

# REGLES DU JEU

## TABLE DES MATIERES

1. Introduction.....	2	11. Règles Avancées .....	11
2. Composants.....	2	11.1 Fin de partie variable .....	11
3. Mise en place de la partie.....	3	11.2 Evènements Aléatoires.....	11
4. Séquence du Tour .....	4	11.3 L'Ile du Sud .....	11
5. Ordre de Tour.....	4	11.4 Ressources sauvées .....	11
6. Exploration.....	5	11.5 Kumara (Patates douces).....	12
7. Etape Mouvement & Bataille.....	6	11.6 Malaria .....	12
8. Résolution de Bataille .....	7	Règles solitaires .....	13
9. Construction.....	9	Notes sur la prononciation .....	15
10. Etape de Victoire.....	10	Bibliographie.....	15
		Crédits .....	15
		Index .....	16

GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

## 1. Introduction

*Conquest of Paradise* est une simulation historique excitante pour deux, trois ou quatre joueurs, décrivant la création des grands empires maritimes polynésiens du Pacifique, qui existaient bien avant leur découverte par les Européens. Les joueurs feront face aux mêmes inconnues que leurs équivalents historiques alors qu'ils enverront des explorateurs découvrir de nouvelles îles paradisiaques. Ils s'installeront sur des îles, construiront des canoës pour le commerce ou la conquête, formeront des guerriers, investiront des ressources dans des créations culturelles et organiseront des colons pour étendre, défendre et développer leurs empire insulaires naissants.

## 2. Composants

Une copie complète de *Conquest of Paradise* contient :

- Ce livret de règles
- Un livret de Notes du Créateur
- Une carte de 56cm par 86cm
- Quatre aides de jeu
- Un dé à 6 faces
- 1 planche et 1/2 de pièces de jeu pré-découpées
- 2 planches de tuiles de Groupes d'Îles
- 4 stands d'explorateur en plastique
- 28 cartes Arts & Culture
- 27 cartes Évènements Aléatoires
- 72 Villages en bois (en 4 couleurs)
- 4 disques d'Île d'origine (1 dans chaque couleur)

### 2.1 Carte du Jeu

La carte du jeu représente la majorité de l'Océan Pacifique, divisé en hexagones (appelés « Hexes » à partir de maintenant).

