

The lights that guided and inspired us:

Maaïke Smal (Wayaká Advies, POP Bonaire) and her team lead an effort to showcase and highlight many of the touristic places and activities of Rincon using several media, among them beautiful artistic maps. They were extremely supportive from the beginning and connected us with many helpful sources.

Liliana Jaramillo (artist and CEO of Kaha Blanku) is the artist behind the beautiful map we mentioned before. Her painting style and amazing job in those maps were truly inspiring.

Michiel Van Bokhorst, Frank Bone, Maria Koek, Rudolph Wout and George "Cultura" Thode. Their work is key in keeping Rincon's history alive and their cooperation during the research of this game is highly appreciated.

Julie Morgan at The Reporter ran a beautiful story about the game in the newspaper special edition of Dia de Rincon. That was a proud moment for us, thank you for that!

The team of Van den Tweel and the Café crew, where we held many meetings and game presentations. They were also the first place to start selling this game and Saviors of Kimeria.

Patricia Hoben and Yolanda Sherpton-Anthony were amazing helping us translating the instructions to Papiamentu.

Tineke van Bussel at DCNA was extremely helpful in helping us finding a shark picture by the great Guido Leurs.

Kaj Schut at Sea Turtle Conservation of Bonaire was the key in finding a nice turtle picture by the amazing lens of Kevin Pursley

And finally Heleen Christiaan-Quartel and Izaiñ Mercera, as well as the entire team of Mangazina di Rei; they helped us immensely with translation, fact checking and exposure. The museum, the activities and the work of Mangazina di Rei are simply magical; they bring to life the tradition and history of Rincon, and help new generations of Bonaireans and Rinconeros understand how amazing their roots are.

Our tribe:

We've been blessed with an amazing tribe, many of which helped us testing the game, cheers to you!

Trevor and Jackie, John and Paulette, the mighty Moogie, John and Kati, Juan Carlos, Rafael and Alessandra (also the hiking-biking models), Andrea and Steijn, Daniela, Mafer, Jeroen and Lianne, Ray and Jilly, Jolanda and Jan Kees and special thanks to Pym and Karen.

This game is dedicated to our parents, thank you for raising dreamers.

Credits

Concept and Production: Fernando Nava, Vanessa Peralta y Agata Nava Peralta.

Art: Giordano Casanova

Papiamentu: Izaiñ Mercera, Patricia Hoben and Yolanda Sherpton-Anthony

Photography: Elis Ramirez (@elisjramirez), Juan Carlos Riveros (www.juancriveros.com)

Guido Leurs (www.guidoleurs.org). Kevin Pursley

VISIT WANIKAGAMES.COM

FOR MORE INFORMATION ON THIS GAME AND ALL OUR PRODUCTS

let's play a better world

DEN E KAHA

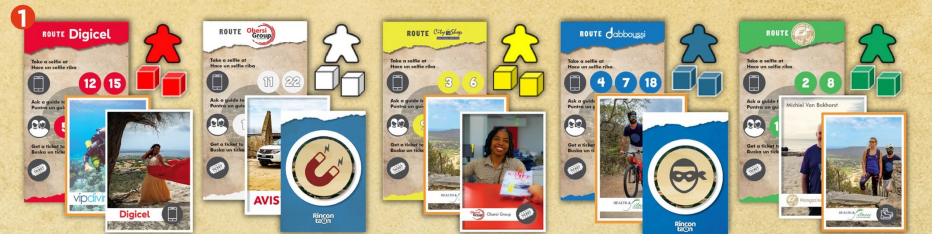
- 5 pida (1 blou / korá / bèrdè / hel / blanku)
- 1 mapa di Rincon
- 31 karchi di rekurso
- 50 firkant (10 blou / korá / bèrdè / hel / blanku)
- 1 Dice
- 30 karchi di destinashon
- 5 karchi ku eksplikashon
- 5 karchi di ruta

BAN HUNGA!

