

Ka Pai



Māori-folket - de indfødte i New Zealand - har en historisk stærk forbindelse til deres jord. Ved at sætte totems (pouwhenua) op, viderebringer de historierne om denne forbindelse til jorden, deres miljø og deres forfædre. I Ka Pai afholder hver spiller en sammenkomst (Hui) for Māori-folket, og forsøger at skabe en forbindelse igennem stammerne (Iwi's), for at sprede budskabet på totems så langt de kan, samtidig med at samle stammerne i stærke grupper.

De fire stammer i spillet er repræsenteret ved symbolerne: trekant, firkant, cirkel og skråstreg.



Komponenter

2 terninger

1 blok med spillerark

4 blyanter

Bemærk: Fordelingen af symbolerne er forskellig på hver terning.

Opsætning

Giv hver spiller et **spillerark** og en **blyant**.

Giv **begge terninger** til den yngste spiller.

Tip: Ka Pai kan spilles med et (næsten) uendeligt antal spillere - hver spiller skal blot bruge en blyant/kuglepen og et spillerark!

Sådan spiller man

Ka Pai spilles i runder. I hver runde kastes terningerne, og alle spillere bruger resultatet som terningerne viser, til at tegne samtidigt på deres spillerark. Ved at skabe grupper af de forskellige symboler, og ved at forbinde totems med ens symboler, forsøger hver spiller at optjene flest point.

I hver runde ruller **én** spiller (i bestemmer selv hvem) begge terninger, og **alle spillere** bruger resultatet til at tegne på deres spillerark:

- Hvis terningerne viser to **identiske** symboler, skal alle spillere tegne **begge** symboler på deres spillerark.
- Hvis terningerne viser to **forskellige symboler**, skal hver spiller selv **vælge** præcist **ét af dem**, og tegne det på sit spillerark.

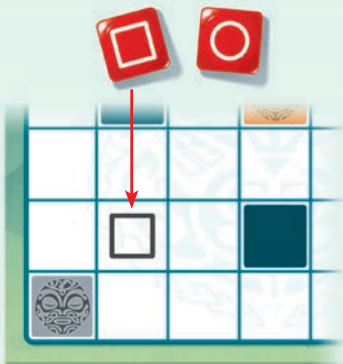
Sådan tegnes symboler

Du må kun tegne symboler i **tomme felter**, hvor der ikke er tegnet i forvejen. Du må ikke tegne i et brugt felt, i felter med et totem, eller i de mørklagte felter.



Det **første symbol** må du tegne i et hvilket som helst ledigt felt. Alle efterfølgende symboler, skal tegnes **horisontalt** eller **vertikalt ved siden af** et eller flere felter, hvor du **i forvejen** har tegnet et symbol. Alle typer symboler kan tegnes ved siden af hinanden - de skal ikke nødvendigvis være identiske.

Når terningerne viser identiske symboler, **skal** du tegne begge symboler **ved siden af hinanden!** Kun i sjældne tilfælde, hvor du slet ikke har to ledige felter ved siden af hinanden på dit spillerark, må (og skal) du tegne dem forskellige steder.



Eksempel:

Terningerne viser en firkant og en cirkel. Hver spiller skal vælge hvilket symbol de vil tegne. Denne spiller har valgt firkanten.

Grupper

Når en spiller har tegnet **tre ens symboler**, enten horisontalt eller vertikalt ved siden af hinanden, bliver disse symboler til en gruppe. Dette markeres ved, at spilleren tegner en ring omkring gruppen.

Grupper af tre trekanter (\triangle), **tre firkanter** (\square) og **tre cirkler** (\circ) scorer point i slutningen af spillet (se: Spillets afslutning). **Grupper af tre skråstreger** (/) giver ikke point (direkte), men kan udløse bonuspoint (se: Vælg en bonus).

Vigtigt: Et symbol kan aldrig være en del af mere end én gruppe!



