

# BORA BORA

LE PASSIONNANT JEU DE STRATÉGIE DES DIEUX, DONS ET DOMAINES

## IDÉE GÉNÉRALE DU JEU

Les **joueurs** tentent leur chance dans le monde mystérieux de l'archipel de Bora Bora. Ils essaient d'île en île et construisent des huttes pour y installer les femmes & les hommes audacieux de leurs tribus. Ils peuvent aussi découvrir de nouvelles zones de pêche et ramasser des coquillages.

Mais dans tout ça, il ne faudrait pas oublier la religion. Il faut donc envoyer des prêtres au temple pour y faire des offrandes afin d'influencer les différents Dieux.

Pour ce faire, les joueurs placent leurs dés sur différentes tuiles Action après avoir mûrement réfléchi à leur planification. Le joueur qui observe le mieux le développement du jeu et qui anticipe le plus l'emportera à la fin.

**Le vainqueur est le joueur détenant le plus de points de victoire en fin de partie.**

## IDEE GENERALE DU JEU

Les joueurs construisent des huttes et les peuplent avec des femmes et des hommes qui vont les aider en cours de partie

Ils envoient aussi des prêtres au temple pour influencer les Dieux

Ils le font en plaçant leurs dés sur différentes tuiles Action

Le joueur avec le plus de points de victoire en fin de partie est le gagnant

## ELÉMENTS DU JEU

**6 planches cartonnées** avec : *(Avant votre première partie, détachez soigneusement les différents éléments de leur planche cartonnée)*

18 offrandes

36 coquillages

12 tuiles Poisson

36 tuiles Femme

36 tuiles Homme

60 tuiles Tâche (+ 2x remplacements)

24 tuiles Bijou

7 tuiles Action

10 tuiles Dieu

24 tuiles Bâtiment

4 tuiles Ordre du tour

**1 plateau de jeu**

**30 matériaux de construction**

(10 de chaque type : sable, pierre et bois)

**60 cartes Dieu** (12 de chacune des 5 couleurs)

**Dans chaque couleur de joueur :**

12 huttes

4 prêtres

2 disques

3 dés

1 plateau individuel



*Si vous lisez ces règles pour la première fois, nous vous recommandons d'ignorer le texte en gras dans la colonne de droite de chaque page. Ces textes sont un résumé des règles destiné à vous replonger rapidement dans le jeu, même après une longue période sans y avoir joué.*



# INSTALLATION DU JEU

Installez le **plateau de jeu** au centre de la table. Il comporte :



Placez les **matériaux de construction, coquillages et offrandes** dans une réserve générale à côté du plateau de jeu, accessible à tous.

Placez les **tuiles Action** – suivant le nombre de joueurs – face visible à côté du plateau de jeu :

- 2 joueurs : 5 tuiles ⇒ Assistant, Temple, Construction, Homme et Femme (ensemble), Voies Terrestre et Maritime (ensemble) (*voir aussi page 12*)
- 3 joueurs : 6 tuiles ⇒ Assistant, Temple, Construction, Homme, Femme, Voies Terrestre et Maritime (ensemble) (*voir aussi page 12*)
- 4 joueurs : les 7 tuiles ⇒ Assistant, Temple, Construction, Homme, Femme, Voie Terrestre, Voie Maritime

Placez au hasard les **12 tuiles Poisson**, face visible, dans les cases correspondantes adjacentes aux 12 régions, de façon à ce qu'une tuile soit adjacente à une région.



Mélangez séparément les 36 tuiles **Homme** et les 36 tuiles **Femme**, face cachée, et empilez-les séparément à côté du plateau de jeu. Piochez 6 tuiles de chaque pile et placez-les, *face visible*, dans les cases correspondantes (orange ou turquoise) du coin inférieur droit du plateau de jeu.

Séparez les 7 **tuiles Tâche vert clair** des 53 **tuiles Tâche vert foncé**. Mélangez et empilez séparément chaque type de tuile, face cachée. Distribuez au hasard à chaque joueur *une* tuile vert clair (grue) et *deux* tuiles vert foncé (perroquet). Chaque joueur place ses 3 tuiles, face visible, dans l'ordre de son choix, dans les 3 cases correspondantes du coin inférieur droit de son plateau individuel. Retirez du jeu les tuiles vert clair restantes et empilez les tuiles vert foncé à côté du plateau de jeu. Piochez enfin un nombre de tuiles vert foncé égal au nombre de joueurs plus deux (*donc de 4 à 6 tuiles*) et placez-les, face visible, dans les cases correspondantes du plateau de jeu.

Mélangez les 24 **tuiles Bijou** et placez-les au hasard, *face visible*, dans les 6 x 4 cases correspondantes du plateau de jeu.

Disposez les matériaux de construction, les offrandes, les coquillages et 5-7 tuiles Action



Ajoutez 1 tuile Poisson à chaque région

Piochez 6 tuiles Homme et 6 tuiles Femme et ajoutez-les, face visible, au plateau de jeu

Mélangez séparément les tuiles Tâche et distribuez 1 tuile vert clair et 2 tuiles vert foncé à chaque joueur

4-6 tuiles Tâche vert foncé, face visible, sur le plateau de jeu

Placez les 24 tuiles Bijou face visible sur le plateau de jeu



Empilez **6 des 10 tuiles Dieu** face cachée dans la case Temple du plateau de jeu.



Mélangez les **cartes Dieu** et empilez-les face cachée à côté du plateau de jeu. Piochez et révélez les 5 premières cartes, qui sont placées à côté de la pile.

