

Kaivai – Extension "Pearl diver and Kava-brewer" – Règles (pêcheurs de perles et brasseurs de Kava)

Vue d'ensemble :

De nouvelles possibilités sur les îles polynésiennes : Les pêcheurs de perles récupèrent des coquillages de grande valeur au fond de la mer. Le Kava est brassé et de grandes cérémonies arrosées de Kava vous permet d'augmenter votre influence. Des halls de célébration peuvent être construits et vos chefs peuvent mettre un tabou sur la piste d'enchères.

Composants :

12 huttes de brasseur de Kava



4 x 4 marqueurs chef



44 marqueurs de Kava



4 x 4 cottages



(Hall de célébration / Cottage de pêcheur de perles)

8 champs de cérémonie Kava



32 poissons / coquillages



4 marqueurs de perles



(seule la face 2 est nécessaire)

48 jetons d'influence



Règles :

Jouez à cette extension avec les nouvelles règles de Kaivai. Téléchargement à www.pfifficus-spiele.com.

Changements de Règles :

- Kaivai se joue en 8 tours (avant c'était 10)

- Tous les jetons d'influence qui sont utilisés pour gagner la majorité pendant le décompte final des îles-villages doivent retourner à la réserve même si vous ne gagnez pas la majorité. (Avant seul le joueur qui avait gagné la majorité devait renvoyer les jetons d'influence dans la réserve, les autres joueurs conservaient les leurs).

- La variante du Dieu des pêcheurs.

Changements de Noms :



Cottage de pêcheur (anciennement le tombeau des Dieux)

Pêcheur (anciennement le Dieu des pêcheurs)



Chantier naval (anciennement le cottage de pêcheur)

Cette extension ne peut être jouée qu'avec le jeu de base Kaivai. Utilisez les règles de base de Kaivai et les règles additionnelles suivantes de l'extension :

Préparation de la partie :

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 4 cottages et les 4 marqueurs chef correspondants ainsi qu'un marqueur de perle sur la face 2.

Placez le marqueur de perle à côté de votre tableau individuel.

Conservez les 12 huttes de brasseur de Kava dans la réserve. Pendant la partie il est possible que quelques joueurs construisent plusieurs de ces huttes et d'autres joueurs aucune.

Placez les champs de cérémonie Kava à côté des champs actions du plateau de jeu et mettez un jeton influence sur chaque champ.

3 joueurs : Placez les champs de cérémonie Kava suivants à côté des champs actions.

Kaivai – Extension "Pearl diver and Kava-brewer" – Règles (pêcheurs de perles et brasseurs de Kava)



2-Kava



3-Kava



4-Kava



5-Kava



5 Kava+ 1 Kava
= 6 Kava

4 joueurs :



2-Kava



3-Kava



3-Kava



4-Kava



5-Kava



5-Kava + 1 Kava
= 6-Kava

Les marqueurs de Kava sont placés sur la table.

Pour la mise en place des cottages initiaux et du capital de départ, appliquez les règles de base de Kaivai.

Les poissons/coquillages restants et les jetons d'influence restants sont placés dans leur espace de stockage sur le plateau de jeu.

En plaçant les cottages initiaux, vous pouvez choisir les nouveaux modèles.

Mise en place recommandée :

2 chantiers navals ou

1 chantier naval et 1 hutte de brasseur de Kava

Les joueurs expérimentés peuvent choisir d'autres combinaisons.

Les nouveaux cottages :

Il y a quatre nouveaux types de cottage dans cette extension.

Rappelez-vous : Vous ne pouvez pas livrer de poissons aux cottages portant un élément dessus (par exemple pêcheur, bateaux, huttes) !

Le cottage de pêcheur de perles :



Les cottages de pêcheur de perle vous donnent directement des coquillages quand vous pêchez. Vous pouvez livrer du poisson aux cottages de pêcheur de perle.

Si vous choisissez l'action PECHER et obtenez un *blanc* sur un dé, prenez un coquillage pour CHACUN de vos cottages de pêcheur de perles et placez les coquillages sur votre marqueur de perle. Contrairement aux cottages de pêcheur (anciennement tombeaux des Dieux), vous pouvez non seulement tenir compte des cottages de pêcheur de perle d'une île quand vous choisissez PECHER mais également de tous vos autres cottages de pêcheur de perle sur les autres îles.

Les cottages de pêcheur de perle n'ont aucune influence sur le nombre de dés à lancer. Le nombre de dé dépend toujours de vos cottages de pêcheur (anciennement tombeaux des Dieux) sur l'île où vous pêchez.

Exemple :

Tonga a 3 cottages de pêcheur au total sur le plateau de jeu. Quand Tonga pêche et lance les dés il recevra 3 coquillages sur son marqueur de perle pour chaque face blanche. Pour chaque face bleue sur les dés, Tonga reçoit des poissons comme d'habitude.