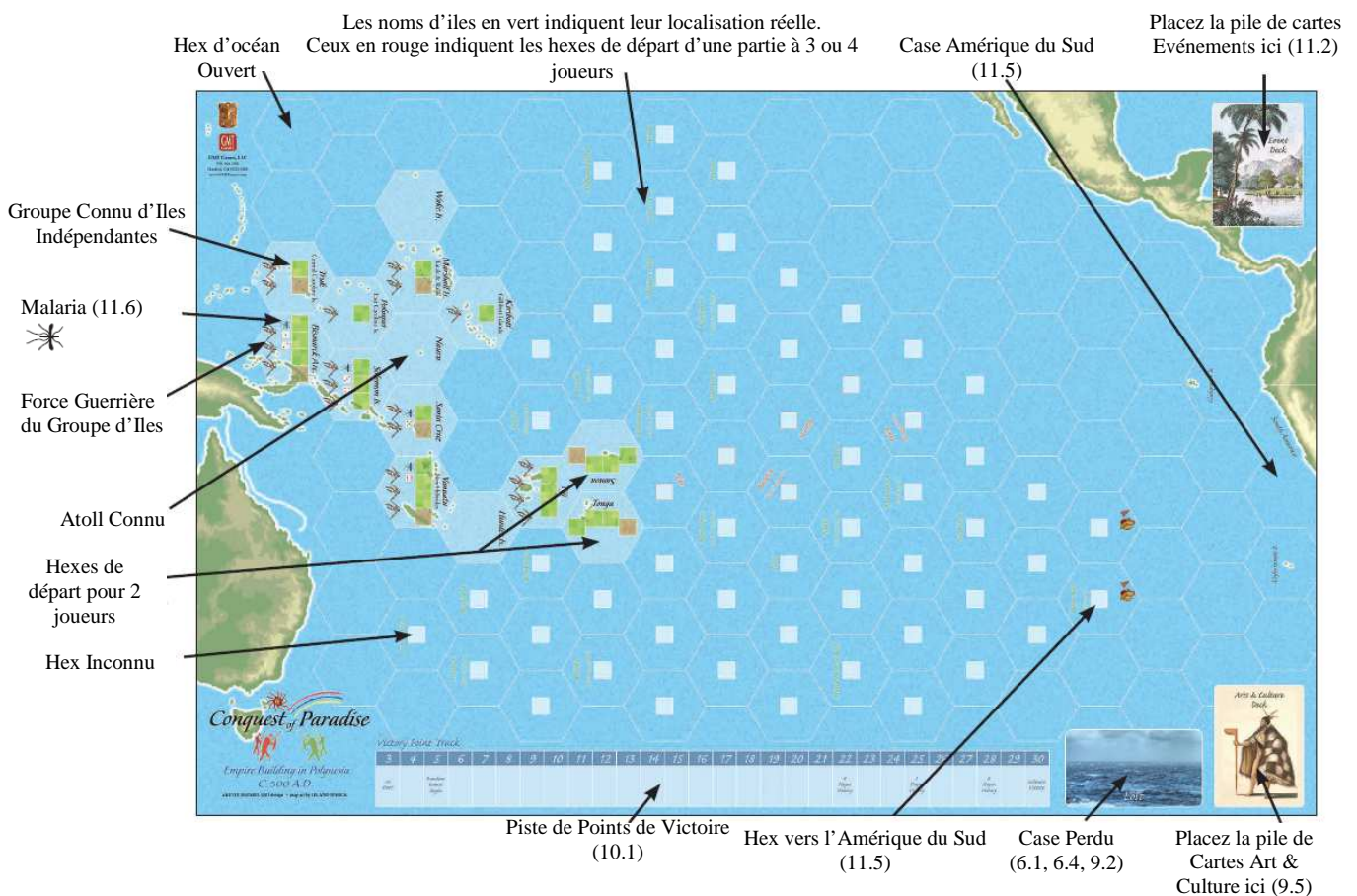
**Hexes Inconnus:** les hexes principalement à l'est des Tonga et de Samoa qui sont représentés avec un carré bleu clair dans leurs centres sont appelés « Inconnus ». Les lieux géographiques des Groupes d'Îles dans l'Inconnu sont indiqués pour votre connaissance. Cependant, pour simuler le sens du merveilleux et de la découverte, les lieux où vous trouverez ces îles sont aléatoires.

**Hexes Connus:** Les autres hexes sont les hexes connus – soit des Groupes d'Îles Indépendants et des Atolls imprimés sur la carte, soit des hexes d'Océan Ouvert. Une fois qu'un hex Inconnu est Exploré et révélé comme étant de l'Océan Ouvert ou une tuile de Groupe d'Îles (et retourné sur son recto), il devient un hex Connu.

**Hexes d'Océan Ouvert:** ces hexes sont imprimés sans le carré bleu clair pour indiquer qu'ils ne peuvent pas être Explorés, bien que le mouvement dans ces hexes soit autorisé.

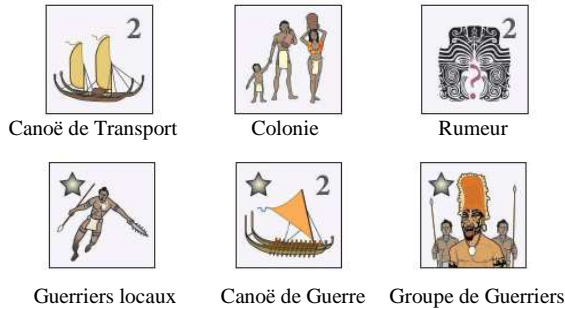
**Groupes d'Îles Indépendants:** la zone à l'ouest des Tonga et de Samoa était connue des Polynésiens et occupée par d'autres. Ces îles et atolls sont déjà imprimés sur la carte avec leurs sites de Village, similaires aux tuiles de Groupes d'Îles. Ces hexes ne peuvent pas être Explorés et les Groupes d'Îles Indépendants ici sont considérés contrôlés par l'ennemi pour tous les joueurs. Cependant, les joueurs peuvent envoyer leurs Guerriers pour conquérir ces hexes.