**Donnez à chaque joueur :**

- **1 plateau individuel** de sa couleur, qu'il place devant lui
- **12 huttes** de sa couleur, qu'il place dans les 12 cases correspondantes de son plateau individuel
- **6 tuiles Bâtiment** de sa couleur, qu'il place *face dé visible* dans les 6 cases correspondantes de son plateau individuel (voir ci-dessous)
- **1 tuile Dieu**, placée dans la case correspondante de son plateau individuel
- **3 dés** de sa couleur, qu'il place à côté de son plateau individuel
- **4 prêtres** de sa couleur, qu'il place à côté de son plateau individuel
- **2 cartes Dieu** (piochées de la pile *face cachée*), ajoutées secrètement à sa main
- **2 offrandes** de la réserve, qu'il place à la vue de tous, à côté de son plateau individuel
- **1 tuile Ordre du tour** (piochée au hasard), qu'il place devant lui

*Pour des parties à moins de 4 joueurs, remettez dans la boîte tous les éléments non utilisés (huttes, prêtres, tuiles Bâtiment, dés, tuiles Ordre du tour et tuiles Dieu)*

Le joueur qui a pioché la tuile «1» place un de ses disques dans la case 0/100 de la piste de score et son autre disque dans la case 0 de la piste Statut. Le 2ème joueur place ses disques dans la case 1 point de victoire et *sous* celui du 1er joueur sur la piste Statut. Les autres joueurs font de même à leur tour (2 / 3 points de victoire et *sous* le disque du joueur précédent sur la piste Statut).



Dans l'ordre *inverse* du tour, chaque joueur place maintenant une de ses huttes sur le plateau de jeu. Le dernier joueur place une de ses huttes dans une des quatre régions adjacentes à une tuile Poisson de valeur 1, et les autres joueurs font de même, dans l'ordre *inverse* du tour des joueurs.

Chaque joueur reçoit aussitôt, de la réserve générale, soit le matériau de construction figurant dans la case Construction de la région choisie (sable, bois ou pierre) soit l'offrande représentée dans la région choisie. Chaque joueur place aussitôt son matériau de construction dans une case Cérémonie libre correspondante de son plateau individuel ou son offrande à côté de son plateau individuel avec les autres. Ignorez les tuiles Poisson des quatre régions choisies pour le moment.

**6 tuiles Dieu dans la case Temple**

Mélangez toutes les cartes Dieu et empilez-les ; révélez 5 cartes

**Chaque joueur reçoit :**

- **1 plateau individuel**
- **12 huttes**
- **6 tuiles Bâtiment**
- **1 tuile Dieu**
- **3 dés**
- **4 prêtres**
- **2 cartes Dieu**
- **2 offrandes**
- **1 tuile Ordre du tour**

Placez les disques sur les pistes de score (0-3 PV) et Statut (0) suivant l'ordre du tour

Chaque joueur place 1 hutte dans 1 région adjacente à une tuile Poisson de valeur 1 *dans l'ordre inverse du tour des joueurs* (et prend le matériau de construction ou l'offrande correspondant)



Résumé des options d'échange pour l'action Assistant		Cases pour les huttes (deux huttes sur la 12ème case en bas à droite en début de partie) et pour les tuiles Homme et Femme
Cases pour les tuiles Dieu et Bijou		Cases Cérémonie = cases pour les matériaux de construction et pour les tuiles Bâtiment construits
Résumé des 12 différents hommes et femmes		Cases pour les tuiles Bâtiment pas encore construits
Résumé des effets des 5 différents dieux		Cases pour les tuiles Tâche pas encore remplies
Résumé du bonus Feu		Cases pour les tuiles Tâche remplies
Résumé des points de victoire additionnels attribués en fin de partie		



# DÉROULEMENT DU JEU (pour 4 joueurs)

Le jeu se déroule en six rounds, constitués chacun de trois phases consécutives – A, B et C (*voir le coin inférieur gauche du plateau de jeu*).

## Phase A : lancer et placer les dés, effectuer les actions

Tous les joueurs lancent *simultanément* tous leurs dés. Puis le 1er joueur choisit *un* de ses dés, le place sur la tuile Action de son choix et effectue aussitôt l'action correspondante. La valeur du dé choisi détermine la « facilité » avec laquelle cette action va être effectuée. Les autres joueurs font de même, plaçant *un* de leurs dés et effectuant l'action correspondante. Cette procédure se poursuit, dans l'ordre du tour, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs trois dés.

**Important !** Lorsque l'on place un dé, on ne peut placer qu'un dé dont la valeur est *inférieure* à la plus petite valeur des dés figurant actuellement sur la tuile Action (quelle que soit la couleur de ces dés). (*Exception : voir page 10 - Dieu Bleu*)



*Exemple : un 5 et un 3 figurent actuellement sur une tuile Action. Vous pourriez y placer un 1 ou un 2 mais pas un 3, un 4, un 5 ni un 6.*

## Les différentes tuiles Action :

### ➔ Action « Expansion » (via une voie terrestre ou maritime)

Cette action consiste à s'étendre dans une région adjacente à une région où l'on a *déjà* une hutte via une voie terrestre (marron) ou maritime (bleue). La valeur du dé figurant sur la double flèche de la voie terrestre (marron) ou maritime (bleue) indique la valeur *minimum* du dé qui doit être utilisé pour s'étendre en empruntant cette voie. On ne peut pas s'étendre en diagonale !

*Par exemple, depuis la région montagneuse de l'île centrale, on peut utiliser un 5 ou un 6 pour s'étendre par mer vers la plaine de l'île du sud. On pourrait aussi utiliser un 4, un 5 ou un 6 pour s'étendre vers la plage de l'île de l'est. On ne pourrait pas s'étendre vers les régions de forêt de ces mêmes îles !*

*Par voie terrestre, on pourrait utiliser un 4, un 5 ou un 6 pour s'étendre vers la plaine du nord ou un 2, un 3, un 4, un 5 ou un 6 pour s'étendre vers la plage à l'ouest. La forêt au nord-ouest ne pourrait être atteinte.*

Pour vous étendre, prenez une *nouvelle* hutte de votre plateau individuel (*vous pouvez la choisir mais il est préférable de conserver les huttes de la 12ème case jusqu'à la fin du jeu !*) et placez-la dans la case Construction de la nouvelle région. Vous disposez maintenant d'une nouvelle case libre sur votre plateau individuel que vous pourrez ultérieurement remplir avec une tuile Homme ou Femme (en utilisant l'action appropriée). (*Voir plus loin*)

De plus, prenez soit le matériau de construction de la nouvelle région (et placez-le dans une de vos cases Cérémonie) soit une offrande (et placez-la à côté de votre plateau individuel).

