

Kaivai

Il y a plus de 1000 ans, les Polynésiens ont commencé à coloniser l'océan Pacifique. Kaivai - le mangeur d'eau, c'est ainsi qu'ils ont appelé l'homme qui pourrait naviguer sans risque à travers la largeur infinie de l'océan. Sa sagesse secrète était basée sur l'observation précise de la nature - du ciel étoilé à la crête d'une vague - et était accumulée et transmise verbalement à travers les siècles. La compétence de lire l'océan comme un livre était uniquement réservée aux personnes estimées.

Dans le large monde éclaté des îles polynésiennes, les joueurs participent à l'exploration et la fondation de nouveaux espaces de vie pour les pêcheurs et les marins. Vous devez pêcher du poisson, afin d'obtenir de l'argent-coquillage ou de la gloire.

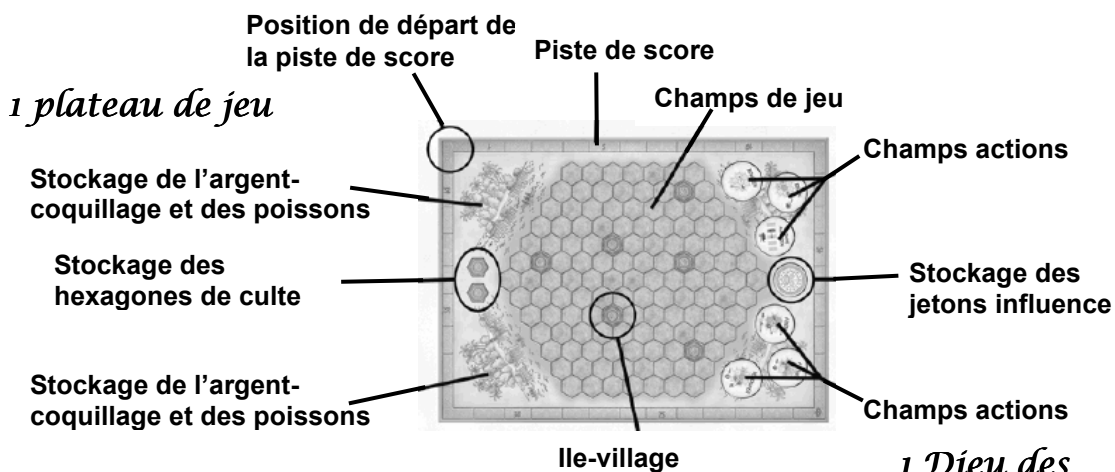
Avec l'argent-coquillage vous payez la construction des cottages sur les îles-villages, pour gagner plus d'estime à la fin. En raison de la construction de nouveaux bâtiments, chaque île-village se développe régulièrement, ce qui change régulièrement sa taille et sa valeur. Tandis que la valeur des îles-villages augmente constamment, la valeur de l'argent-coquillage diminue constamment à chaque tour. La richesse financière ne dure pas très longtemps et doit être investie aussi vite que possible dans l'expansion de l'espace de vie. Seul le joueur qui se dirige habilement à travers le monde dynamiquement croissant des îles, qui contrôle intelligemment ses ressources fluctuantes et sait comment employer la faveur du dieu des pêcheurs gagnera assez d'estime et de gloire pour être initié à la sagesse secrète du Kaivai.

BUT DU JEU

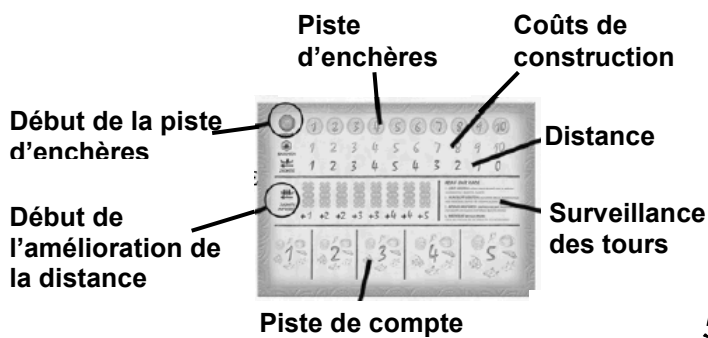
Kaivai est joué en 10 tours. Pendant chaque tour, chaque joueur peut choisir différentes actions afin d'augmenter sa gloire et sa réputation. Il est possible de gagner des points de victoire (PV) en choisissant l'action *célébrer* pendant la partie ou lors du décompte final.

