT DU JEU

Okanagan se joue en 2 manches. Chaque manche est constituée de plusieurs tours de jeu joués dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur doit procéder comme suit :

- Jouer la tuile qui est face-cachée devant lui.
- Construire un de ses bâtiments sur la tuile qu'il vient de jouer.
- Vérifier si une région vient d'être fermée.
- Prendre une nouvelle tuile de son choix.

1. Jouer une tuile

Lorsqu'un joueur joue une tuile afin de compléter des territoires, il doit respecter les conditions suivantes :

- Chaque tuile jouée doit être adjacente à au moins une tuile déjà posée sur la table.
- Chaque côté de la tuile doit correspondre au même type de territoire que les côtés des tuiles adjacentes.
- Une tuile ne peut pas être connectée par un coin.



2. Construire un bâtiment

Le joueur choisit un de ses bâtiments encore disponible dans sa réserve et le construit sur la tuile qu'il vient de jouer à l'emplacement défini par son type :



Un silo se construit au centre de la tuile et est connecté à tous les territoires présents.



Un entrepôt se construit entre 2 territoires de type différent.



Une ferme se pose sur un seul type de territoire.

IMPORTANT : Un joueur construit toujours sur la tuile qu'il vient de poser.

NOTE : Lorsque tous les bâtiments dans les réserves de tous les joueurs ont été posés, la 2^{de} manche du jeu est enclenchée. (Voir page 5)

3. Vérifier si un territoire vient d'être fermé

Si un ou plusieurs territoires se retrouvent fermés suite à la pose d'une tuile, les joueurs procèdent aux étapes suivantes, territoire après territoire, dans l'ordre choisi par le joueur qui vient de fermer ces territoires.

1. Calcul de l'influence dans le territoire
2. Action spéciale
3. Collecter les récompenses

1. Calcul de l'influence dans le territoire

Les joueurs calculent leurs points d'influence dans un territoire fermé, comme suit :

- 3 points pour une ferme
- 2 points pour un entrepôt
- 1 point pour un silo

En cas d'égalité d'influence, le joueur qui vient de fermer le territoire départage les joueurs concernés (voir exemple page 5)

Si un joueur se retrouve seul dans un territoire qui vient d'être fermé, il **doit** choisir entre l'action spéciale **ou** la collecte des récompenses.

2. Action spéciale

Le joueur qui possède le plus faible total d'influence gagne immédiatement une **action spéciale** (voir page 8).

L'action spéciale est choisie parmi les 3 actions spéciales disponibles au sommet des 3 piles de tuiles de la pioche.

La tuile utilisée pour l'action spéciale est placée **en dessous** de sa pile.



Exemple d'actions spéciales.

3. Collecter les récompenses

Une pioche est constituée avec les jetons de chacune des récompenses représentés dans le territoire.

Le joueur ayant le plus d'influence récupère un total de jetons, de son choix, égal à son influence.

Puis les autres joueurs font de même, dans l'ordre décroissant d'influence. Il est donc possible qu'un joueur ne puisse pas collecter la totalité des jetons Récompense à laquelle il a normalement droit, voir même aucun jeton Récompense.

NOTE : Si une pile de Récompense est épuisée, elle n'est plus disponible pour le reste de la partie.



Cette Forêt vient d'être fermée par le joueur **Rouge**. Les points d'influence dans ce territoire se répartissent comme suit :

- 4 points pour **Blanc** (1 ferme & 1 silo)
- 2 points pour **Rouge** (1 entrepôt)
- 2 points pour **Jaune** (1 entrepôt)

2

3

1

1 **Calcul de l'influence :**

- **Blanc** = 4 points
- **Rouge** = 2 points
- **Jaune** = 2 points

Blanc est premier avec son influence de 4. **Rouge**, qui vient de fermer le territoire, doit départager l'égalité entre lui et **Jaune**. Il choisit l'ordre suivant : **Blanc > Jaune > Rouge**

2 **Action Spéciale :**

Rouge ayant la plus faible influence, il bénéficie de l'action spéciale et choisit l'action Spéciale : Piochez une carte pépite d'Or.

3 **Collecte des récompenses :**

Blanc choisit en premier 4 récompenses grâce à son influence de 4 et collecte 3 **Buchérons** et 1 **peau**. Puis, **Jaune** avec son influence de 2, collecte 1 **peau** et 1 **bois**. **Rouge** ne collecte aucune récompense, le territoire étant maintenant vide.

