

## Fiche de démarrage rapide pour Hawaï

**Préparation :** Reconstituer le puzzle du plateau et placer aléatoirement les 10 tuiles rectangulaires à l'intérieur. Les jetons « poissons/coût » sont placés dans le sac en tissus. **4 tuiles « île »** sont disposées face visible devant les postes d'amarrages de l'île, le reste empilé à côté, face cachée (les îles utilisées seront remélangées si la pile est vidée). **Les 5 tuiles d'objectifs** (face visible) vont sous la piste d'ordre de tour des joueurs, triés (de 9 à 17, les chiffres + élevés dessous,). Les petites tuiles « **Produit** » sont triées et posées sur les emplacements correspondants (les 12 dieux en 2 piles mélangées au hasard).

Chacun prend 1 paravent, 1 petite pirogue, 1 plateau personnel, 3 pions à la couleur du paravent (1 sur piste de tour, 1 sur score, le plus gros sur la plage). Tous prennent pour ce 1<sup>er</sup> tour : 13 coquillages et 7 pieds à cacher derrière leur paravent (pour les tours suivants, voir sur la tuile d'objectif en cours). De surcroît, **uniquement pour ce 1<sup>er</sup> tour** : Le 2<sup>ème</sup> joueur prend 2 fruits en plus. Le 3<sup>ème</sup> 3, le 4<sup>ème</sup> 4, le 5<sup>ème</sup> 5 en compensation (le 1<sup>er</sup> joueur = 0 fruit).

### Déroulement du jeu :

Chacun va devoir construire son village dans son plateau perso en le remplissant de tuiles diverses rapportant des points, des fruits, des pieds, des coquillages.

Chaque ligne horizontale du plateau doit commencer obligatoirement par une hutte (tuiles avec une hutte dessus). La 1<sup>ère</sup> est déjà sur le plateau de chacun. Ces lignes peuvent rapporter des pts de victoire (carré gris) **SI** elles sont validées verticalement par des Kahuna (pièces hexagonales à acheter) **ET** horizontalement par des Tikis. Il y a potentiellement 45 pts à récupérer, si tout est validé, donc. Un Tiki est déjà présent sur le plateau, il faut ajouter des tuiles (huttes, dieux, surfeurs etc) sur chaque ligne pour arriver jusqu'à ce Tiki (inclus) ou le dépasser, soit 7 « cases » de long pour valider la ligne. Plus on ajoute de Tiki, plus vite on valide sa ligne (si on a mis des tikis partout, une simple hutte de départ –soit 2 cases- valide la ligne). Les Tikis permettent également de récolter des pieds lorsqu'ils sont posés sur son plateau. Les Kahunas rapportent des coquillages à prendre immédiatement également.

- **Au début de chaque manche**, chacun récupère des pieds et des coquillages selon ce qui est écrit sur la tuile objectif de la manche précédente. Ceux qui ont des tuiles permettant de récupérer des pieds, coquillages ou fruits sur leur plateau perso les prennent en plus. S'il manque des îles,

on décale les îles restantes vers la gauche et on en découvre d'autres aux amarrages vides. Les fruits sont des jokers, ils remplacent coquillages et/ou pieds.

- **On pioche des pions « poissons/coût » pour chaque tuile du plateau de jeu**, selon les cases d'achat imprimées sur ces tuiles. Le chiffre écrit sur la droite indique le total maxi qu'on pourra piocher. Ainsi, s'il y a deux cases, avec un 9, on pioche un jeton, on le pose sur le 1<sup>er</sup> emplacement. On pioche un second. Si le total des deux chiffres est inférieur à 9, on pose le jeton sur le 2<sup>ème</sup> emplacement et on passe à la tuile suivante. Si le total dépasse 9, on retourne le jeton côté poisson et on le met à la pêche (à droite de la plage). On remplit alors la tuile suivante. S'il n'y a qu'un emplacement « 5 » et que l'on pioche un jeton 6, il est mis à la pêche et la ressource sur cette tuile ne sera pas disponible pour cette manche. On dépose également un pion sur les emplacements utilisés de la piste d'ordre de tour de jeu, sauf sur l'emplacement 1<sup>er</sup> joueur (à 3 joueurs, on en place un sur la place du 2<sup>ème</sup> joueur et un sur celle du 3<sup>ème</sup>, par ex. Ces pions sont d'abord classés du + petit chiffre pour le 2<sup>ème</sup> au + grd pour le dernier. L'orange étant plus faible que le rouge). **A chaque début de manche, on récupère TOUS les jetons** (sur le plateau et chez les joueurs), on les remet dans le sac et on recommence le « piochage » de la même façon.