Après 10 tours, une partie de Kaivai se termine avec le décompte final. Pendant cette étape, vous gagnez des PV pour toutes les cottages que vous possédez et pour les majorités dans les îles-villages. Le joueur avec le plus de PV gagne la partie.

CONTENU



4 plateaux individuels



1 Dieu des pêcheurs



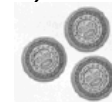
12 hexagones de culte



50 poissons/coquillages



26 jetons influence



4 dés

4x6 statues de Dieux



4x6 bateaux



4x15 cottages



Le verso représente un cottage collectif



Le recto représente ...

... avec un bateau un cottage de pêcheur



... avec une statue de Dieu un tombeau des Dieux



ELEMENTS ESSENTIELS DU JEU

POINTS DE VICTOIRE (PV)

- Le joueur qui a scoré le plus de PV à la fin gagne la partie.
- Vous pouvez obtenir des PV pendant la partie avec l'action CELEBRER et lors du décompte final. Le décompte final rapporte 2 PV par COTTAGE possédé et des PV pour les hexagones de culte dans les VILLAGES.
- Vous perdez des PV quand vous envoyez des bateaux d'autres joueurs par le fond.
- Les PV sont comptabilisés sur la piste de score.



Le joueur qui possède le plus de PV à la fin de la partie l'emporte

BATEAUX

- Avec des bateaux vous vous déplacez sur le plateau de jeu et effectuez différentes actions : CONSTRUIRE, VENDRE, PÊCHER et SE DÉPLACER en envoyant d'autres bateaux par le fond.
- Les bateaux peuvent être utilisé pour créer une majorité lors d'un décompte de village.
- Vous obtenez un nouveau bateau en construisant un village de pêcheurs.
- La distance de déplacement de ses propres bateaux dépend de l'enchère que chaque joueur offre au début de chaque tour. Vous pouvez de plus augmenter la distance de déplacement de vos propres bateaux de manière permanente. Les bateaux ne peuvent être déplacés que quand vous les utilisez pour une action. Un bateau n'est pas obligé de parcourir la distance complète.
- Vous pouvez envoyer les bateaux étrangers par le fond, mais vous payerez des PV.



COTTAGES

- Il existe 3 types de cottages : Cottage de pêcheur, cottage collectif et tombeau des Dieux.
- Chaque cottage possédé rapporte 2 PV lors du décompte final.
- Pendant la partie, les cottages ont des fonctions différentes :
 - Les COTTAGES DE PECHEURS vous donnent de nouveaux bateaux. Quand vous construisez un cottage de pêcheurs, vous prenez un nouveau bateau et le placez sur le cottage.
 - Les COTTAGES COLLECTIFS vous donnent de nouvelles influences.
 - Les TOMBEAUX des DIEUX vous donnent plus de dés quand vous pêchez. Quand vous construisez un tombeau des Dieux, vous prenez une statue des Dieux et la placez sur le cottage pour la marquer comme tombeau des Dieux.
- Vous pouvez construire des cottages en choisissant l'action CONSTRUCTION. Le prix de chaque cottage dépend du montant que vous avez enchéri au début du tour et de la taille de l'île-village sur laquelle vous voulez construire votre cottage.



Cottage de pêcheur
Recto avec bateau



Cottage collectif
Verso



Tombeau des Dieux
Recto avec statue de Dieux

COQUILLAGES

- Vous payez le coût de construction des cottages avec de l'argent-coquillage.
- Vous obtenez des coquillages avec l'action VENDRE quand vous livrez des poissons aux cottages adverses.
- Les coquillages sont mis sur la piste de compte et ont la même valeur que le nombre sur lequel ils sont. Quand vous payez des coûts de construction, vous recevez la monnaie en coquillages.
- La valeur des coquillages décroît à la fin de chaque tour.



Chaque coquillage a la valeur du nombre sur lequel il est

POISSONS

- Avec les poissons vous participez au commerce. Avec l'action VENDRE vous pouvez livrer des poissons aux cottages. Quand vous livrez des poissons aux cottages des autres joueurs, vous êtes payé avec de l'argent-coquillage.
- Avec l'action CÉLÉBRER vous transformez les poissons qui ont été livrés aux cottages en PV.
- Vous pouvez obtenir des poissons en choisissant l'action PECHER et en jetant les dés. Vous pouvez augmenter le nombre de dés à lancer en construisant des tombeaux de Dieux.
- Vos poissons sont mis sur la piste de compte et leur fraîcheur expire à chaque tour. Le poisson livré est mis sur les cottages du plateau de jeu.



