



 REINER KNIZIA  TOMEK LAREK

## Spelmateriaal

- › 4 x 30 kolonistenpenningen (bootzijde en landzijde)
- › 1 scorekaart
- › 1 stoffen zak
- › 1 speelbord
- › 32 grondstof- en standbeeldpionnen
- › 4x5 Dorpen (houten)

## Inleiding

De paradijselijke eilanden en de ongerepte Blue Lagoon liggen open voor jou, trotse Polynesische ontdekkingsreiziger! Met de hulp van heel je stam ga je de verschillende eilanden van de archipel veroveren, de kostbare grondstoffen ervan verzamelen en je kampen zodanig bouwen dat je weldra deel zal uitmaken van de legendes die de ronde doen over de meest prestigieuze stammen van de archipel!

## Opstelling

- ✿ Plaats het speelbord in het midden van de tafel. Het geeft de kaart weer van de archipel waar je stamgenoten/kolonisten zich zullen verspreiden.
- ✿ Er zijn 24 grondstofpionnen: Kokosnoot, Bamboe, Water en Edelstenen. En verder 8 (bruine) beeldjes, uit hout gesneden Polynesische heilige figuren. Vermeng de 32 pionnen in de stoffen zak, neem ze er één voor één uit en plaats ze willekeurig op de «Heilige Cirkel»-vakken.
- ✿ Plaats de scorekaart in de buurt van het speelbord, zodat ze zichtbaar is voor alle spelers.
- ✿ Elke speler neemt de Dorpen en de Kolonisten van dezelfde kleur. Voor een spel met 4 spelers, laat elke speler 10 van zijn Kolonisten in de doos liggen; met 3 spelers, laat elke speler 5 kolonisten liggen, en met 2 spelers worden alle Kolonisten gebruikt.

Voorbeeld van een opstelling met 4 spelers.



# Het spel

Het spel wordt gespeeld in twee verschillende fasen (de **Verkenning** fase en de **Bevolking** fase), gescheiden door een scoreberekening.

Voor een eerste kennismaking raden we u aan enkel de **Verkenning** fase te spelen. Als je het spel wat beter onder de knie hebt, kan je dan de 2 fasen spelen: **Verkenning** en **Bevolking**.

## De spelronde - Verkenning



De jongste speler start, en daarna gaat het spel met de klok mee. Om beurten plaatst iedereen een van zijn Kolonisten of Dorpen op het bord, met respect van de volgende regels:

- ◆ Plaats je Kolonist op een van de vrije vakken in zee, met de bootzijde zichtbaar. **1**
- De Polynesiërs komen van over zee.

OF

- ◆ Plaats een Kolonist of een Dorp op een vrij vak juist naast een vak dat al bezet is door een van je Kolonisten of Dorpen. **2**

**Let op!** Een dorp mag niet in het water geplaatst worden. De Polynesiërs verkennen de eilanden vanuit de plaatsen waar ze aan land gekomen zijn.

Als je je Kolonist of Dorp op een vak plaatst met een grondstof- of standbeeldpion, neem je die pion en plaats je hem voor je op de tafel. **3**

Alle spelers moeten op elk moment kunnen weten welke pionnen in het bezit zijn van elke speler.

### Belangrijk!

- ◆ Er mogen nooit meer dan één Kolonist of Dorp op hetzelfde vak geplaatst worden.
- ◆ De dorpen die zich op de «Heilige Cirkel»-vakken bevinden, worden vóór het begin van de Bevolking fase van het speelbord verwijderd.

## Einde van de Verkenning fase en scoreberekening

- De eerste fase van de verkenning van de nieuwe archipel is voltooid wanneer:
- ◆ alle grondstofpionnen (Kokosnoot, Bamboe, Water en Edelstenen) werden verzameld, of
  - ◆ alle spelers al hun Kolonisten en Dorpen op het bord hebben geplaatst.

Een eerste berekening van de score gebeurt als volgt **aan het einde van deze Verkenning fase**:

**7 = 10**   **8 = 20**

- ◆ **8/7 eilanden:** de spelers met Kolonisten of Dorpen op elk van de **8 eilanden** scoren **20 punten**, degenen die er op minstens **7 eilanden** hebben, scoren **10 punten**.

**5/**

- ◆ **Verbindingen:** elke speler telt het aantal punten op in de keten van Kolonisten en Dorpen die, van het ene einde naar het andere, het grootste aantal eilanden verbindt. Voor **elk eiland dat door deze keten verbonden wordt, scoort de speler 5 punten**.