Asina aki ta manera e wegá mester kuminsa:

- 1 Kada hungadó ta haña 2 karchi di rekurso, 1 karchi di ruta, 1 pida i 2 firkant.
- 2 Tin un espasio pa buta e karchi di rekurso usá ("Resource Cards' Discard Pile").
- 3 Tin un espasio pa e firkantnan banda di e mapa ku 8 firkant di kada koló ("Cubes' Pile").
- 4 Tin un stapel ku karchinan di rekurso boka abou ("Resource Cards' Deck").
- 5 Tin un stapel ku tur karchinan di destinashon.
- 6 Tur hungadó ta kuminsa riba e espasio blou ku e bórchi di "Start"

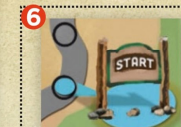
LET OP: Durante e wegá tur karchi mester ta boka'riba riba e mesa, esepito estapel di karchi di rekurso



Stapel di karchi di rekurso



Stapel di karchi di destinashon



Hungadónan ta kuminsa riba e espasio blou ku e bórchi di "Start".

KEN TA KUMINSA?

E hungadó ku a bai Rincon mas resiente, i despues e hungadó na su man robes ta sigui, i asina e siguiente. Si tin un empate, òf niun hende no a bai Rincon (jamer!), tira e dou pa saka ken ta bai promé.

KON BO TA GANA?

Si abo ta e promé ku kompletá e mision riba bo karchi di ruta, abo a gana e wegá i bo ta bira Reina òf Rei di Rincon, i e otro hungadónan mester yama bo "Su Altesa" te ora otro gana

KON MI TA KOMPLETÁ MI MISHON?

Bo karchi di ruta ta avisá bo unda bo mishonnan ta i ki rekursu bo mester pa kompletá kada mishon. Por ehèmpel, e hungadó kórà mester un "Telefon Selular" pa su mishonnan 12 i 15; un "Guia" pa mishonnan 5, 17 i 26; i un "Ticket" pa mishon 20.

No tin un òrdù spesífiko pa kompletá e mishonnan, abo por skohe kua ta bai promé.

Pa kompletá un mishon bo mester yega na e lokalidat esakto (e number), i tin e "Rekursu di Mishon" (Telefon Selular, Guia òf Ticket) korekto den bo man.

Ta posibel ku bo ta yega e lokalidat esakto pero si bo no tin e rekursu nesario bo no a kompletá bo mishon ainda.

Bo tin ku buta e karchi di rekursu ku bo a usá pa kompletá e mishon

Despues bo tin ku kué un firkant di stapel i bute riba e number di e mishon den bo karchi di ruta.

Finalmente tuma e karchi di destinashon korespondiente i lesé pa tur tendé. Si bo no lesé pa tur tendé, bo ta perdè bo otro búrt (a menos ku e otro hungadónan lubidá esaki).



AKINAN TIN UN EHÈMPEL DI UN MISHON KOMPLETU:

- 1** E hungadó kórà ta na su promé búrt. E ta na e espasio "Start" (e area bou di e bòrchi "Start"). E tin su dos prome karchi di rekursu, i unu di nan ta e rekursu "Ticket".
- 2** E ta tira ku su dou 6, kual ta esakamente loke e mester pa e yega su lokalidat number 20.
- 3** E ta chek e karchi di ruta i ta konfirmá ku e rekursu ku e mester pa e mishon aki ta "Ticket".
- 4** E ta move su pida te ku number 20.
- 5** E ta buta su karchi di ticket na stapel di karchinan di rekursu usá.
- 6** E ta risibí e karchi di destinashon korespondiente i ta lese duru pa tur hende tende.
- 7** E ta tuma un vierkant (for di stapel, no di su man) i bute riba e number 20 na su karchi di ruta, markando e mishon komo kompletá.
- 8** E ta skohe pa risibí mas karchi òf firkant, i su búrt a kaba.

PA KIKO E VIERKANT TA SIRBI?

E firkantnan hasí tin dos funshon: nan ta yuda bo marka e mishonnan kompletá, i nan por kumplementá bo dou, hasiendo suma òf resta.

KON AMI POR MOVE?

Bo por move tirando e dou (esei ta obligatorio riba kada búrt). Dos òf mas hungadó por okupé e mesun espasio. Abo por move for di dilanti òf pa tras, e kaminda nan no tin un direkshon spesífiko.

AKI TIN UN EHÈMPEL: E hungadó blou ta 2 stap leu di su mishon 4, é ta tira ku su dou i a saka 4.

E por kambia direkshon sumando òf restando firkantnan den e tiramentu di e dou. E a tirá un 4, a pasa mishon 4 pa 2 stap i despues a buta 2 firkantnan pa bai bèk 2 stap.

Pero e hungadó blou no por kambia su direkshon usando e dou so. E no por kana 3 stap dilanti i un stap bèk usando e dou so.