Les poissons vendus sont placés sur les cottages

INFLUENCE

- Avec de l'influence vous pouvez effectuer des actions qui ont déjà été choisies.
- Dans le décompte final vous pouvez utiliser de l'influence pour créer des majorités.
- Vous obtenez de l'influence en possédant des COTTAGES COLLECTIFS ou par l'action SACRIFIER qui veut dire que vous abandonnez complètement toutes vos actions pour un tour.
- L'influence peut être conservée cachée



ILES-VILLAGES

- Lors du décompte final, chaque joueur qui a une majorité dans une île-village obtient 1 PV pour chaque hexagone de culte dans cette île-village.
- Les cottages et les hexagones de culte contigus forment une île-village. Il y a au moins un hexagone de culte dans une île-village. Sur le plateau de jeu il y a six îles-villages permanentes. Selon le nombre des joueurs une ou deux îles-villages sont ajoutées.
- Les îles-villages ne peuvent jamais se développer ensemble ; elles ne peuvent pas s'unir



DIEU DES PECHÉURS

- Le Dieu des pêcheurs sera déplacé à chaque tour vers une autre île-village. Cette île-village s'étend alors d'un HEXAGONE DE CULTE et chaque joueur reçoit de l'influence pour chacun de ses COTTAGES COLLECTIFS sur l'île.
- Le Dieu des pêcheurs est un TOMBEAU DES DIEUX pour chaque joueur, ainsi il augmente le nombre de dés pour la pêche.



RESUME DES REGLES

Le résumés des règles est juste un sommaire sur la façon de jouer. Vous pouvez sauter ce résumé et continuer avec les règles détaillées en commençant par le chapitre PREPARATION.

Quand vous aurez lu le résumé des règles courtes, il est recommandé de commencer à jouer, tout en lisant les règles détaillées.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se compose de 10 tours et se termine avec un décompte final. Chaque tour se compose de quatre phases :
1.) Enchères, 2.) Gestion du Dieu des pêcheurs, 3.) Actions, 4.) Dépréciation

1.) ENCHÈRES

- Chaque joueur fait un enchère entre 1 et 10. Ce montant a 3 effets :
- 1.) L'ordre du tour pour les actions
 - 2.) Le coût de construction de ses propres cottages
 - 3.) La distance de déplacement pour ses propres bateaux

2.) GESTION DU DIEU DES PECHÉURS

Le joueur avec l'enchère la plus basse déplace le Dieu des pêcheurs vers une autre île-village. Le Dieu des pêcheurs initie deux effets dans cette île-village :

- 1.) L' île-village est étendue d'un hexagone de culte
- 2.) Chaque joueur reçoit de l'influence pour chacun de ses COTTAGES COLLECTIFS sur l' île-village.

3.) ACTIONS

Le joueur avec l'enchère la plus haute commence. Les six actions possibles sont :

- CONSTRUIRE (*BAUEN*) : Vous pouvez construire de nouveaux cottages en payant avec de l'argent-coquillage.
- PECHER (*FISCHEN*) : Vous pouvez attraper des poissons en lançant les dés.
- VENDRE (*VERKAUFEN*) : Vous pouvez livrer des poissons aux cottages et gagner de l'argent-coquillage.
- SE DEPLACER (*BEWEGEN*) : Vous pouvez couvrir de grandes distances ou envoyer des bateaux adverses par le fond.
- REVALORISER (*AUFWERTEN*) : Vous pouvez augmenter de manière permanente la distance de déplacement de vos bateaux.
- CELEBRER (*FEIERN*) : Vous choisissez .une île-village et transformez tous les poissons qui s'y trouvent en PV.

Excepté REVALORISER et CELEBRER, toutes les actions sont effectuées en employant vos bateaux. Quand une action est choisie pour la première fois, posez un jeton d'influence de la réserve sur la case correspondante (parmi les champs d'action). Si vous voulez choisir une action déjà utilisée, vous devez utiliser vos propres jetons d'influence et en ajouter sur le champ d'action correspondant autant qu'il y en a déjà. En suivant l'ordre du tour, les joueurs peuvent choisir et effectuer une action jusqu'à ce que tout le monde passe.

4.) DEPRECIATION

Chaque coquillage et chaque poisson sur le plateau individuel de chaque joueur perd de la valeur et est déplacé d'une case vers la gauche

FIN DU JEU

Après le 10ème tour le jeu se termine avec le décompte final. Le décompte final se compose du DECOMPTE DES COTTAGES (2 PV pour chaque cottage possédé) et du DECOMPTE DES VILLAGES (si vous avez la majorité dans une île-village, vous gagnez 1 PV pour chaque hexagone de culte du village).