Eksempel:

Denne spiller har tegnet sin tredje trekant, vertikalt ved siden af hinanden. Hun **skal** derfor tegne en ring omkring alle tre, for at danne en gruppe.

Vælg en bonus

Når du laver en gruppe med **tre skrånstreger (/)**, skal du med det samme vælge en bonus, ved at markere et **bonusfelt**. Udfyldte bonusfelter giver bonuspoint for grupper til sidst (se: Spillets afslutning).

Vigtigt: Kun grupper med tre skrånstreger udløser denne bonushandling!



Eksempel: Efter at have lavet en gruppe med tre skrånstreger, vælger denne spiller at markere et bonusfelt for grupper af trekanter.

Spillets afslutning

Spillet slutter, når alle spillere har udfyldt alle ledige felter på deres spillerark.

Nu scorer hver spiller point for:

- **Grupper af symboler:**

Tæl antallet af **grupper for hvert symbol** (trekanter, cirkler, firkanter) og skriv tallet i det relevante felt på spillerarket. Dette tal ganges med enten 2, 3 eller 4, afhængig af hvilken type symbol det er.

- **Forbundne totems:**

Tæl antallet af totems der er **forbundet til andre totems**, med en ubrudt forbindelse af ens symboler imellem hver totem. Du scorer point for det "netværk" du har med flest forbunde totems. Har du

flere uafhængige "netværk", scorer du kun point for det af dem, med flest forbundne totems. Du scorer **2/4/7/12** point for at forbinde 2/3/4/5 totems.

- **Bonuspoint:**

Tæl antallet af **markerede bonusfelter** og **gang** dette tal med antallet af grupper du har af denne type.

The screenshot shows a Connect Four board with a 10x10 grid. Red lines connect groups of symbols: a group of 3 triangles at the bottom left, a group of 3 squares at the top, a group of 3 circles in the middle, and a group of 3 diagonal slashes at the bottom right. There are also two independent 'networks' of connected symbols: one at the top connecting 3 squares and one at the bottom connecting 3 triangles.

At the top of the board, there are three bonus panels:

- Three triangles: $3 \times 2 = 6$
- Three squares: $1 \times 3 = 3$
- Four circles: $1 \times 4 = 4$

To the right of the board is a score display:

Score: **26** ka pai

Below the score is a bonus calculation table:

Bonus:	
△△△	$3 \times \text{X} = 6$
□□□	$_ \times _ = _$
○○○	$_ \times _ = _$
///	$3 \times \text{X} = 3$

Eksempel: Else scorer **6 + 3 + 4** points for grupper af hhv. trekanter, firkanter og cirkler. Hun har to uafhængige "netværk" af forbundne totems (ét i bunden der forbinder to totems, og ét i toppen der forbinder tre totems). Det bedste netværk har tre totems, så derfor scorer hun **4** point for totems. Hun scorer **6** bonuspoint for grupper af trekanter (to markerede bonusfelter, gange tre grupper af trekanter) plus **3** bonuspoint for grupper af skråstreger (ét markeret bonusfelt gange tre grupper af skråstreger). Hendes samlede score er derfor **26 points**.

Vinderen er spilleren med flest point. Er det uafgjort, vinder spilleren med flest markerede bonusfelter.

Solospil - for 1 spiller

Spil med de normale spilleregler, og forsøg at slå din egen bedste score.
Her kan du se hvor godt du har klaret dig:

- 0-29** Ikke helt Ka Pai, men du skal nok blive bedre!
- 30-39** Har du øvet dig?
- 40-49** Du nærmer dig...
- 50-55** Du er der næsten!
- 56+** Ka Pai! *



* Ka Pai betyder „Godt gået!“ på Maori.

Game design: Mads Fløe

Graphic design: Oliver Freudenreich **Rulebook**

development: Jeroen Hollander **Project**

manager: Jonny de Vries



© 2019 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com