**Injouable:** La zone sans hexes (incluant les Amériques et l'Australie) est hors limite. La zone de double hex appelée "South America" est utilisée dans la Règle Avancée Kumura (11.5).





## 2.2 Pièces du Jeu



Une étoile dans le coin supérieur gauche d'une pièce de jeu indique qu'il s'agit d'une Pièce de Bataille. Seuls les Canoës de Guerre, les Groupes de Guerriers et les Guerriers Locaux peuvent combattre vos adversaires.

Un nombre dans le coin supérieur droit d'une pièce de jeu indique qu'elle peut bouger et de quelle distance. Les pièces avec un "2" peuvent bouger de deux hexes pendant l'étape de Mouvement et Combat. Les pièces sans numéros ne peuvent pas bouger d'elles-mêmes mais peuvent être transportées par Canoës. Les Guerriers Locaux sont une exception : ils ne bougent pas du tout et apparaissent en Bataille quand cela est nécessaire pour défendre l'un de leurs Groupes d'Iles.

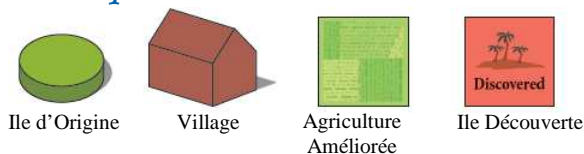
## 2.3 Explorateurs



Ce sont des pièces de jeu spéciales qui peuvent Explorer un ou plusieurs hexes pendant l'étape d'Exploration. Placez chaque Explorateur sur un stand. Les noms sont seulement

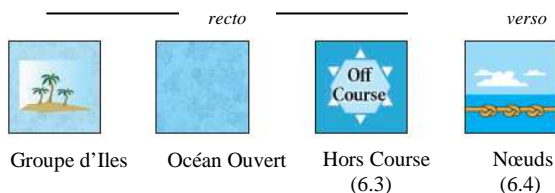
présents pour la saveur historique; voir les Notes du Créateur pour l'histoire de chaque Explorateur.

## 2.4 Marqueurs



Les disques d'Ile d'Origine indiquent le Groupe d'Iles d'Origine de chaque joueur. Les Villages sont aux couleurs des joueurs ; les marqueurs Agriculture Améliorée sont partagés par tous les joueurs. Les marqueurs Ile Découverte indiquent la découverte d'un joueur avant qu'elle ne soit révélée aux autres.

## 2.5 Marqueurs de Découverte



Les marqueurs "Palmiers" montrent qu'un Groupe d'Iles a été découvert dans l'hex. Les marqueurs entièrement bleus montrent que de l'Océan Ouvert a été découvert dans cet hex. Ils sont placés sur la carte dans l'hex où ils ont été découverts. Les deux types ont un nombre de Nœuds au verso. Les marqueurs Off Course déclenchent un événement spécial.

## 2.6 Tuiles de Groupes d'Iles



Les Tuiles de Groupes d'Iles sont des paradis tropicaux luxuriants dont la possession permet à un joueur de construire des Villages et d'accumuler la richesse et la puissance nécessaires pour gagner la partie. Vous pouvez lire à

propos de chaque Tuile dans les Notes du Créateur.

Les cases vertes indiquent combien de Villages peuvent être construits sur le Groupe d'Iles. Une case marron, s'il y en a, indique que si de l'Agriculture Améliorée est Construite, un autre Village peut y être construit. Les villages (et les marqueurs Agriculture Améliorée) sont placés sur ces cases pendant la partie. Le reste de la tuile peut contenir les Pièces de Jeu.

Plusieurs Tuiles de Groupes d'Iles sont des atolls inhabitables. Ces tuiles n'ont pas de cases sous leur nom. Même si elles ne peuvent pas être utilisées pour établir des Villages, les atolls ont malgré tout une valeur (10.2) s'ils sont incorporés à votre empire naissant.