4. Prendre une nouvelle tuile de de son choix.

Le joueur doit choisir une tuile Territoire de la pioche et la place face cachée devant lui. S'il choisit une des tuiles face visible, il la remplace avec une nouvelle tuile de la pile correspondante. Si une des piles est épuisée, former une nouvelle pile avec l'une des deux autres, de taille approximativement égale.

FIN DE LA MANCHE 1

Lorsque **tous** les joueurs ont joué **tous** les bâtiments dans leur réserve, la 1^{ère} manche est terminée.

Chaque joueur récupère alors les bâtiments de sa couleur, mis de côté lors de la mise en place sur la carte Seconde Manche.

Puis, chaque joueur pioche 2 nouvelles cartes Objectif. Sur les 5 cartes Objectif qu'il possède, chaque joueur doit en conserver 3 qu'il gardera jusqu'à la fin de la partie.

Les 2 cartes Objectif restantes sont défaussées face cachée.

FIN DE LA PARTIE ET SCORE FINAL

La fin de la partie arrive à la fin de la seconde manche, lorsque les joueurs ont joué tous leurs bâtiments. Les cartes Objectif de chaque joueur sont révélées et les joueurs calculent leurs points de victoire de la manière suivante :

- La carte Explorateur située face visible sur la table donne 4 points de victoire (PV) pour chaque set de 4 couleurs différentes.
- En fonction des conditions des 3 cartes Objectif possédées.



NOTE : Un jeton Récompense peut être utilisé pour compléter les conditions de plusieurs cartes Objectif.

Récompenses collectés par le joueur

l'Explorateur
 2 x 4 = 8 pts

les 3 cartes Objectif du joueur

3 x 5 = 15 pts

4 x 3 = 12 pts

2 x 7 = 14 pts

= 49 points

- Selon le nombre de pépites d'or possédées :
 10 PV pour le joueur possédant le plus de pépites
 5 PV pour le second
 2 PV pour le troisième
 0 PV pour le dernier



3 cartes pépites d'Or plaçant le joueur en première position
+10 points
= 59 points

NOTE : En cas d'égalité, les joueurs gagnent le maximum de points correspondant à leur position. Si deux joueurs finissent en tête avec le même nombre de pépites d'or, ils gagnent 10 PV chacun, le troisième joueur marquera lui 2 PV et non 5 PV.

Le joueur possédant le plus haut total de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est celui qui possède le plus de jetons Récompense. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

LES CARTES OBJECTIFS



Série Récompenses

Pour chaque set d'une forme de récompense donnée, gagnez 7 points de victoire.



Série Territoire

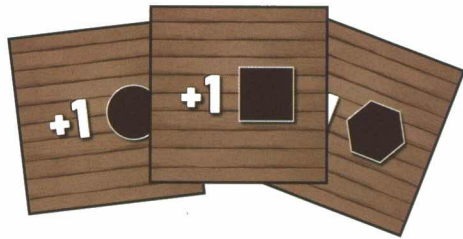
Pour chaque set d'un territoire donné, gagnez 5 points de victoire.



Récompense Spécifique

Pour chaque récompense du type donné, gagnez 3 points de victoire.

ACTIONS SPÉCIALES



+1 récompense au choix de la forme indiquée.



+2 récompenses du type indiqué.



Choisissez vos récompenses en premier.



Piochez 1 carte Pépites d'Or.



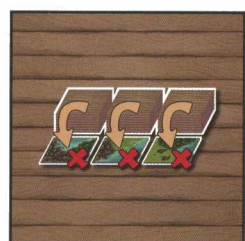
Piochez 2 nouveaux objectifs puis défaussez 2 objectifs.



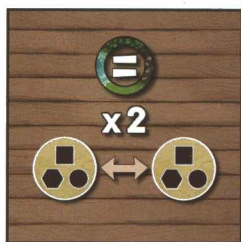
Chaque joueur vous donne une récompense de son choix.



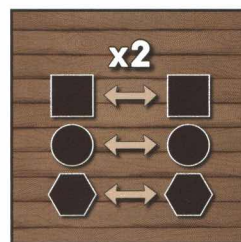
Faites un échange de récompense avec un joueur.



Défaussez les tuiles de la pioche face visible et repiochez 3 nouvelles tuiles.



Échangez une récompense, même couleur & forme différente avec la réserve. Deux fois.



Échangez une récompense, même forme & couleur différente, avec la réserve. Deux fois.