PREPARATION

Chaque joueurs choisit une couleur et prend le matériel correspondant : un PLATEAU INDIVIDUEL, 15 COTTAGES, 6 BATEAUX et 6 STATUES DE DIEUX. Il obtient un capital de départ de 3 COQUILLAGES, 3 POISSONS et 3 JETONS D'INFLUENCE.

Les coquillages et les poissons vont sur votre plateau individuel et sont placés sur la case 5 de la PISTE DE COMPTE. Vous pouvez conserver votre influence cachée (dans votre main, sous la table ou partout où vous voulez).

Chaque joueur place un bateau sur la position de départ de la PISTE DE SCORE et un autre sur la case de début de L'AMELIORATION DE LA DISTANCE (de son plateau individuel). Chaque joueur place une de ses statues de Dieu sur la case de début de sa PISTE D'ENCHERES (sur son plateau individuel).

6 île-villages (qui se composent seulement au démarrage d'un hexagone de culte) sont intégrées de manière permanente au plateau de jeu. Dans une partie à 3 joueurs, placez une île-village additionnelle. Dans une partie à 4 joueurs, placez deux îles-villages additionnelles.

PLACEMENT D'UNE ILE-VILLAGE : Placez un hexagone de culte sur une case d'eau à une distance minimum de 3 case de n'importe quelle autre île-village (hexagone de culte).

Le reste des poissons, coquillages, jetons d'influence et 10 hexagones de culte sont placés dans leurs réserves. Gardez le Dieu des pêcheurs prêt à être utilisé ainsi que les 4 dés.

Chaque joueur place également et gratuitement deux COTTAGES DE DEPART. Mais cela se produira après la première phase d'enchères. (voir le paragraphe DEROULEMENT DE LA PARTIE / 1a, PLACEMENT DES COTTAGES DE DEPART).

DEROULEMENT DE LA PARTIE

KAIVAI est joué en 10 tours. A la fin des 10 tours il y a un DECOMPTE FINAL. Chacun tour est composé de 4 phases différentes :

- 1.) Enchères (fixation de l'ordre du tour, du coût de construction et de la distance de déplacement)
- 2.) Gestion du Dieu des pêcheurs (extension d'une île-village, influence pour les cottages collectifs)
- 3.) Actions (construire, pêcher, vendre, se déplacer, revaloriser ou célébrer)
- 4.) Dépréciation (des coquillages et des poissons)

Quand un tour se termine avec la phase 4, le tour suivant commence avec la phase 1 (enchères).

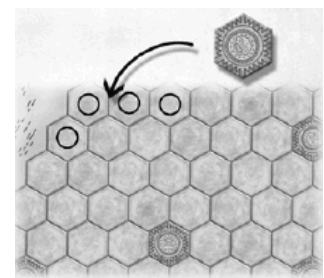
1.) ENCHERES

Au début de chaque tour, chaque joueur fait une enchère entre 1 et 10. Cette enchère a 3 effets :

- 1.) L'ORDRE DU TOUR :
L'enchérisseur le plus élevé joue en premier, il est le PREMIER JOUEUR pour la prochaine phase d'actions.
L'enchérisseur le plus bas joue en dernier mais déplace le DIEU DES PECHEURS.
- 2.) Le COUT DE CONSTRUCTION (BAUKOSTEN) de vos propres cottages.
- 3.) La DISTANCE DE DEPLACEMENT (ZUGWEITE) de vos propres bateaux.



3 poissons et 3 coquillages sur la case 5. Chaque coquillage a une valeur de 5. Capital de départ 15 (en argent-coquillage)



Placement d'une île-village : 3 cases de distance de toute autre île-village.

Vous jouez 10 tours. Chaque tour a 4 phases :
1.) Enchères
2.) Gestion du Dieu des pêcheurs
3.) Actions
4.) Dépréciation



Enchère : 4
Coût de construction : 4
Distance de déplacement : 4

Vous marquez votre enchère sur votre piste d'enchères avec une statue de Dieux. Vous placez la statue de Dieux sur le nombre correspondant. Chaque nombre ne peut être choisi qu'une fois. Ainsi chaque joueur fait une enchère différente.

Le joueur avec le moins de PV enchérit en premier. les joueurs enchérissent dans l'ordre croissant des PV. Finalement le joueur avec le plus de PV enchérit en dernier.

Dans le premier tour vous enchérissez dans l'ordre de l'âge car aucun joueur n'a de PV à ce stade de la partie. A partir du deuxième tour, les égalités seront résolues d'une manière différente (voir le chapitre PARTICULARITES/EGALITES).

Faire une enchère ne coûte rien.