Enfin, vous devez (*maintenant et seulement maintenant*) décider si vous voulez scorer la tuile Poisson adjacente à votre nouvelle région ou pas. *On peut trouver plus de détails sur ce choix en page 10 : « Dieu Rouge ».*

S'il y a déjà une hutte dans la case Construction de la nouvelle région, vous pouvez la mettre légèrement de côté mais en la laissant dans la *même* région !

**Important !** Chaque joueur ne peut avoir *qu'une seule* hutte par région !

## DÉROULEMENT

6 rounds avec chacun 3 phases A, B et C

### PHASE A

Tous les joueurs lancent *simultanément* tous leurs dés

Dans l'ordre du tour, chaque joueur place son 1er dé et effectue l'action correspondante ; puis chaque joueur fait de même avec son 2ème puis son 3ème dé

Les valeurs des dés sur une tuile Action doivent toujours décroître (exception faite du Dieu Bleu)

### Action « Expansion »

(via terre ou mer)

Prenez 1 hutte de votre plateau individuel et placez-la dans une région adjacente à 1 de vos *propres* huttes ; respectez les valeurs minimales des voies terrestres ou maritimes !

Placez la hutte dans la case Construction de la nouvelle région (déplacez légèrement toute hutte déjà présente)

Prenez le matériau de construction correspondant ou l'offrande

Vous pouvez *seulement maintenant* (via le Dieu Rouge) scorer 1 seule fois la tuile Poisson correspondante

Au maximum 1 hutte de chaque joueur par région



### ➔ Action « Femme »

Prenez *une* tuile Femme du plateau de jeu. La valeur de votre dé correspond à la tuile Femme de *plus grande valeur* que vous pouvez prendre (on peut toujours prendre une tuile de plus petite valeur).

*Par exemple, si on place un 4 sur la tuile Action « Femme », on peut prendre n'importe quelle tuile Femme du plateau de jeu sauf celles placées sous les dés 5 et 6.*

Placez la tuile dans une case vide de votre plateau individuel (une des 12 cases de la partie droite de votre plateau individuel et qui n'est pas recouverte par une tuile ou une hutte), de façon à ce que la tuile *recouvre* la coche verte figurant en haut de la case choisie mais pas l'icône statut / coquillage en bas de la case. S'il ne vous reste pas de case vide, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

*Note* : placer cette nouvelle tuile ne déclenche rien d'autre – en particulier, vous ne pouvez pas encore effectuer l'action représentée sur le côté droit ou gauche de la tuile !



### ➔ Action « Homme »

Effectuez cette action de la même manière que l'action Femme.

### ➔ Action « Assistant »

Obtenez par échange différents items. La valeur de votre dé correspond au nombre d'items que vous allez pouvoir obtenir. Le taux d'échange figure dans le coin supérieur gauche de chaque plateau individuel. Tatouer, ramasser des coquillages ou scorer 1 point de victoire coûte 1 point de dé. Une offrande, une carte Dieu, un matériau de construction ou déplacer une hutte vers la 12ème case de son plateau individuel coûte 2 points de dé.

### Les différentes possibilités d'échange de l'Assistant :

**Tatouer** (tuiles Homme) : chaque point de dé utilisé vous permet de décaler vers le bas *un* homme pas encore tatoué de votre plateau individuel de façon à ce que la coche verte de sa case devienne visible et que l'icône statut / coquillage soit recouverte. Cet homme est maintenant tatoué et ne pourra plus l'être pendant la partie. Avancez votre disque d'une case sur la piste Statut pour chaque symbole Statut (👤) figurant sur le côté gauche de la tuile. Si votre disque arrive sur une case occupée, placez-le *au sommet* de la pile. Vous pouvez dépenser des points de dé supplémentaires pour tatouer d'autres hommes, mais ce n'est pas obligatoire.

**Ramasser des coquillages** (tuiles Femme) : effectuez cette action de la même manière que l'action Tatouer, sauf que dans ce cas, on décale une tuile Femme vers le bas en échange du nombre correspondant de coquillage pris dans la réserve générale. Placez les coquillages à côté de votre plateau individuel de façon à ce que chaque joueur puisse les voir.

*Exemple* : Anna utilise deux des cinq points de dés dont elle dispose pour l'action « Assistant » pour tatouer et décale vers le bas deux de ses tuiles Homme. Au total, 5 symboles Statut figurent sur ces deux tuiles : sur la piste Statut, elle avance donc son disque de la case 0 vers la 1ère case située sous le 4.

Elle utilise un point de dé supplémentaire pour décaler vers le bas une de ses tuiles Femme en échange de 3 coquillages pris dans la réserve générale. Elle envisage d'utiliser ses deux derniers points de dé pour une offrande (voir plus loin).

**Points de victoire** : sur la piste de score, déplacez votre disque d'un nombre de cases (PV) égal au nombre de points de dés que vous utilisez.

**Offrandes** : prenez une offrande de la réserve pour *chaque lot de deux* points de dés utilisés et placez-la à côté de votre plateau individuel de façon à ce que chaque joueur puisse les voir.

### Action « Femme »

Prenez la tuile correspondante (ou de valeur plus petite) et placez-la dans une case vide de votre plateau individuel



Aucun autre effet lors de son placement !