Les coquillages sur le marqueur de perle ont une valeur de 2. Elles ne se déprécient jamais comme les coquillages sur le plateau individuel des joueurs. Remarque : En cas de change, les coquillages rendus sont toujours placés sur la piste de compte du plateau individuel du joueur.

Conseil :

Pour développer tout leur potentiel, les cottages de pêcheur de perles doivent être construites en combinaison avec les cottages de pêcheur (anciennement tombeaux des Dieux). Une combinaison forte serait 3 cottages de pêcheur de perles et 2 ou 3 cottages de pêcheur (anciennement tombeaux des Dieux).

Le hall de célébration :



Kaivai – Extension "Pearl diver and Kava-brewer" – Règles (pêcheurs de perles et brasseurs de Kava)

Le hall de célébration lance une célébration. Vous pouvez livrer du poisson au hall de célébration.

Si vous construisez un hall de célébration sur une île il lance immédiatement une célébration sur cette île. Chacun reçoit des PV pour les poissons sur ses cottages. En outre, vous recevez des PV supplémentaires pour chaque multiple de trois poissons (voir l'action CELEBRER dans les règles de base de Kaivai.) Il ne s'agit pas de l'action CELEBRER ainsi vous n'avez pas à placer de jeton(s) d'influence sur le champ d'action correspondant du plateau de jeu.

Conseil :

Le hall de célébration est particulièrement utile à la fin de la partie.

Le cottage de chef :



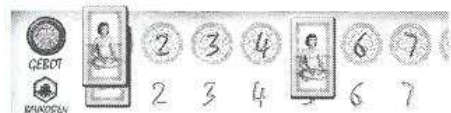
Le cottage de chef vous donne un marqueur chef, qui est placé sur une case de la piste d'enchères, rendant cette valeur spécifique taboue.

Pendant le décompte des villages, les marqueurs chef peuvent être utilisés pour créer des majorités. La tuile cottage est une tuile cottage simple du jeu de base Kaivai. Vous pouvez livrer du poisson au cottage de chef.

Quand vous construisez un cottage de chef, vous prenez un marqueur chef de votre couleur et le placez sur un nombre de VOTRE piste d'enchères. Cette valeur est maintenant taboue.

- Chaque valeur ne peut être rendue taboue que par un seul joueur.
- Un joueur peut créer plusieurs valeurs taboues différentes.
- Un joueur peut créer plusieurs tabous sur une valeur.

Exemple



Takaiha a un tabou sur la valeur 5 et 2 tabous sur la valeur 1.

A quoi sert un tabou ?

Dans la phase 1 (Enchères), chaque joueur qui veut enchérir une valeur correspondant à un tabou d'un autre joueur doit verser 3 en argent-coquillage à ce joueur pour chaque tabou sur cette valeur. Vous ne pouvez pas choisir une valeur pour laquelle vous ne pouvez pas payer. Si vous choisissez une valeur avec un de vos tabous, vous n'avez rien à payer.

Exemple :

Le Tonga fait une enchère de 1. Takaiha a deux marqueurs chefs sur la valeur 1. Tonga doit payer à Takaiha de une valeur de 6 argent-coquillage (3 par tabou).

Quand la partie se termine, prenez tous les marqueurs chef de la piste d'enchères et utilisez-les comme les jetons d'influence pour créer des majorités dans le décompte des îles-villages (voir les règles de base de Kaivai.). Chaque chef compte pour 1 (comme les jetons d'influence).

Conseil :

Il est payant de construire un cottage de chef tôt dans la partie, ainsi vous pouvez utiliser les meilleures valeurs pour y créer vos tabous. Rappelez-vous que chaque valeur ne peut être rendue taboue que par un seul joueur.

La hutte du brasseur de Kava :



La hutte du brasseur de Kava vous donne du Kava que vous pouvez changer en influence en utilisant le nouveau type d'action : La cérémonie de dégustation du Kava. Vous ne pouvez pas livrer de poissons à une hutte de brasseur de Kava. Prenez une tuile de cottage du jeu de base + une hutte en bois noire.

Chaque hutte de brasseur de Kava produit 2 marqueurs de Kava dans la phase 2 de chaque tour, indépendamment du placement du Dieu des pêcheurs.

Le Kava peut être conservé secret.

Avec la nouvelle action CEREMONIE KAVA, vous pouvez échanger le Kava contre des jetons influence.

Conseil :

Le Kava est une bonne source pour gagner des jetons influence. Quand cette hutte est construite assez tôt, elle produit du Kava toute la partie.

La cérémonie Kava :

La cérémonie Kava est une nouvelle action. En choisissant cette action vous pouvez échanger du Kava contre des jetons influence.