1a.) PLACEMENT DES COTTAGES DE DEPART (seulement au premier tour)

Pendant le premier tour chaque joueur place deux cottages gratuitement. Le premier cottage est un cottage de pêcheurs, le second est au choix de chaque joueur (cottage collectif, tombeau de Dieux ou autre cottage de pêcheurs).

Le joueur avec l'enchère la plus élevée place ses deux cottages de départ en premier, suivi du joueur avec la deuxième enchère la plus élevée, et ainsi de suite. Enfin le joueur avec l'enchère la plus basse place ses deux cottages de départ.

Chaque cottage peut être placé dans n'importe quelle île-village. Le cottage est placé sur une case d'eau adjacente à un hexagone de culte de l'île-village.

(si vous avez des questions au sujet des cottages, voir le chapitre ELEMENTS ESSENTIELS DU JEU/COTTAGES).

2.) GESTION DU DIEU DES PECHÉURS

Le joueur avec l'enchère la plus basse déplace le Dieu des pêcheurs de l'île-village où il se trouve vers n'importe quelle autre île-village (ainsi le Dieu de pêcheurs change de position à chaque tour, il ne peut pas rester dans la même île-village).

Le Dieu des pêcheurs déclenche alors 2 effets :

- 1.) L'ILE-VILLAGE est agrandie d'un HEXAGONE DE CULTE. Le joueur avec l'enchère la plus basse prend un hexagone de culte de la réserve et le place sur un hexagone d'eau adjacent à l'île-village mais sans être adjacent à n'importe quelle autre île-village. Le Dieu de pêcheurs est alors placé sur le nouvel hexagone de culte.

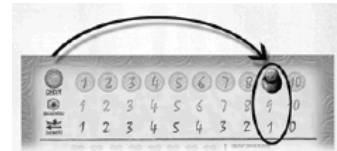
IMPORTANT : Les îles-villages ne peuvent jamais se développer ensemble ; il est interdit de les unir.

- 2.) Chaque joueur obtient, de la réserve, un JETON D'INFLUENCE pour chaque COTTAGE COLLECTIF qu'il possède dans cette île-village.

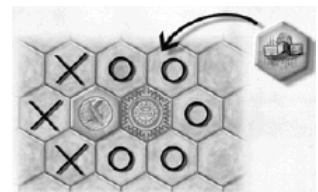
3.) ACTIONS

Il y a 6 actions différentes : CONSTRUIRE (BAUEN), PECHER (FISCHEN), VENDRE (VERKAUFEN), SE DEPLACER (BEWEGEN), REVALORISER (AUFWERTEN ; augmenter la distance de déplacement) et CELEBRER (FEIERN).

Le joueur avec l'enchère la plus élevée est le premier joueur. Il peut choisir une action et l'exécuter. Puis vient le tour du joueur avec la deuxième enchère la plus élevée, et ainsi de suite. Quand chaque



Enchère : 9
Coût de construction : 9
Distance de déplacement : 1



Le cottage de pêcheurs peut être placée sur un hexagone marqué d'un cercle. Chaque cottage de départ doit toujours toucher un hexagone de culte.



Déplacement du Dieu des pêcheurs : Un nouvel hexagone de culte est placé sur l'île-village choisi. Pour chaque cottage collectif dans l'île-village, son propriétaire reçoit de l'influence.

Dans l'ordre de tour, les joueurs effectuent des actions. Le joueur dont c'est le tour ne peut choisir et effectuer qu'UNE seule action à chaque fois.

joueur a eu son tour, on recommence par le premier joueur. Ceci continue jusqu'à ce qu'aucun joueur ne puisse ou ne veuille effectuer d'action.

IMPORTANT : Un joueur ne peut choisir qu'une action à chaque fois.

Le joueur dont c'est le tour choisit UNE action. Si cette action n'est pas encore marquée, le joueur prend un JETON D'INFLUENCE de la réserve et le met sur le CHAMP D'ACTION correspondant pour le marquer comme choisi. Si l'action est déjà marquée, le joueur doit utiliser autant de ses propres jetons d'influence qu'il y en a déjà sur le champ d'action correspondant et les mettre sur ce champ d'action. Ainsi quand un joueur choisit une action pour la première fois, elle est gratuite. Mais si elle est choisie une deuxième fois, un paiement en jetons d'influence est requis et ce paiement augmentera à chaque fois que l'action sera choisie.

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas effectuer d'action, il peut passer. Si vous avez passé, vous ne pouvez plus effectuer d'action pendant ce tour. Quand TOUS les joueurs ont passé, la phase 3 est terminée.