### Action « Homme »

Voir Action « Femme »



### Action « Assistant »

Selon la valeur du dé, plusieurs items peuvent être obtenus par échange



**Tatouer** : décalez vers le bas 1 tuile Homme par point de dé puis scorez les points de Statut correspondants

**Ramasser des coquillages** : décalez vers le bas 1 tuile Femme par point de dé puis prenez le nombre correspondant de coquillage de la réserve générale



**Points de victoire** : 1 PV par point de dé

**Offrandes** : 1 offrande pour 2 points de dé



**Cartes Dieu :** prenez *une* carte Dieu pour *chaque lot de deux points* de dé utilisés et ajoutez-la à votre main. Vous pouvez prendre soit la 1ère carte de la pioche soit *une* des cinq cartes face visible. Dès que vous prenez une des cartes face visible, piochez et révélez *aussitôt* une carte de remplacement. Au cours du jeu, vous pouvez utiliser vos cartes Dieu lorsque vous faites des offrandes. *Davantage d'information sur le sujet page 10 : les Dieux.*

**Matériaux de construction :** prenez *un* matériau de construction de votre choix de la réserve générale pour *chaque lot de deux points* de dé utilisés et – comme pour l'action « Expansion » (voir plus haut) – placez-le dans une case Cérémonie correspondante.

*Si vous ne disposez pas d'une case correspondant au matériau obtenu, placez-le à côté de votre plateau individuel (ce n'est important que vis-à-vis des tuiles Tâche). Si la réserve de ce type de matériau est épuisée, utilisez autre chose en remplacement temporaire. La réserve de matériaux de construction, offrandes et coquillages est supposée illimitée*

**Déplacer une hutte :** déplacez *une* des huttes de votre plateau individuel vers la 12ème et dernière case (coin inférieur droit, avec une bordure légèrement plus claire) de votre plateau individuel pour *chaque lot de deux points* de dés utilisés (dans cette case, vous pouvez placer autant de huttes que vous le souhaitez). Chaque déplacement vous permet de faire de la place pour des tuiles Homme et Femme supplémentaires sans avoir à utiliser d'abord l'action « Expansion ». Vous *ne pouvez pas* déplacer une hutte que vous avez déjà placée sur le plateau de jeu !

Exemples de différentes actions « Assistant » :

*Ben a placé un dé de valeur 6 sur la tuile Action « Assistant ». Il prend un bois (-2), tatoue un homme (-1), ramasse 1 fois des coquillages (-1) puis déplace son disque sur la piste de score de 2 cases (+2 points de victoire) pour ses deux derniers points de dé.*

*Ben aurait aussi pu choisir de prendre 1 carte Dieu (-2), 1 offrande (-2) et 1 matériau de construction de son choix (-2). Ou de décaler vers le bas 6 tuiles Homme / Femme ... ou de prendre 2 cartes Dieu et 2 points de victoire ... ou... ou...*

➡ **Action « Temple »**

Prenez *un* prêtre de votre réserve et ajoutez-le au temple du plateau de jeu. La valeur de votre dé correspond à la case de *plus grande valeur* sur laquelle vous pouvez placer votre prêtre (on peut *toujours* placer son prêtre sur une case de *plus petite* valeur). S'il y a *déjà* un prêtre dans la case choisie, déplacez-le d'une case dans la direction des flèches. Ceci peut entraîner le déplacement d'autres prêtres, jusqu'à ce qu'une case vide soit remplie ou que le dernier prêtre de la rangée en soit éjecté et remis dans la réserve de son propriétaire.

Chaque prêtre nouvellement placé vous rapporte *aussitôt* un bonus Feu à usage unique (voir page suivante). De plus, tous les prêtres du temple rapportent des points de victoire en fin de round. (*Davantage de détails sur le sujet dans en Phase C.*)



➡ **Action « Construction »**

Construisez *une* de vos tuiles Bâtiment *pas encore construites*. La valeur de votre dé correspond à la tuile de *plus grande valeur* que vous pouvez construire (on peut *toujours* construire une tuile de *plus petite* valeur).

Retirez les matériaux de construction de *deux* cases Cérémonie *adjacentes* (horizontalement ou verticalement) de votre plateau individuel et remettez-les dans la réserve générale, puis placez la tuile Bâtiment choisie (face dé *cachée*) sur ces deux cases. Suivant le round en cours, vous scorez 10, 7 ou 4 points de victoire pour cette construction (ces valeurs figurent directement au dessus des emplacements des tuiles Bijou du plateau de jeu). Vous recevez aussi un bonus Feu (voir page suivante).



**Cartes Dieu :**

**1 carte Dieu en main pour 2 points de dé**

**Matériaux de construction :**

**1 matériau de construction ajouté à 1 case Cérémonie correspondante pour 2 points de dé**

**Déplacer 1 hutte :**

**1 hutte déplacée vers la case 12 pour 2 points de dé**



Action « Temple » :

**Placez 1 nouveau Prêtre dans la case correspondante** (avec décalage possible des prêtres existants) ; **prenez aussitôt 1 bonus Feu**



**Les prêtres rapportent aussi des points de victoire en fin de round**

Action « Construction »

**Placez la tuile Bâtiment correspondante ; scorez aussitôt des points de victoire et prenez 1 bonus Feu**





Si vous n'avez pas *deux* matériaux de construction adjacents, vous ne pouvez pas choisir cette action. Les matériaux de construction, une fois placés dans une case Cérémonie, ne peuvent plus être déplacés.

*Si vous construisez vos tuiles Bâtiment en laissant des cases isolées, vous ne pourrez pas remplir complètement vos cases Cérémonie (voir aussi page 9 : Scoring final).*

### Le bonus Feu



Lorsque vous recevez ce bonus (soit en ajoutant un prêtre au temple, soit en construisant dans *deux* cases Cérémonie), vous devez *immédiatement* choisir soit une carte Dieu soit une offrande puis soit avancer d'une case sur la piste Statut soit prendre un coquillage. (Pour plus de détails, voir l'action « Assistant ».)

*Exemple : Cleo place un prêtre. Comme bonus Feu, elle prend aussitôt une carte Dieu (au lieu d'une offrande) et un coquillage (au lieu d'avancer d'une case sur la piste Statut). Elle n'aurait pas pu prendre deux offrandes ou une offrande et une carte Dieu !*

### ➔ Action « Pêche »

Placez un dé dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu et scorez 2 points de victoire. La valeur de votre dé n'a pas d'importance.