- **A son tour**, chacun va **déplacer son grand chef** (grd pion) 1 fois, en partant de la plage (au début seulement, après... depuis sa position actuelle). Pour monter/descendre, aller à gauche/à droite le coût est d'un pied par case adjacente. Aller en diagonale est possible, pour 1 pied si lieu adj. Rester sur place est possible (s'il reste un jeton coût) mais coûte un pied également. Retourner sur la plage est gratuit, mais il faut **obligatoirement** y faire une action (aller à la pêche, sur une île ou passer). La plage est une unique « case », les seuls lieux qui lui sont adjacents sont les deux du bas. On **DOIT** aller/rester sur un lieu ayant encore au moins un jeton coût et on **DOIT** acheter **ET** placer un produit.

Ensuite, selon le chiffre indiqué par les jetons coûts sur la tuile choisie, le joueur doit **payer en coquillages OU en fruits** (l'un ou l'autre, mais pas de mix possible) le produit qu'il désire ajouter à son plateau perso. Chaque produit a **deux faces** : celle plus intéressante que l'autre coûte le double. Ainsi, on peut choisir de **payer le double à l'achat** pour placer la tuile produit sur cette face-là. Ex : coût de 3 pour une hutte avec 1 pied dessus. Le joueur peut décider de payer 6 (coquillages **OU** fruits) pour retourner la hutte côté 2 pieds. Il décide de placer sa hutte en début de ligne ou à l'endroit qui lui plaît, même s'il y a déjà des huttes sur la ligne.

Toute pose est définitive !!!

Lorsqu'un joueur paie le coût indiqué sur le jeton présent sur la tuile, il récupère ce jeton et le pose de façon visible par tous à côté de son plateau. Il cherchera à atteindre le chiffre indiqué par la tuile objectif (de 9 à 17). S'il n'y a pas/plus de jeton coût à un endroit, on ne peut pas acheter le produit, 1<sup>er</sup> arrivé 1<sup>er</sup> servi. Un joueur peut décider de payer plus cher en récupérant un jeton plus élevé, afin d'atteindre l'objectif, par ex, ou parce que ce jeton est rouge et lui rapporte des pts de victoire (s'il a une hutte ou un dieu ayant ce pouvoir).

### LES TUILES « PRODUIT » :

Restrictions : 1 seule tuile identique par ligne. 1 seul Dieu identique par plateau, maxi 1 dieu par ligne. Ce qu'elles rapportent est indiqué dessus mais ceci vous aidera :

**Les huttes** : Des pieds/coquillages à prendre à chaque début de manche - Des avantages : pts de victoire à chaque fois que l'on récupère un jeton coût rouge (pts immédiats) - La possibilité de remplacer 1 coquillage/fruit/pied par 1 autre ressource lors d'un achat 1x ou 2x / tour - Rien (longue hutte) - Des pts de victoire à la fin (longue hutte côté doublé).

**Les Pirogues** : Le côté doublé contient déjà 1 pied, c'est donc une réduction de coût lors des déplacements sur les îles.

**Les Tikis et Kahunas** ne servent que pour le décompte final (valider les villages).

**Les Surfeurs** réduisent de 2 ou 4 le nbre de pts nécessaires pour valider un objectif (7 ou 5 au lieu de 9, par ex. Le joueur aura ainsi réussi son objectif mais ne pourra pas être considéré comme 1<sup>er</sup> ou 2<sup>ème</sup>).