Les actions CONSTRUIRE, PECHER, VENDRE et SE DEPLACER sont effectuées en utilisant vos bateaux. Si vous choisissez une de ces actions, vous pouvez effectuer l'action avec chacun de vos bateaux. Vous pouvez déplacer vos bateaux pour effectuer une action (au maximum la distance de déplacement). Il n'est pas permis de déplacer un bateau sans effectuer l'action. Un seul bateau peut stationner sur un hexagone d'eau. Il peut par contre se déplacer au-dessus des autres bateaux, mais pas au-dessus des cottages ou des hexagones de culte.

Pour exécuter les actions CELEBRER et REVALORISER LA DISTANCE DE DEPLACEMENT, vous n'avez pas besoin de bateau.

IMPORTANT : Si vous choisissez une action, vous devez être capable de l'exécuter. Si vous avez besoin de bateaux pour effectuer cette action, vous devez pouvoir effectuer l'action avec au moins un bateau. Il n'est pas permis de choisir une action qu'on ne peut pas effectuer.

CONSTRUIRE

Vous pouvez construire trois types de cottages :

- 1.) Le COTTAGE DE PECHEURS vous apporte un nouveau BATEAU.
Quand vous construisez un cottage de pêcheurs, le nouveau bateau est placé sur l'hexagone contenant le cottage.
- 2.) Le COTTAGE COLLECTIF vous donne une nouvelle INFLUENCE.
Si vous construisez un cottage collectif dans le village ayant le Dieu des pêcheurs, vous obtenez immédiatement un jeton d'influence.
- 3.) Le TOMBEAU DES DIEUX vous donne des DES pour la PECHE.
Quand vous construisez un tombeau des Dieux, vous placez une statue des Dieux sur le cottage.

Le bateau que vous utilisez pour la construction doit être adjacent à un HEXAGONE DE CULTE. Le cottage que vous construisez doit être adjacent au bateau et à n'importe quel hexagone de l'île-village.

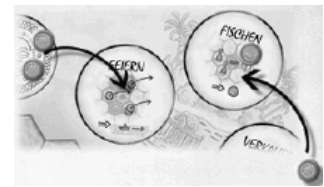
IMPORTANT : Il est interdit d'unir des îles-villages, ils ne peuvent jamais se développer ensemble.

COÛTS DE CONSTRUCTION : Le prix d'un cottage résulte de votre enchère + la taille de l'île-village sur lequel vous construisez le cottage (1 par cottage et 1 par hexagone de culte)

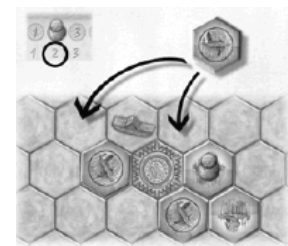
Vous payez avec votre argent-coquillage. Un coquillage a la valeur de la case sur laquelle il est. Vous recevez la monnaie.

PECHER

L'action pêcher comporte



un jeton d'influence. Si vous choisissez cette action, vous devez utiliser un de vos propres jetons d'influence et le placer sur le champ d'action correspondant. L'action célébrer (Feiern) est encore libre. Si vous choisissez cette action, vous placez un jeton d'influence de la réserve sur le champ d'action.



Pour construire, le bateau doit être adjacent à un hexagone de culte. Le nouveau cottage doit être adjacent au bateau et à n'importe quel hexagone du village. Coût de construction : 2 (enchère) + 5 (taille du village) = 7.

Un tombeau des Dieux +

Le bateau utilisé pour la pêche doit être adjacent à un HEXAGONE DE CULTE. Pour chacun de vos propres TOMBEAUX DES DIEUX dans cette île-village vous obtenez un dé. Les tombeaux de Dieux d'autres îles-villages ne comptent pas. Vous prenez les dés par taille, d'abord le plus grand et, si vous en avez besoin de plus, les suivants dans l'ordre décroissant des tailles. Maintenant vous lancez les dés. Vous obtenez un poisson de la réserve pour chaque point bleu que vous avez obtenu. Placez tous les poissons pêchés sur la case 5 de votre piste de compte. IMPORTANT : Le Dieu des pêcheurs est un tombeau des Dieux pour tous les joueurs sur l'île-village où il se trouve.

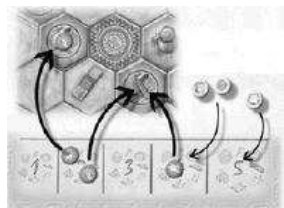
le Dieu des pêcheurs indiquent 2 dès pour la pêche avec chacun de ses propres bateau adjacent à l'île-village.