## 3. Mise en place de la partie

Placez les marqueurs de Découverte (2.5) dans une tasse (ou tout contenant opaque). Les marqueurs de Découverte y sont tirés au hasard.

Brassez les cartes Arts & Culture et empilez-les face cachée sur leur case sur la carte.

Placez les Tuiles de Groupes d'Iles d'Origine nécessaires sur la carte selon le nombre de joueurs de la partie (3.2) et mettez de côté la Tuile Te Waka Maui, qui n'est utilisée qu'avec une Règle Avancée (11.3). Mélangez les Tuiles de Groupes d'Iles restantes à l'envers dans le couvercle de la boîte. Elles seront piochées d'ici lorsque ce sera nécessaire.

### 3.2 Iles d'Origine

Mettez en place les Iles d'Origine initiales comme suit :

**Deux joueurs:** utilisez Tonga et Samoa, toutes deux imprimées sur la carte.

**Trois joueurs:** utilisez Tonga, Samoa et Hiva (Iles Marquises). Placez la Tuile de Groupe d'Iles de Hiva sur sa localisation historique sur la carte, face à la direction indiquée. Puis placez les Tuiles Flint Is. et Niue Island sur leurs localisations historiques sur la carte, faces aux directions indiquées. Prenez la tasse et retirez au hasard des marqueurs de Découverte jusqu'à ce que vous ayez trois marqueurs de Groupes d'Iles et deux marqueurs d'Océan Ouvert. Remettez tout tirage en trop dans la tasse. Retirez les trois marqueurs de Groupes d'Iles de la partie. Placez les deux marqueurs d'Océan Ouvert piochés au hasard sur la carte (face océan visible): un sur l'hex entre Niue et Flint Is. et l'autre dans l'hex entre Flint Is. et Hiva (au nord de Tuamotu). Ces lieux sont indiqués en rouge sur la carte.



Mise en place de départ pour 3 joueurs

**Quatre joueurs:** utilisez Tonga, Samoa, Hiva et Raiatea (Archipel de la Société). Faites la mise en place pour une partie à trois joueurs, comme ci-dessus. Puis placez Raiatea à sa place historique, dans la direction indiquée. Finalement, retirez de la partie un marqueur de Groupe d'Iles supplémentaire tiré au hasard.



Mise en place de départ pour 4 joueurs

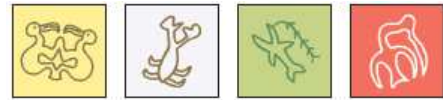


Vous pouvez placer le marqueur de fin de partie à l'endroit approprié selon le nombre de joueurs (voir Gagner la partie [10.4]) sur la Piste des Points de Victoire pour mémoire.

Sortez les Aides de Jeu utilisés pour le nombre de joueurs dans la partie. Décidez avec quel Groupe d'Iles d'Origine chaque joueur commencera la partie. Les joueurs peuvent simplement se mettre d'accord où ils veulent commencer. Sinon, brassez les Aides de Jeu. Chaque joueur en pioche one au hasard et joue le Groupe d'Iles décrit sur l'aide.

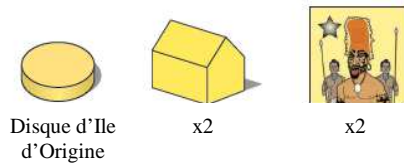
### 3.3 Pièces et marqueurs des joueurs

Chaque joueur choisit un des quatre sets de Pièces de Jeu et de Villages en bois colorés.



Ensuite, placez le Disque d'Ile d'Origine de votre couleur sur votre Groupe d'Iles d'Origine. Prenez deux Villages et placez-en un dans chaque case verte de votre ile. Puis placez deux Groupes de Guerriers de votre couleur, à l'envers (7.5) sur votre Groupe d'Iles d'Origine. Les Pièces restantes de votre couleur sont vos pièces non-construites et sont disponibles pour être construites pendant la partie.