**Les Danseuses** rapportent 1 ou 2 pts de victoire **par tuile sur la même ligne qu'elle**, en fin de partie.

**L'irrigation** rapporte des pts de victoire en fin de jeu selon le nbre de fruits différents (si doublée +1 ressource au choix) sur la même ligne que cette hutte.

**Les Dieux** peuvent rapporter des pts pour les jetons rouges récupérés, pieds, coquillages, achat de tikis (s'il en reste) pour 2 ressources au choix, pts par fruits présents sur les tuiles de son village perso, pts pour ses pirogues ET surfeurs, pts si on a atteint les objectifs, paiement de 2 ou 1 pied maxi (si tuile doublée) peu importe le déplacement effectué (payer 2 pieds pour un déplacement de 4 pieds, par ex).

### LA PLAGE :

Pour **Aller sur une île**, (1joueur/île, l'amarrage vide n'est rempli qu'à la prochaine manche) il faut avoir acheté une **pirogue** supplémentaire (puisque'il faut minimum 3 pieds, donc 3 places pour eux dans une pirogue, la petite n'en contenant que 2) **ET** payer le nombre de **pieds** demandés. Pour aller sur l'île la plus à droite, donc, on paie 6 pieds (5 avec grande pirogue doublée + une petite pirogue par

ex) et on gagne les pts de victoires notés sur l'amarrage (9 pts pour cette île) plus ce qui est imprimé sur l'île (à prendre immédiatement : PV, tuiles côté « 2 fruits » au choix selon ce qu'il reste, hutte côté « 2 coquillages » ou « 2 pieds » s'il en reste, 2 tikis s'il en reste, 2 kahuna s'il en reste, 4 fruits de la réserve etc). On peut aller sur une île en partant de la plage et en visiter plusieurs à la suite, si on a les pirogues et pieds nécessaires...

Si on veut **Aller à la pêche**, il suffit de se placer sur l'eau (place pour plusieurs joueurs) et de payer autant de pieds que l'on récupère de jetons poisson, peu importe le nombre de poissons dessus. Attention, il faut utiliser une pirogue pour accueillir les pieds... Donc limité à notre nombre de pirogue.

**Attention : Une même pirogue ne peut être utilisée qu'une fois par tour** (tourner verticalement celles utilisées pour le tour).

Quand tout le monde a joué un **tour**, on démarre un nouveau tour selon l'ordre des joueurs. Chacun déplace son chef de nouveau, ou décide de passer pour cette manche (il se place alors sur la piste de tour **à l'endroit qui lui plaît ET** prend le jeton coût qui s'y trouve peut-être (aux 2/3/4/5èmes places... S'il se met 1<sup>er</sup> joueur, par ex, il n'aura pas de jeton mais sera 1<sup>er</sup> à la manche suivante, s'il se met sur 3<sup>ème</sup> place, il sera 3<sup>ème</sup> à la prochaine manche, etc).

**La manche prend fin** quand tout le monde a décidé de passer. Chacun fait alors la somme des chiffres sur les jetons « coût » et nbre de poissons (pas nbre pions) qu'il a récolté durant cette manche. Si le joueur n'a pas atteint l'objectif, aucune pénalité, mais il ne gagne pas de points (à moins d'avoir 1 ou plusieurs surfeurs pour l'aider à atteindre l'objectif). Le joueur qui a le plus de pts (sans surfeur) gagne le nbre de pts inscrit sur la tuile objectif. Le second idem. Tous les autres le chiffre indiqué en 3<sup>ème</sup>. En cas d'égalité 1ere place : chacun a les pts, mais pas de second. Egalité en second : chacun a les pts.

**La partie prend fin** lorsqu'on a joué la dernière tuile « objectif 17 ». On compte les pts selon son village et les tuiles qui rapportent des pts. Celui qui a le + de pts gagne la partie. Des jetons 50/100 permettent de dépasser les 49 pts de la piste du jeu.