*Important !* Dans ce cas, la règle qui impose que tout nouveau dé placé soit de valeur inférieure à ceux déjà placés ne s'applique pas. Autrement dit, on peut toujours placer un dé quelconque dans cette case et scorer 2 points de victoire.

## Phase B: utiliser les actions de ses femmes et hommes

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut maintenant utiliser un *type* de tuile Homme *et/ou* un *type* de tuile Femme ; l'ordre (homme puis femme ou femme puis homme) est laissé à l'initiative de chaque joueur.

Les actions possibles dépendent des symboles figurant sur le côté droit des tuiles. Si vous avez plusieurs femmes identiques, vous pouvez *toutes* les utiliser ensemble en *une seule* action (mais pas les utiliser pour effectuer *plusieurs* fois la même action). C'est la même chose pour les hommes – mais *jamais* pour hommes et femmes ensemble !

L'emplacement de vos tuiles Homme et Femme sur votre plateau individuel n'a pas d'importance, ni le fait que ces tuiles aient été décalées vers le bas ou pas. Les utiliser ne les *modifie pas* : elles ne sont jamais ni décalées ni défaussées après usage.

*Exemple : Don additionne les valeurs de ses deux Eclaireurs masculins (l'un est tatoué, l'autre pas) et les utilise pour emprunter une voie terrestre de valeur 4 ou moins ; il ne pourrait pas les utiliser pour emprunter deux voies de valeur 2 ou moins ! S'il disposait aussi d'une Eclaireuse, il pourrait aussi l'utiliser pour s'étendre à nouveau – indépendamment des hommes – mais n'est pas obligé de le faire.*

## Les différentes actions des tuiles Femme (et Homme)

(Voir aussi le résumé correspondant sur chaque plateau individuel.)

**Voie Terrestre :** vous pouvez vous étendre comme si vous aviez placé un dé de valeur 2 sur la tuile Action « Voie Terrestre ».

(Si vous avez 2 de ces femmes (ou de ces hommes), vous pouvez emprunter une voie terrestre de valeur 4 ou moins ; si vous en avez 3, vous pouvez emprunter n'importe quelle voie terrestre.)

**Voie Maritime :** vous pouvez vous étendre de la façon décrite ci-dessus, mais uniquement via une voie maritime.

**Femme :** prenez une tuile Femme du plateau de jeu comme si vous aviez placé un dé de valeur 3 sur la tuile Action « Femme ». (Ou, avec 2 de ces tuiles, comme si vous aviez placé un 6 ; une 3ème tuile n'a pas d'effet !)

**Homme :** vous pouvez prendre une tuile Homme de la façon décrite ci-dessus.

**Construction :** vous pouvez construire une de vos tuiles Bâtiment comme si vous aviez placé un dé de valeur 3 sur la tuile Action « Construction ». (Ou, avec 2 de ces tuiles, comme si vous aviez placé un 6 ; une 3ème tuile n'a pas d'effet !)

### Bonus Feu :

1 carte Dieu *ou* 1 offrande *et* 1 statut *ou* 1 coquillage

Action « Pêche » :  
Scorez 2 points de victoire par dé



## PHASE B

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut utiliser un de ses hommes *et* une de ses femmes

Si vous avez plusieurs exemplaires identiques du même homme (ou de la même femme), vous pouvez les combiner en une seule action plus puissante (mais on ne peut jamais combiner hommes et femmes ensemble)



Utilisez une voie terrestre de valeur 2 maxi (4/6)



Utilisez une voie maritime de valeur 2 maxi (4/6)



Prenez une tuile Femme de valeur 1-3 (1-6)



Prenez une tuile Homme de valeur 1-3 (1-6)



Construisez une tuile Bâtiment de valeur 1-3 (1-6)



**Matériau de construction :** prenez dans la réserve générale le matériau de construction *de votre choix* et placez-le dans une case Cérémonie correspondante de votre plateau individuel.

(Ou, avec 2 ou 3 de ces tuiles, prenez 2 ou 3 matériaux ; ils peuvent être différents)

**Déplacer une hutte** déplacez une de vos huttes vers la 12ème case de votre plateau individuel.

(Ou, avec 2 ou 3 de ces tuiles, déplacez 2 ou 3 de vos huttes.)

**Points de victoire :** avancez votre disque de 2 cases sur la piste de score.

(Ou, avec 2 ou 3 de ces tuiles, avancez votre disque de 4 ou 6 cases.)

**Carte Dieu :** prenez *une* carte Dieu en main.

(Ou, avec 2 ou 3 de ces tuiles, prenez 2 ou 3 cartes Dieu.)

**Offrande :** prenez *une* offrande de la réserve générale.

(Ou, avec 2 ou 3 de ces tuiles, prenez 2 ou 3 offrandes.)

**Statut :** avancez votre disque d'une case sur la piste Statut.

(Ou, avec 2 ou 3 de ces tuiles, avancez votre disque de 2 ou 3 cases.)

**Coquillage :** prenez *un* coquillage de la réserve générale.

(Ou, avec 2 ou 3 de ces tuiles, prenez 2 ou 3 coquillages.)

## Phase C : évaluer la moitié droite du plateau de jeu

Commencez par la piste Statut, puis le temple, les tuiles Bijou et enfin les tuiles Tâche.

### 1.) Piste Statut

Chaque joueur score le nombre de points de victoire correspondant à la position occupée par son disque – donc entre 0 et 15 points. Puis on empile les disques de tous les joueurs dans la case 0 de la piste, en conservant dans la pile l'ordre précédent des joueurs sur la piste Statut : le joueur qui était en tête est placé sur la pile, celui qui était en dernière position sous la pile, etc. Enfin, on réattribue les tuiles Ordre du tour : le joueur au sommet de la pile devient 1er joueur, etc.

### 2.) Temple

Les joueurs scorent des points de victoire pour les prêtres qu'ils ont envoyés au temple. Lors des *deux premiers* rounds chaque prêtre rapporte 1 point de victoire ; lors des *deux rounds suivants* chaque prêtre rapporte 2 points et lors des *deux derniers rounds* chaque prêtre rapporte 3 points (*comme indiqué sous le temple*).