Pièces de départ pour le joueur jaune :



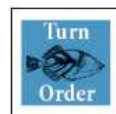
### 4. Séquence du Tour

Chaque partie est constituée des Etapes suivantes, jouées dans cet ordre :

1. Etape du Tour de Jeu (5.0)
2. Etape d'Exploration (6.0)
3. Etape de Mouvement (7.0) & Bataille (8.0)
4. Etape de Construction (9.0)
5. Etape de Victoire (10.0)

Chaque Etape doit être terminée par tous les joueurs avant de commencer l'Etape suivante. Les joueurs effectuent les Etapes d'Exploration, de Mouvement & Bataille et de Victoire dans l'ordre déterminé par l'Etape du Tour de Jeu. Ils effectuent par contre les Etapes de Tour de Jeu et de Construction en même temps. Voir les aides de jeu pour une Séquence de Tour détaillée.

### 5. Ordre de Tour



Le joueur à la dernière place sur la Piste des Points de Victoire prend le marqueur d'Ordre du Tour. S'il y a une égalité pour la dernière place, donnez alors le marqueur d'Ordre du Tour au premier Groupe d'Iles à égalité dans la liste suivante : Tonga, Raiatea, Hiva, Samoa.

Le joueur avec le marqueur d'Ordre du Tour décide alors qui jouera en premier pour ce tour et si le tour se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre ou à contre-sens. Ce joueur place le marqueur en face du joueur choisi et dirige le poisson dans le sens de jeu.

## 6. Exploration

### 6.1 Votre Explorateur



Cette Pièce de Jeu représente les jeunes explorateurs et les navigateurs expérimentés de votre île, ceux à la recherche de nouveaux horizons, insatisfaits par le statu quo. Chaque tour les joueurs les envoient dans les vastes étendues inconnues de l'océan, dans l'espoir de découvrir de nouvelles îles, de nouvelles promesses et de nouvelles vies.

Chaque joueur a un Explorateur. Seuls les Explorateurs peuvent entrer dans un hex qui est Inconnu et ils le peuvent seulement dans un hex avec une Tuile de Groupe d'Iles à l'envers.

Si votre Explorateur commence son Etape d'Exploration dans la **Case Perdu (6.4)**, alors retirez-le de la Case et placez-le en face de vous. Ceci termine cet Etape – l'Explorateur n'Explore pas.

Sinon, votre Explorateur peut Explorer. Son Etape d'Exploration consiste en trois phases :

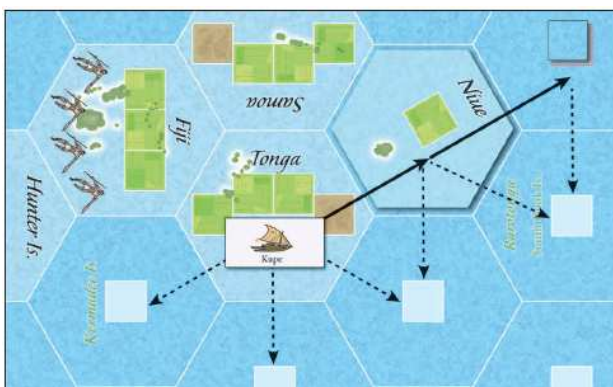
- **Pré-mouvement:** un mouvement gratuit qui amène l'Explorateur au bord de l'Inconnu.
- **Découverte:** trouvez de nouvelles Tuiles de Groupe d'Iles et d'Océan Ouvert.
- **Résolution:** retirez ou retournez les marqueurs Découverte.

### 6.2 Pré-Mouvement

Débutez l'Etape d'Exploration en plaçant votre Explorateur sur n'importe quel Groupe d'Iles Contrôlé (un Groupe d'Iles sur lequel vous avez un Village). Ensuite, vous pouvez bouger votre Explorateur à travers des **hexes Connus (2.1)**, qui ne sont pas des hexes Ennemis (voir ci-dessous), afin d'atteindre un hex à côté d'un hex Inconnu.