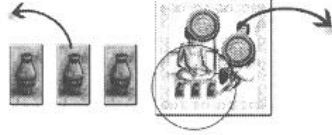
Si vous choisissez cette action vous n'avez pas à payer de jetons influence. Vous choisissez un des champs de cérémonie Kava, payez le nombre de marqueurs de Kava et prenez les jetons influence

Kaivai – Extension "Pearl diver and Kava-brewer" – Règles (pêcheurs de perles et brasseurs de Kava)

placés sur ce champ de cérémonie. Remettez les marqueurs de Kava dans la réserve.

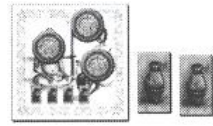
Vous ne pouvez choisir qu'un champ de cérémonie par action.

Exemple :
Tonga paye les 3 marqueurs de Kava exigés et prend les 2 jetons influence du champ de cérémonie.



Le nombre de marqueurs de Kava exigé est le nombre imprimé sur le champ de cérémonie plus tous les marqueurs de Kava qui sont placés à côté de ce champ de cérémonie.

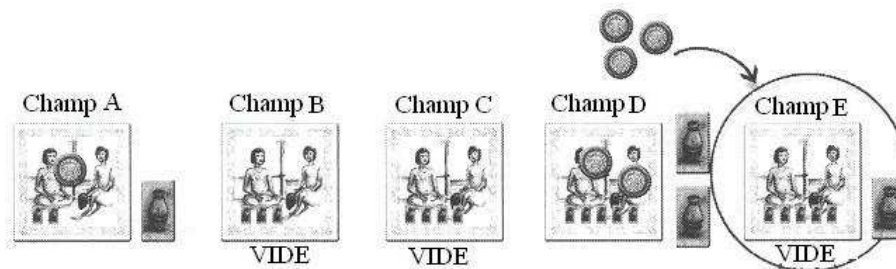
Exemple :
Tonga paye les 6 marqueurs de Kava exigés (4+2) et prend les 3 jetons influence du champ de cérémonie (NdT : Le commentaire ne correspondait pas au schéma, je l'ai adapté).



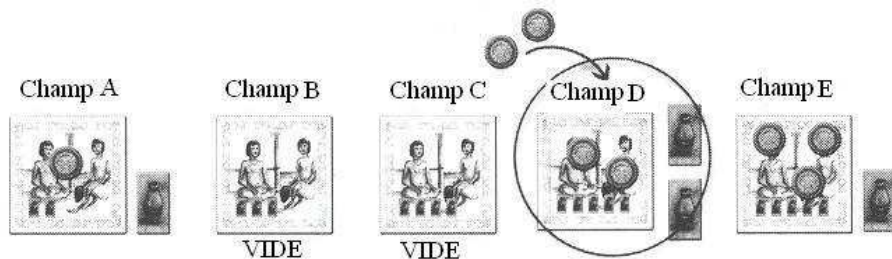
Comment placer des marqueurs de Kava à côté d'un champ de cérémonie ? Le joueur qui déplace le Dieu des pêcheurs dans la phase 2 prend un marqueur de Kava de la réserve et le place à côté d'un champ de cérémonie. Maintenant le nombre de marqueurs de Kava exigé sur ce champ de cérémonie a augmenté de un.

Comment les nouveaux jetons influence viennent-ils sur les champs de cérémonie ? Dans la phase 2, quand le Dieu des pêcheurs est déplacé, de nouveaux jetons influence sont placés sur les champs de cérémonie. Commencez par le dernier champ (voir l'exemple : champ E). Pour chaque champ vide (sans jetons influence), vous mettez un jeton influence sur le champ de cérémonie (voir l'exemple). Vous traitez les champs de cérémonie dans l'ordre décroissant (NdT : L'ordre ne correspondait pas au schéma, je l'ai adapté).

Exemple :



3 champs vides. Placez 3 jetons influence supplémentaires sur le champ E.



Il n'y a plus maintenant que 2 champs vides. Placez 2 jetons influence supplémentaires sur le champ D. Utilisez le même processus pour tous les champs. Placez 2 jetons influence supplémentaires sur le champ C, 1 jeton influence supplémentaire sur le champ B, aucun jeton influence supplémentaire sur le champ A.

Variante du Dieu des pêcheurs :

Chaque fois que vous choisissez l'action PECHER, vous obtenez un poisson automatiquement pour chaque bateau à côté de l'île du Dieu des pêcheurs. Lancez les dés uniquement pour les cottages de pêcheur (anciennement tombeaux des Dieux) sur cette île.

Par exemple, si vous allez pêcher à l'île du Dieu des pêcheurs avec deux bateaux et un cottages de pêcheur (anciennement tombeaux des Dieux) sur cette île vous obtenez deux poissons automatiquement (pour le Dieu des pêcheurs) et vous lancez un dé pour chacun des deux bateaux.