Puis le joueur ayant le plus de prêtres au temple reçoit la 1ère tuile Dieu de la pile et l'ajoute à son plateau individuel. En cas d'égalité, la tuile Dieu va au joueur dont le prêtre est situé dans la case la plus à gauche du temple.

*S'il n'y a aucun prêtre dans le temple, la 1ère tuile Dieu de la pile est remise dans la boîte.*

### 3.) Tuiles Bijou

Dans le nouvel ordre du tour, chaque joueur peut maintenant revendiquer exactement *une* tuile Bijou du round en cours en remettant dans la réserve générale le nombre de coquillages figurant sur la tuile choisie. Placez la tuile Bijou face cachée dans la case appropriée de votre plateau individuel : vous scorez ses points de victoire en fin de partie. (*Voir page suivante : scoring final*).

Si vous ne pouvez / voulez pas acheter de tuile Bijou, votre tour est sauté.

Toute tuile restante du round en cours est défaussée.

*Ceci sert aussi à matérialiser le n° du round en cours, et le nombre de points de victoire que pourraient rapporter les tuiles Bâtiment et prêtres.*



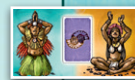
Prenez 1 (2/3) matériau(x) de construction de votre choix



Déplacez 1 (2/3) hutte(s) vers la 12ème case



Scorez 2 (4/6) points de victoire



Prenez 1 (2/3) carte(s) Dieu



Prenez 1 (2/3) offrande(s)



Avancez de 1 (2/3) case(s) sur la piste Statut



Prenez 1 (2/3) coquillage(s)

## PHASE C

### 1.) Piste Statut

Chaque joueur score des points en fonction de la position de son disque (0-15)

Remettez tous les disques dans la case 0 et redistribuez les tuiles Ordre du tour en fonction de la place de chaque joueur dans la pile

### 2.) Temple

Chaque prêtre rapporte :

- 1 point de victoire (rounds 1-2)
- 2 points de victoire (rounds 3-4)
- 3 points de victoire (rounds 5-6)

Donnez la 1ère tuile Dieu de la pile au joueur ayant le plus de prêtres au temple

### 3.) Tuiles Bijou

Chaque joueur peut acheter 1 seule tuile Bijou disponible ce round

Les points de victoire des tuiles Bijou sont attribués en fin de partie



#### 4.) Tuiles Tâche

Dans le nouvel ordre du tour, chaque joueur *doit* maintenant remplir *une* de ses trois tuiles Tâche. Ceci lui rapporte six points de victoire, après quoi la tuile remplie est placée, face cachée, dans la case contenant la grande coche verte, où elle restera jusqu'à la fin du jeu.

Si vous ne pouvez remplir *aucune* de vos trois tâches, vous devez abandonner *une* de vos trois tuiles (remettez-la dans la boîte). Vous ne scorez rien.

*Il est particulièrement important de rappeler ici la fonction du Dieu Jaune (voir page 11).*

Toujours dans l'ordre du tour, chaque joueur *doit* ensuite choisir *une* nouvelle tuile Tâche du plateau de jeu et la placer dans la case tout juste libérée de son plateau individuel (ceci est *obligatoire*, même au round 6 !). Remettez les deux tuiles Tâche non choisies dans la boîte, ainsi que les tuiles Homme ou Femme restantes.

**Le round** est maintenant terminé. Préparez le round suivant en ajoutant six nouvelles tuiles Homme et six nouvelles tuiles Femme au plateau de jeu, ainsi que de nouvelles tuiles Tâche (autant que de joueurs plus 2). N'oubliez pas de le faire *aussi* au début du round 6.

Chaque joueur reprend ses trois dés posés sur les tuiles Action.

Le round suivant peut maintenant commencer...

## FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin du round six. Chaque joueur peut maintenant remplir ses trois tuiles Tâche, comme à la fin de chacun des six rounds.

**Le scoring final** a maintenant lieu (*voir les illustrations du coin inférieur gauche de chaque plateau individuel*) ; les joueurs reçoivent :

- 2 points de victoire par tuile Dieu inutilisée
- un nombre de points de victoire égal à la valeur de chaque tuile Poisson adjacente à une *case Construction* occupée par une de leurs huttes
- un nombre de points de victoire égal à la valeur de chacune de leurs tuiles Bijou

Par ailleurs, chaque joueur score *6 points de victoire* pour *chacune* des conditions suivantes remplies :

- 9 tuiles Tâche remplies
- 6 tuiles Bijou possédées
- toutes ses cases Cérémonie sont remplies (que ce soit par des matériaux de construction et/ou des tuiles Bâtiment)
- ses 6 tuiles Bâtiment ont été construites
- ses 12 huttes ont été placées dans les 12 régions
- ses 12 cases ont été remplies avec des tuiles Homme ou Femme

*Les matériaux de construction, coquillages, offrandes ou cartes Dieu restants ne valent rien.*

Le joueur avec le plus de points de victoire est le gagnant. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui, parmi les joueurs ex aequo, était placé devant dans l'ordre du tour ce round.