VENDRE

Le bateau utilisé pour vendre doit être adjacent aux cottages où vous souhaitez livrer des poissons. Vous pouvez livrer des poissons aux COTTAGES DE PECHEURS et aux COTTAGES COLLECTIFS. Un bateau peut fournir à chacun des cottages valides qui lui sont adjacents jusqu'à 3 poissons. Vous prenez les poissons de votre piste de compte et les placez sur les cottages. Le poisson reste sur les cottages jusqu'à ce qu'une célébration ait lieu dans l'île-village.

Il y a déjà un poisson sur le cottage



IMPORTANT : On peut mettre au maximum 3 poissons par cottage.
 IMPORTANT : Vous ne pouvez pas livrer de poisson aux hexagones de culte ou aux tombeaux des Dieux.
 Si vous livrez des poissons aux cottages des autres joueurs, vous vendez les poissons et recevez des COQUILLAGES de la réserve :
 1er POISSON sur un cottage : un COQUILLAGE sur la case 5 de la piste de compte.
 2ème POISSON sur un cottage : un COQUILLAGE sur la case 4 de la piste de compte.
 3ème POISSON sur un cottage : un COQUILLAGE sur la case 3 de la piste de compte.
 Si vous livrez des poissons à vos propres cottages, vous n'obtenez pas des coquillages (mais des PV quand il y aura une célébration).

1 x 1^{er} poisson = 1x5 = 5
 2 x 2^{ème} poisson = 2x4 = 8
Vendre des poissons aux cottages étrangers vous rapporte de l'argent-coquillage :
 1^{er} poisson 5 (un coquillage sur la case 5)
 2^{ème} poisson 4 (un coquillage sur la case 4)
 3^{ème} poisson 3 (un coquillage sur la case 3)

REVALORISER LA DISTANCE DE DEPLACEMENT

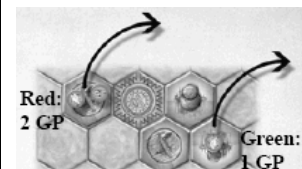
Pour cette action vous n'utilisez pas de bateaux, ainsi vous ne pouvez pas déplacer vos bateaux, quand vous choisissez et exécutez la revalorisation. Avec cette action vous pouvez augmenter de manière permanente la distance de déplacement de vos bateaux.

Le bateau utilisé comme marqueur sur la piste d'amélioration de la distance est déplacé d'UNE case vers la droite. La nouvelle position montre de combien la distance de déplacement de vos bateaux est augmentée.

Quand vous effectuez toutes les autres actions, vos bateaux peuvent se déplacer de la distance de déplacement correspondante à votre enchère + la distance de déplacement de la piste d'amélioration.

CELEBRER

Pour cette action vous n'utilisez pas de bateaux, ainsi vous ne pouvez pas déplacer vos bateaux, quand vous choisissez et exécutez la célébration. Vous devez choisir une île-village pour la célébration. Chaque joueur obtient un PV pour chaque POISSON positionné sur un de ses cottages de l'île-village. Tous les poissons de cette île-village sont alors mangés et remis dans la réserve. Le joueur qui a effectué la célébration obtient en plus un PV pour chaque groupe de 3 poissons dans cette île-village, peu importe qui les possédait, lui ou les autres joueurs.



Le joueur 'Red' a activé la célébration : Il gagne 1 PV supplémentaire (pour les 3 poissons).

SE DEPLACER / ENVOYER PAR LE FOND

Vous pouvez juste déplacer chaque bateau que vous possédez. Vous choisissez cette action pour couvrir de grandes distances, ou si votre distance de déplacement est trop basse ou POUR ENVOYER DES

Red se déplace vers le bateau yellow. Le joueur yellow joue avec 2

Kaivai

BATEAUX d'autres joueurs PAR LE FOND.

ENVOI PAR LE FOND : Déplacez un de vos bateaux sur un hexagone qui est déjà occupé par un bateau adverse. Ceci envoie ce bateau adverse par le fond et son propriétaire doit le remettre dans sa réserve. Si vous envoyez un bateau par le fond, vous PERDEZ immédiatement des PV. Combien ? Cela dépend du nombre de bateaux que l'autre joueur possède :

- 2 BATEAUX : 4 PV.
- 3 BATEAUX : 3 PV.
- 4 BATEAUX : 2 PV.

IMPORTANT : Vous ne pouvez jamais envoyer le dernier bateau d'un joueur par le fond. Si vous n'avez pas assez de PV, vous ne pouvez pas envoyer de bateau par le fond.