E úniko esepshon ta e lokashonnan de sambuyamentu. E mishonnan lokalísá riba e final di e kaminda di sambuya ta "Dead End" pero ainda bo tin mester di terminá bo movimentu riba nan. Par ehèmpel, e hungadó hel ta 2 stap leu di mishon 25, e ta tira ku su dou i ta saka 3, awo e mester yega na e mishon i bai bèk un stap. Esei ta nifiká ku e no a kumpletá e mishon ainda, kòrda ku pa kompletá e mishon bo mester terminá bo movimentu riba e lokashon ésakto.

E KARCHI AVIS:
E karchi Avis ta duna bo di 1 pa 3 stap pa suma òf resta di e tiramentu di bo dou. Bo mester buta e karchi aki pa usé 1, 2 òf 3 stap (bo no por warda staps pa despues). AKI BO TIN 2 EHÈMPEL:

EHÈMPEL 1: E hungadó blanku ke bai na e mishon 21. E no tin firkant pero tin un karchi Avis. E ta tira ku su dou 2 i skohe suma 2 staps di e karchi Avis (butando esei).

EHÈMPEL 2: E hungadó bèrdè ke bai na e mishon 2. E tin 2 firkant i 2 Karchi Avis. E ta tira ku su dou 1, i skohe suma 3 stap di kada karchi avis (butando e dos aki) pa kompletá 9 stap.

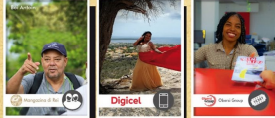
KAMINDA DI AVENTURA

Tin 3 kaminda ku yama "Kaminda di Aventura": Sambuyamentu, kanamentu y baskel. Pa por bai den e kaminda nan aki bo mester tin e karchi di rekursu korespondiente riba bo man. E rekursonan aki ta yama "Rekursonan di Aventura" i nan ta representá ekip pa sambuya, sapatu di hiking i un baskel. Bo no por bai den e kamindanan di Aventura si no tin e rekursu korespondiente (òf e Joker) riba bo man.



KARCHINAN DI REKURSO:

E karchinan aki ta yuda bo kompletá mishonnan, move mas lihé òf difikultá e otro hungadónan pa nan gana. Bo por tin un máksimo di 3 karchi di rekurso riba bo man. Bo por ainda skohé risibí mas, wak e karchinan nobo, disidí kual karchinan bo ke warda, i buta e resto. Tin 3 tipo di karchi di rekurso: rekursonan di mishon, di aventura i rekurso nan spesial.



REKURSO NAN DI MISHON:

Guia, telefon selular, ticket
Esei ta rekursonan nesario pa kompletá e mishonan riba e karchi di ruta. Bo mester buté e karchinan aki ora bo a usá nan.



REKURSO NAN DI AVENTURA:

Bo mester e rekurso nan aki pa bai den e "Kaminda nan di Aventura" (bo no por bai den e kaminda nan aki si no tin e karchi). Bo NO mester buta e karchinan aki ora bo a usá esei nan. Ademas e karchinan aki no por bai stolen ku e pirata si e hungadó ta mesora riba e kaminda korespondiente. E Rekurso nan di aventura tin un rant oraño.

SPECIAL RESOURCES



KARCHINAN AVIS:

The "Avis Card" will give you 1, 2 or 3 extra spaces (your choice). This card must be discarded when used, and you cannot save unused spaces.



KARCHINAN JOKER:

E Joker por ta un rekurso di mishon òf un rekurso di aventura (no kom un Pirata, Magnet òf Karchi Avis). E joker por remplasá un karchi so pa búrt. Bo mester buta e karchi aki si bo a usé komo un rekurso di mishon, pero si bo a usé komo un rekurso di aventura no mester butele.



KARCHINAN MAGNET:

This card lets you take any card from the discard pile. Simply discard it and take the card you want from the discard pile.



KARCHINAN PIRATA:

E karchi aki ta permití bo robá un karchi de rekurso di otro hungadó. E úniko esepshon ta, si bo ke roba un rekurso di aventura que ta aktualmente den uso. Buta e karchi pirata i tuma un karchi di rekurso de bo viktima.