#### 4.) Tuiles Tâche

**Chaque joueur doit remplir**

**1 tuile Tâche par round :**

- 6 PV (si remplie)
- 4 PV (si remplie avec l'aide du Dieu Jaune)
- 0 PV (si non remplie)

**Chaque joueur prend ensuite**

**1 nouvelle tuile Tâche dans l'ordre du tour** (y compris à la fin du round 6)

**Nouveau round :**

- ajoutez 6 nouvelles tuiles Homme et 6 nouvelles tuiles Femme
- ajoutez 4-6 nouvelles tuiles Tâche
- rendez à chaque joueur ses 3 dés

## FIN DU JEU

**En fin de partie, remplissez les 3 tuiles Tâche restantes** (6, 4 ou 0 PV chacune)

**Scoring final :**

- par tuile Dieu : 2 PV
- par tuile Poisson : 1-6 PV
- par tuile Bijou : 1-9 PV

**6 PV supplémentaire pour**

- 9 tuiles Tâche remplies
- 6 tuiles Bijou possédées
- toutes les cases Cérémonie remplies
- toutes les tuiles Bâtiment construites
- toutes les huttes placées
- 12 tuiles Homme / Femme placées

**Le joueur avec le plus de points de victoire est le gagnant**



## Les Dieux

Pour jouer *une* carte Dieu, vous devez toujours faire (= donner) *une* offrande. Si vous n'en disposez pas, vous ne pouvez pas jouer de carte Dieu. Empilez les cartes Dieu utilisées dans une défausse face visible à côté de la pioche et remettez les offrandes utilisées dans la réserve générale. Si la pile de cartes Dieu est épuisée, reconstituez-la à partir de sa défausse.

*Important !* Si vous utilisez *deux* cartes Dieu *identiques* (et *une* offrande), vous pouvez choisir librement votre action Dieu.



Si vous jouez un **Dieu Bleu** (possible uniquement en Phase A), vous pouvez placer un dé sur une tuile Action même si sa valeur est *supérieure ou égale* à celle du dé de plus petite valeur placé sur cette tuile

*Ceci se compte toujours par dé ; autrement dit, si quelqu'un veut aussi placer un dé de valeur supérieure ou égale plus tard dans ce round, il doit aussi jouer un Dieu Bleu. Les Dieux Blanc ou Rouge peuvent aussi être joués en complément.*

Si vous jouez un **Dieu Blanc** (possible uniquement en Phase A), vous pouvez placer un dé sur une tuile Action en suivant les règles habituelles, comme si sa valeur était de 6. Ne changez pas la valeur du dé en 6, il reste comme il est !

Si vous vous étendez et placez une hutte dans la case Construction d'une nouvelle région, vous pouvez, *maintenant et uniquement maintenant* jouer un **Dieu Rouge** (possible uniquement en Phases A ou B). Ceci vous permet de scorer le nombre de points de victoire figurant sur la tuile Poisson adjacente à la *nouvelle* région.

*Important :* la tuile Poisson reste en place après le scoring ; elle sera donc disponible pour les autres joueurs.

*Note :* les joueurs ne peuvent pas jouer plus d'un Dieu Rouge par région et ne peuvent donc scorer chaque tuile Poisson qu'une seule fois.

*Exemple :* Anna joue un Dieu Bleu (et fait une offrande) afin de pouvoir placer un dé de valeur 3 sur la tuile Action « Voie Maritime », qui comporte déjà un dé de valeur 1. De plus, elle joue un Dieu Blanc (et fait une autre offrande) afin de pouvoir utiliser son 3 comme un 6, et donc de lui permettre de s'étendre via une voie maritime de valeur 6 et de placer une nouvelle hutte dans la nouvelle région. Enfin, elle joue un Dieu Rouge (et fait une 3ème offrande) pour scorer 5 points de victoire pour la tuile Poisson adjacente à sa nouvelle hutte.

Si vous jouez un **Dieu Vert** (possible uniquement en Phase B), vous pouvez effectuer une seule des 2 choses suivantes :

*Soit* doubler les effets d'un *type* de tuile Homme *ou* Femme que vous utilisez à cet instant. Si vous utilisez plusieurs tuiles Homme ou Femme identiques, doublez le montant total, c'est-à-dire après avoir pris en compte l'effet de plusieurs tuiles.

(Note : des actions *différentes* ne sont toujours *pas* possibles !)

*Exemple 1 :* Cleo possède deux tuiles Femme qui lui rapporteraient 4 points de victoire si elle les activait ensemble. En utilisant le Dieu Vert, elle peut doubler ce résultat et scorer 8 points de victoire.

*Exemple 2 :* Ben pourrait au mieux construire une tuile Bâtiment de valeur 3. En utilisant un Dieu Vert, il pourrait à la place construire une tuile Bâtiment de valeur 4, 5 ou 6 (mais pas une seconde tuile Bâtiment de valeur 3 !)

*Soit* activer un deuxième *type* différent de tuile Homme ou Femme.

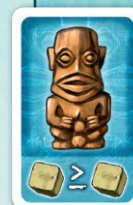
*Exemple :* Don utilise ses deux tuiles Femme qui, ensemble, lui permettent de s'étendre via une voie terrestre de valeur 4. Il utilise ensuite son tuile Homme qui lui permet de prendre une carte Dieu (Dieu Vert), qu'il joue immédiatement (avec une offrande) : il peut maintenant utiliser une tuile Femme qui lui permet de prendre une tuile Homme du plateau de jeu.

## LES DIEUX

Peuvent être utilisés en différentes phases

Chaque carte Dieu » coûte « toujours une offrande

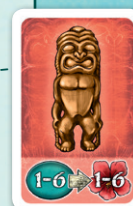
Vous pouvez jouer 2 cartes Dieu identiques pour effectuer l'action Dieu de votre choix



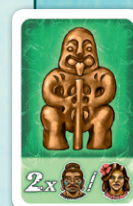
Le dé choisi peut être de valeur supérieure ou égale



Le dé choisi est considéré comme étant de valeur 6



Scorez la tuile Poisson de la nouvelle région



Doublez l'effet d'une action Homme/Femme ou utilisez 1 action supplémentaire Homme/Femme

*Clarification :* on ne peut jouer qu'un seul Dieu Vert en Phase B et l'utiliser soit pour doubler les effets d'une action Homme/Femme soit pour effectuer une action Homme/Femme supplémentaire.



Si vous jouez un **Dieu Jaune** (possible uniquement en Phase C), vous pouvez l'utiliser pour remplacer *un seul* des prérequis d'une tuile Tâche.