4.) *DEPRECIATION*

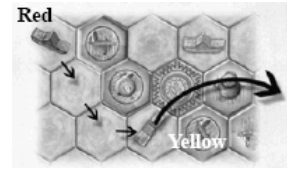
Quand aucun joueur ne peut ou ne veut effectuer d'autre action, le tour se termine par la phase 4.

Chaque joueur déplace ses COQUILLAGES et ses POISSONS sur sa piste de compte chacun d'une case vers la gauche. Les JETONS D'INFLUENCE des champs d'action retournent dans la réserve.

Tous les marqueurs des pistes d'enchère sont remis à zéro (au début de la piste d'enchères).

Maintenant le tour suivant commence, par la phase 1 : Enchères.

bateaux : Red perd 4 PV
et le bateau jaune est
envoyé par le fond.



Dépréciation : Les coquillages et les poissons qui sont sur la case 1 retournent à la réserve, une fois dévalués.

FIN DE LA PARTIE ET DECOMPTE FINAL

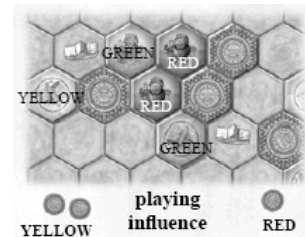
Après le 10ème tour le jeu se termine avec le décompte final. Le décompte final se compose du décompte des cottages et du décompte des villages.

- 1.) **DECOMPTE DES COTTAGES** : Chaque joueur gagne 2 PV pour chaque cottage qu'il possède.
- 2.) **DECOMPTE DES VILLAGES** : Les îles-villages sont décomptées une par une. Quand une île-village est décomptée, on l'indique en posant dessus un jeton d'influence de la réserve. Le joueur qui possède le moins de PV peut choisir une île-village non marquée. Le joueur qui possède la majorité dans cette île-village gagne 1 PV pour chaque hexagone de culte du village)

Pour la majorité, chaque joueur prend en compte : Chacun de ses COTTAGES dans l'île-village, chacun de ses BATEAUX adjacents à un hexagone de culte de l'île-village et les JETONS D'INFLUENCE qu'il joue.

JEU DES JETONS D'INFLUENCE : Chaque joueur prend autant de JETONS D'INFLUENCE qu'il souhaite dans sa main. Toutes les mains sont ouvertes en même temps.

Seul le joueur qui a la majorité, doit défausser ses jetons d'influence. Les autres joueurs gardent les jetons d'influence qu'il ont misés. Quand toutes les îles-villages sont marqués de cette façon, la partie est finie. Le joueur avec le plus de PV est le gagnant du jeu et sera initié à la sagesse secrète du Kaivai.



Majorité dans l'île-village
Red : 2 cottages + 1 influence = 3
Green : 2 cottages = 2
Yellow : 1 cottage + 2 bateaux + 2 influences = 5

Jaune obtient 1 PV pour chaque hexagone de culte de l'île-village, soit 3 PV.

PARTICULARITES / QUESTIONS

RESOLUTION DES EGALITES

Pendant la phase d'enchères, le joueur le plus pauvre (coquillages, poissons, bateaux, cottages) enchérit en premier.

Pendant le décompte des villages, personne ne marque rien.

DECOMPTE DES VILLAGES : Un bateau adjacent à plusieurs hexagones de culte de plusieurs îles-villages compte pour chaque île-

Kaivai

village.

SACRIFIER : Si vous n'effectuez aucune action pendant la phase 3, vous gagnez 2 jetons d'influence de la réserve.

BLOCUS : Il est interdit de bloquer complètement un bateau, soit en construisant un cottage, soit en plaçant un hexagone de culte.

VENTE : Vous pouvez livrer du poisson à tous les cottages adjacents (sauf les tombeaux des Dieux) même s'il appartiennent à des îles-villages différentes.

BATEAUX : Pour chaque action que vous effectuez (excepté célébrer et revaloriser), vous pouvez utiliser autant de vos bateaux que vous souhaitez. Chacun de vos bateaux peut effectuer l'action choisie une fois par tour. A votre prochain tour vous pouvez encore utiliser tous vos bateaux pour la prochaine action choisie.

DEPLACEMENT : Quand un bateau a effectué une action, il ne peut plus se déplacer même si la distance de déplacement n'était pas entièrement utilisée. Pour votre prochaine action, tous les bateaux peuvent encore se déplacer de la distance totale.

FAIRE UN PRESENT : Vous pouvez donner de l'argent-coquillage ou des poissons à d'autres joueurs. Si tous les autres joueurs le considèrent comme un contrat glorieux, votre présent est récompensé par un PV.