**6-10**

- ◆ **Meerderheden:** de speler met het **hoogste aantal Kolonisten of Dorpen op een eiland scoort het aangegeven aantal punten** (naargelang het eiland, 6, 8 of 10 punten). In het geval van een gelijkspel worden de punten gelijk verdeeld tussen de spelers. *Bijvoorbeeld, als 3 spelers gelijk staan op een eiland met een waarde van 8 punten, verdienen ze elk 2 punten.*

- ◆ **Grondstofpionnen:** elke speler scoort het volgende aantal punten voor zijn grondstofpionnen (Kokosnoot, Bamboe, Water en Edelstenen):

**=5**   **=10**   **=20**

- 4+ identieke pionnen: **20 punten**,
- 3 identieke pionnen: **10 punten**,
- 2 identieke pionnen: **5 punten**.

**=10**

- Als een speler **4 verschillende grondstofpionnen** (Kokosnoot, Bamboe, Water en Edelstenen) heeft verzameld: **10 punten**, slechts één keer.

**=4**

- ◆ **Standbeeldpionnen:** voor elke Standbeeldpion scoren de spelers **4 punten**.

## Scorevoorbeeld



- ◆ **8/7 Eilanden:**  
Paars (8 eilanden) 20 punten.  
Blauw (7 eilanden) 10 punten.  
Oranje (6 eilanden) 0 punten.

- ◆ **Verbindingen:**  
Paars (4 eilanden) 20 punten.  
Blauw (3 eilanden) 15 punten.  
Oranje (5 eilanden) 25 punten.

- ◆ **Meerderheden:**  
Paars 4 + 10 = 14 punten.  
Blauw 6 + 6 + 8 = 20 punten.  
Oranje 4 + 10 + 8 + 6 = 28 punten.

- ◆ **Grondstoffen:**  
Paars 5 + 5 + 5 + 5 + 10 = 30 punten.  
Blauw en oranje 10 + 20 = elk 30 punten.

	Julia	Sacha	Paul
<b>7 = 10</b> <b>8 = 20</b>	20	10	0
<b>5/</b>	20	15	25
<b>6-10</b>	14	20	28
<b>=5</b> <b>=10</b> <b>=20</b>	20	30	30
<b>=10</b>	10	0	0
<b>=4</b>	8	16	4
<b>Total</b>	<b>92</b>	<b>91</b>	<b>87</b>

- ◆ **Standbeelden:**  
Paars 2x4 = 8 punten.  
Blauwe 4x4 = 16 punten.  
Oranje 4 punten.
- Na de eerste scoreberekening heeft **Paars 92 punten**, **Blauw 91 punten** en **Oranje heeft er 87**.

# Bevolkingsfase

Na de eerste scoreberekening nemen de spelers hun Kolonisten terug en daarna ook alle dorpen die zich op de «Heilige Cirkel»-vakken bevinden. Die gaan terug de doos in met de ongebruikte dorpen. De overige dorpen blijven op het speelbord.

Meng de 32 pionnen (Grondstof- en Standbeeldpionnen) in de zak en plaats ze één voor één willekeurig op de «Heilige Cirkel»-vakken op het bord.

De speler links van degene die de Verkenningfase heeft beëindigd, begint aan de Bevolkingsfase. Met andere woorden: het spel gaat gewoon door, met de klok mee.

De Bevolkingsfase wordt op dezelfde manier gespeeld als de Verkenningfase, met respect van de regel volgens dewelke je enkel Kolonisten of Dorpen kan plaatsen op vakken juist naast een vak dat reeds door een van je Kolonisten of een van je Dorpen is bezet.

*De Polynesiërs bevolkten de eilanden vanuit hun dorpen.*

**Let op:** in tegenstelling tot de Verkenningfase kun je **ENKEL** één van je Kolonisten op een zeevak plaatsen als het zich juist naast een vak bevindt waar al één van je Kolonisten of één van je Dorpen geplaatst is.

## Einde van de Bevolkingsfase en berekening van de eindscore:

Net als bij de Verkenningfase eindigt de Bevolkingsfase wanneer:

- ◆ alle grondstofpionnen (Kokosnoot, Bamboe, Water en Edelstenen) werden geogost, of
- ◆ alle spelers al hun Kolonisten op het bord hebben geplaatst.

Het einde van de Bevolkingsfase betekent ook een tweede scoreberekening die vergelijkbaar is met de eerste.