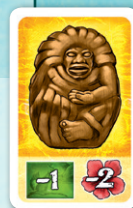
*Si, par exemple, la tuile Tâche requiert 3 bois, vous pouvez utiliser un Dieu Jaune pour ne montrer que 2 bois.*

*Ou, si la présence de huttes dans 9 régions est exigée, vous pouvez utiliser un Dieu Jaune si vous n'avez des huttes que dans 8 régions.*

Utiliser un Dieu Jaune pour vous aider à remplir une tuile Tâche a pour conséquence que celle-ci ne vous rapportera que 4 points de victoire (au lieu de 6).

*Note:* en fin de partie, lorsque les joueurs ont l'opportunité de remplir les trois tuiles Tâche qu'il leur reste, on peut utiliser un Dieu Jaune par tuile (on peut donc alors en utiliser jusque trois au total).

**Tuile Dieu :** une tuile Dieu peut être utilisée à la place de la carte Dieu de votre choix. Lorsqu'elle est utilisée, remettez-la dans la boîte. Vous n'avez *pas* à abandonner d'offrande dans ce cas.



Remplace le prérequis d'une tuile Tâche ; « coûte » 2 points de victoire



Peut remplacer n'importe quel Dieu – sans offrande !

## Parties à deux ou trois joueurs

Dans ce cas, on place moins de tuiles Action, et certaines de ces actions sont combinées :

**A 2 joueurs**, en plus des actions « Construction », « Temple » et « Assistant », on dispose des actions *combinées* « Homme et Femme » et « Voie Terrestre/Maritime ». Retournez les tuiles « Femme » et « Voie Terrestre ». Un total de cinq tuiles Action est ainsi disponible.

**A 3 joueurs**, en plus des actions « Construction », « Temple », « Assistant », « Femme » et « Homme », on dispose de l'action *combinée* « Voie Terrestre/Maritime ». Un total de six tuiles Action est ainsi disponible.

Les règles de placement des dés sont les mêmes que pour une partie à 4 joueurs: on doit toujours placer un dé de valeur inférieure (*Exception : Dieu Bleu*) et, lorsque l'on choisit une tuile Action *combinée*, on choisit *une* des deux actions possibles.

*Exemple :* Anna place un dé de valeur 3 sur la tuile Action combinée « Homme et Femme » et prend une tuile Femme. Les joueurs suivants doivent maintenant y placer un 2 ou un 1 pour l'utiliser, mais sont libres de choisir une tuile Homme ou une tuile Femme. Même chose pour l'utilisation de la tuile Action combinée « Voie Terrestre/Maritime ».

## 2 ET 3 JOUEURS

Utilisez 5 ou 6 tuiles Action



Toutes les autres règles sont inchangées



Si vous avez des critiques, questions ou suggestions au sujet de ce jeu, merci de nous appeler ou de nous écrire à :

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau

Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722

E-Mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de) | [www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

© 2012 Stefan Feld

© 2013 Ravensburger Spielverlag





## Les tuiles Tâche

Les exemples suivants illustrent toutes les tuiles Tâche, en commençant par les 7 tuiles Tâche de départ (au dos vert clair avec une grue) puis en continuant avec les 53 tuiles Tâche restantes (au dos vert foncé avec un perroquet). En général, *toutes* les tâches exigent un prérequis *minimum* – pas un nombre exact ! Vous pouvez donc toujours détenir plus que le prérequis nécessaire, mais *jamais* moins.

*Note* : vous n'avez *jamais* à donner quelque chose pour remplir une tuile Tâche : il vous suffit de montrer que vous le possédez.

### La tuile Tâche est considérée comme « remplie » si vous ...

 ... avez une tuile Homme et une tuile Femme sur votre plateau individuel.

 ... avez une tuile Femme sur votre plateau individuel et un prêtre au temple.

 *Similaire* : « Une tuile Homme sur votre plateau individuel et un prêtre au temple » ou « Trois prêtres au temple ».

 ... avez une tuile Femme et une tuile Bijou sur votre plateau individuel.

 *Similaire* : « Une tuile Homme sur votre plateau individuel et la tuile Ordre du tour 1 ».


 ... avez une hutte dans trois régions quelconques.


 *Similaire* : « Hutte dans neuf régions » ou « Au moins une hutte dans les cinq îles ».

 ... pouvez montrer trois cartes Dieu de même couleur. *Similaire* : « Deux cartes Dieu d'une couleur donnée » ou « Quatre cartes Dieu différentes ».

*Important !* Les cartes Dieu requises par les tuiles Tâche ne peuvent pas être remplacées par des tuiles Dieu ni par l'utilisation de deux cartes Dieu identiques !

 ... avez trois tuiles Homme différentes sur votre plateau individuel.

 *Similaire* : « Trois tuiles Femme différentes » ou « Trois tuiles Bijou différentes ».

 ... avez quatre tuiles Homme quelconques sur votre plateau individuel.

 *Similaire* : « Quatre tuiles Femme quelconques » ou « Quatre tuiles Bijou quelconques » ou « Quatre tuiles Bâtiment construites ».

 ... avez deux tuiles Bijou du type Collier. (6 tuiles au total, une pour chaque type de bijou.) *Similaire* : « Deux tuiles Dieu », « Quatre offrandes » ou « Cinq coquillages ».



 ... avez trois matériaux de construction du type Pierre dans vos cases Cérémonie ou à côté de votre plateau individuel. (3 tuiles au total, une pour chaque type de matériau de construction.) *Similaire* : « Cinq matériaux de construction quelconques ».



 ... avez une hutte dans chacune des trois régions de montagne (il n'est pas nécessaire que les huttes soient dans des cases Construction). (8 tuiles au total, une pour chaque type de région et de type de tuile Poisson.)



 ... avez quatre huttes dans la 12ème case de votre plateau individuel.

 ... avez trois tuiles Homme quelconques décalées vers le bas sur votre plateau individuel.

 *Similaire* : « Trois tuiles Femme quelconques décalées vers le bas » ou « Cinq tuiles personnage quelconques décalées vers le bas ».

 ... avez sur votre plateau individuel deux des tuiles Femme et/ou Homme représentées. (12 tuiles au total, une pour chaque type de personnage.)