EHÈMPEL NAN DI KARCHINAN SPESIAL

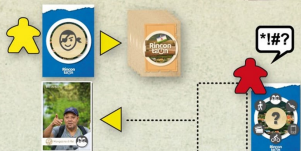
MAGNET I JOKER:

- E hungadó kórà ku bai mishon 26 i awo tin 2 karchi di rekurso: e Joker i e Magnet. E hungadó kórà no tin firkantnan aktualmente.
- E hungadó sa ku den e stapel di rekurso usá tin un karchi di "Guia" i e ta disidí pa use e "Magnet" pa tume.
- E hungadó aki ta tira e dou, saka un 3 i usa e Joker komo un ekipo pa sambuya pa bai den la man.
- E hungadó aki no mester buta e Joker pasobra e ta usando esei komo ekipo pa sambuya (un rekurso di aventura). Awo e hungadó ta un stap leu di su mishon i tin e karchinan nesario pa kompletá e mishon riba su siguiente búrt.



PIRATA:

- E hungadó hel tin e karchi di "Pirata"
- E hungadó hel ta wak ku e hungadó kórà ta serka di kompletá e mishon 26.
- E hungadó hel no por roba e karchi di joker (bo no por roba un karchi ku ta den uso komo ekipo di sambuya, sapatu òf baikel).
- E hungadó hel ta usa e Karchi di Pirata pa roba e karchi di Guia
- Awo e hungadó kórà tin ku buska un karchi di guia atrobe



E ESPIRITU

Kada hungadó tin un chèns riba e wega pa tira e "Spiritu" riba otro hungadó ku ta serka di gana. Pero wak e, tin un posibilidat riba 6 ke e Spiritu por bira.

AKI TIN UN EHÈMPEL:



Ta e turno di Ray, e ta e hungadó bèrdè i e tin solamente ku kompletá e mishon 2 pa gana. E por alkansa e mishon ei den 2 búrt, pero Ray ta wak ke Jilly (e hungadó Korá) por kompletá su delaster mishon (num 20) riba su turno siguiente, i bai gana promé ku ne.



Ray tin alo menos un firkant den su man i, promé ku e final de su turno, Ray ta anunsiá ke e bai "Spantá". E ta tuma un firkant de su man i pone riba e Spiritu bèrdè. E no por spanta niun hende mas riba e wega aki.

Ray ta pidi Jilly pa skohé un number 1 te 6, Jilly ta skohé 3.

Ray ta tira e dou ?

Si Ray a tirá 1, 2, 4, 5 òf 6, e Spiritu ta hiba Jilly na e Kas di Spiritu skohé pa Ray. Den e kaso aki, Ray ta manda Jilly na e Kas di Spiritu den Washington Park. Jilly awo ta molestos i ta probablemente e ke bai intenta spanta a Ray despues.

Si Ray tirá 3 (esun number ku Jilly a skohé), e Spiritu ta birá kontra Ray mes, i awo Jilly por manda Ray pa e "Kas di Spiritu" skohé pa Jilly (tin 3 opshon).



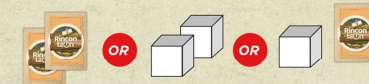
KON MI POR OBTENÉ MAS FIRKANT I KARCHI?

Riba e komienzo di e wega e hungadónan huntu mester skohé si nan ke hunga riba "Modo Prinsipiante" òf "Modo Master".

MODO PRINSIPIANTE:

Al final di bo turno bo por skohé si bo ke risibí 2 firkant, 2 karchi, òf 1 karchi i un firkant.

No tin un limit de firkant den bo man (esepto su disponibilibidat). Bo por usa e firkantnan di bo koló so.



MASTER MODE:

Master Mode, tambe konosi komo "Pym's Mode", ta un manera mas difisil di hunga. Ora ta hunga Master Mode ta saka di e wega dos jokers, lagando 2 so riba e stapel di rekurso. Tambe awo, na final di bo búrt, bo por skohé pa risibí 1 (un) karchi òf 2 (dos) firkant.



KLÁ, AWO BO POR KUMINSA HUNGA, PERO SI AINDA TIN PREGUNTA REVISÁ NOS TUTORIAL RIBA WWW.WANIKAGAMES.COM ÒF TUMA KONTAKTO KU NOS RIBA WANIKAGAMES@GMAIL.COM

ACKNOWLEDGEMENTS

*you can't really love what you
don't really know*



Our sponsors

There is a reason why you've never seen a game like this before: it is very hard to make. It takes a lot of work, effort, talent and hours, all of which need to be paid for. Without the support of our sponsors this first edition may not have been possible, we cannot thank them enough for believing in us, in this game, and in Rincon.