Elke speler telt vervolgens de behaalde scores van de twee fasen bijeen.

De speler met de meeste punten wint. In het geval van een gelijkspel wint de speler met de meeste Bamboe-, Kokosnoot-, Water-, Edelsteen- en Standbeeldpionnen. Anders eindigen de spelers Ex aequo.



## Vermeldingen en dankbetuigingen:

Reiner Knizia betuigt hierbij zijn dank aan allen die het spel hebben getest en die hebben bijgedragen tot de ontwikkeling van “Blue Lagoon”, in het bijzonder Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson en Dave Spring.

© 2018 Blue Orange. © Dr. Reiner Knizia, 2018. All rights reserved. Blue Lagoon en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Editions, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



## Matériel de jeu

- › 1 plateau
- › 32 pions Ressources et Statuettes
- › 4x5 Villages (en bois)
- › 4x30 jetons Colons (face bateau et face terrestre)
- › 1 carnet de score
- › 1 sac en tissu



## Introduction

Les Îles Paradisiaques et inexplorées du Blue Lagoon s'offrent à vous, fier explorateur Polynésien ! Avec l'aide de toute votre tribu, partez à la conquête des différentes îles de l'archipel, récoltez-en les précieuses ressources et construisez judicieusement vos campements pour entrer dans la légende des plus prestigieuses tribus de l'archipel !

## Mise en place

- ✿ Disposez le plateau de jeu au centre de la table. Il représente la carte de l'archipel où vont se déployer vos Colons.
- ✿ Il y a 24 pions Ressources : Noix de coco, Bambou, Eau et Pierres Précieuses et 8 pions Statuettes. Mélangez les 32 pions dans le sac, puis piochez-les un à un et placez-les au hasard sur les cases "Cercle sacré".
- ✿ Positionnez le carnet de score près du plateau, à la vue de tous les joueurs.
- ✿ Chaque joueur prend les Villages et les Colons d'une couleur. Pour une partie à 4 joueurs, chacun laisse 10 de ses Colons dans la boîte; à 3 joueurs, chacun laisse 5 Colons. À 2 joueurs, tous les Colons sont utilisés.

Exemple d'installation à 4 joueurs.



# Le jeu

Le jeu se joue en 2 phases distinctes (la Phase d'Exploration et la Phase de Peuplement) séparées par un décompte de score.

Pour une première initiation nous vous conseillons de ne jouer que la Phase d'Exploration. Lorsque vous connaîtrez bien le jeu, vous pourrez jouer les 2 Phases, Exploration et Peuplement.

## Tour de jeu - Phase d'Exploration



Le plus jeune joueur commence, puis le jeu continue dans le sens horaire. À son tour, chacun place un de ses Colons ou Villages sur le plateau, en respectant les règles suivantes :

◆ Placez votre Colon sur une des cases libres dans la mer face bateau visible. **1**  
Les Polynésiens arrivent par la mer.

OU

◆ Placez un Colon ou un Village sur une case libre jouxtant une case déjà occupée par un de vos Colons ou Villages. **2**

**Attention ! Un Village ne peut pas être placé dans l'eau.**

Les polynésiens explorent les îles en partant de leurs points d'arrivée. Si vous placez votre Colon ou Village sur une case comportant un pion Ressource ou Statuette, prenez le pion et placez-le devant vous. **3**

Tous les joueurs doivent pouvoir connaître à tout moment les pions en possession de chaque joueur.

### Important !

◆ Il ne peut jamais y avoir plus d'un Colon ou Village sur la même case.

◆ Les Villages qui sont sur les cases "Cercle sacré" seront retirés du plateau de jeu avant le début de la Phase de Peuplement.



**2**



**3**

## Fin de la Phase d'Exploration et Calcul du score

La première Phase d'Exploration du nouvel archipel est terminée lorsque :

◆ tous les pions Ressources (Noix de coco, Bambou, Eau et Pierres Précieuses) ont été récoltés, ou

◆ tous les joueurs ont placé l'ensemble de leurs Colons et Villages sur le plateau.

Un premier calcul du score est établi comme suit à la fin de cette Phase d'Exploration :

7 = 10 8 = 20

◆ 8/7 îles : Les joueurs ayant des Colons ou Villages sur chacune des 8 îles marquent 20 points, ceux qui en ont sur au moins 7 îles marquent 10 points.

5 = 5/

◆ Liaisons : Chaque joueur comptabilise le nombre de points de la chaîne de Colons et Villages qui, d'un bout à l'autre, relie le plus grand nombre d'îles. Pour chaque île reliée par cette chaîne, le joueur marque 5 points.

6-10

◆ Majorités : Le joueur qui a le plus grand nombre de Colons ou Villages sur une île marque le nombre de points indiqué (suivant l'île, 6, 8 ou 10 points). En cas d'égalité, les points sont partagés équitablement entre les joueurs. Par exemple, lorsque 3 joueurs sont à égalité sur une île qui vaut 8 points, chacun marque 2 points.

◆ Pions Ressources : Chaque joueur marque le nombre de points suivants pour ses pions Ressources (Noix de coco, Bambou, Eau et Pierres Précieuses) :

=5 =10 =20

4+ pions identiques : 20 points,  
3 pions identiques : 10 points,  
2 pions identiques : 5 points.

=10

Si un joueur a collecté 4 pions Ressources (Noix de coco, Bambou, Eau et Pierres Précieuses) différents : 10 points, une seule fois.

=4

◆ Pions Statuettes : Pour chaque pion Statuette, les joueurs marquent 4 points.

## Exemple de score

◆ 8/7 îles :  
Violet (8 îles) 20 points.  
Bleu (7 îles) 10 points.  
Orange (6 îles) 0 points.

◆ Liaisons :  
Violet (4 îles) 20 points.  
Bleu (3 îles) 15 points.  
Orange (5 îles) 25 points.

◆ Majorités :  
Violet 4+10 = 14 points.  
Bleu 6+6+8 = 20 points.  
Orange 4+10+8+6 = 28 points.

◆ Ressources :  
Violet 5+5+5+5+10 = 30 points.  
Bleu et Orange 10+20 = 30 points chacun.

◆ Statuettes :  
Violet 2x4 = 8 points.  
Bleu 4x4 = 16 points.  
Orange 4 points.

	Julia	Sacha	Paul
8/7 îles	20	10	0
Liaisons	14	20	28
Ressources	30	30	30
Majorités	10	0	0
Statuettes	8	16	4
<b>Total</b>	<b>92</b>	<b>91</b>	<b>87</b>

Après le premier score, Violet a 92 points, Bleu 91 points et Orange en a 87.

# Phase de Peuplement

Après le premier score, les joueurs reprennent leurs Colons. Puis, ils enlèvent tous les Villages qui sont sur les cases "Cercle sacré" et les remettent dans la boîte avec les Villages inutilisés. Les autres Villages restent sur le plateau de jeu.

Mélangez les 32 pions Ressource et Statuette dans le sac, puis piochez-les un à un et placez-les au hasard sur les cases "Cercle sacré" du plateau.

Le joueur à la gauche de celui qui a terminé la Phase d'Exploration commence la Phase de Peuplement. En d'autres termes, le jeu se poursuit simplement dans le sens horaire.

La Phase de Peuplement se joue comme la Phase d'Exploration, en respectant la règle selon laquelle vous ne pouvez placer vos Colons ou Villages que sur des cases libres jouxtant une case déjà occupée par un de vos Colons ou Villages.

*Les polynésiens peuplaient les îles en partant de leurs Villages.*

**Attention :** Contrairement à la Phase d'Exploration, vous ne pouvez placer un de vos Colons sur une case mer **QUE** si elle se trouve à côté d'un de vos Colons ou Villages déjà placé.

## Fin de la Phase de Peuplement et calcul du score final

Comme dans la Phase d'Exploration, la Phase de Peuplement se termine lorsque :

- ♦ tous les pions Ressources (Noix de coco, Bambou, Eau et Pierres Précieuses) ont été récoltés, ou
- ♦ tous les joueurs ont placé l'ensemble de leurs Colons sur le plateau.

La fin de la Phase de Peuplement donne lieu à un deuxième calcul de score similaire au premier. Chaque joueur additionne ensuite le score obtenu dans les 2 phases.

Le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne. En cas d'égalité le joueur avec le plus de Pions Bambou, Noix de coco, Eau, Pierre Précieuse et Statuette l'emporte. Sinon les joueurs finissent Ex aequo.



### Mentions et Remerciements :

Reiner Knizia exprime sa gratitude envers tous les testeurs de jeu qui ont contribué au développement de Blue Lagoon, en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, et Dave Spring.

© 2018 Blue Orange. © Dr. Reiner Knizia, 2018. All rights reserved. Blue Lagoon et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Fabriqué en Chine. Développé en France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)