*NOTE: un Pré-mouvement peut se faire à travers n'importe quel nombre d'hexes d'Océan Ouvert Connus, mais découvrir un Groupe d'Iles si loin de vos Villages qu'il ne pourra pas être colonisé ne sert à rien.*

**Hexes Ennemis:** un hex Ennemi est un Groupe d'Iles Indépendant, un Groupe d'Iles Contrôlé par un autre joueur ou tout hex contenant une Pièce de Jeu d'un autre joueur.



*L'Explorateur de Tonga peut commencer à Explorer dans n'importe lequel des hexes Inconnus adjacents à Tonga ou faire un Pré-mouvement vers Niue ou l'hex d'Océan Ouvert au nord-est de Niue et débiter son Exploration dans n'importe lequel des hexes Inconnus adjacents à ces hexes.*

### 6.3 Découverte

Après le Pré-mouvement (s'il y en a), les Explorateurs bougent dans un hex dans l'Inconnu. Piochez un marqueur Découverte de la tasse et regardez ses deux côtés. Un côté indique le type de Découverte faite : un Groupe d'Iles (palmiers), de l'Océan Ouvert ou Hors Course. L'autre côté du marqueur montre des Nœuds sur une corde : un, deux ou trois Nœuds sur les marqueurs de Groupes d'Iles et d'Océan Ouvert ; zéro Nœud sur les marqueurs Hors Course.



Si vous avez pioché un marqueur d'**Océan Ouvert**, placez-le dans l'hex où il a été découvert. Laissez le marqueur avec son Nœud face visible jusqu'à ce que vous ayez fini d'Explorer.



Si vous avez pioché un marqueur de **Groupe d'Iles**, tirez au hasard une Tuile de Groupe d'Iles dans le couvercle de la boîte (*Regardez-la avec votre meilleur « poker face » !*). Puis placez-la à l'envers dans son hex, cachée des autres joueurs, et placez un de vos marqueurs Ile Découverte sur la Tuile. Autrement, vous pouvez révéler la Tuile immédiatement en la plaçant face visible sur la carte (alignez-la avec votre Groupe d'Iles d'Origine). D'une façon ou d'une autre placez le marqueur Découverte face Nœuds visible sur la Tuile.



*L'Explorateur de Tonga fait un Pré-mouvement vers Niue, puis navigue au sud-est dans l'inconnu. Dans le premier hex il pioche un marqueur Découverte Océan Ouvert avec 1 Nœud. Il navigue ensuite encore plus au sud-est et trouve un Groupe d'Iles avec 2 Nœuds. Il pioche une tuile et la place face cachée. L'explorateur de Tonga a navigué pour un total de 3 Nœuds.*

Une Tuile de Groupe d'Iles peut être retournée face visible à tout moment par tout joueur qui la découvre. Retirez le(s) marqueur(s) Ile Découverte, retournez la Tuile et orientez-la dans la même direction que le Groupe d'Ile d'Origine du joueur qui la révèle. Ne retirez pas le marqueur Découverte de Groupe d'Iles avant la fin du tour du joueur qui fait la découverte.



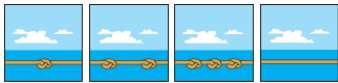
Si vous avez pioché un marqueur **Hors Course**, vous n'Explorez pas l'hex que vous attendiez ! Le joueur assis à votre gauche bouge votre Explorateur dans un hex adjacent. Ceci DOIT être un hex que votre Explorateur peut Explorer : tout hex dans l'Inconnu (incluant un hex avec un Groupe d'Iles face cachée qu'un autre joueur a Exploré).

Retirez le marqueur **Hors Course** de la partie immédiatement après que le nouvel hex est choisi. Le joueur qui Explore peut choisir de revenir sur ses pas et d'Explorer l'hex choisi à l'origine plus tard dans le tour. Votre Explorateur Explore alors le nouvel hex, en choisissant un autre marqueur Découverte.



Cependant, si vous avez pioché un marqueur Hors Course quand votre Explorateur est dans un hex sans Hex Inconnu adjacent, alors l'Explorateur reste où il est. Placez un marqueur Hex Exploré de 2 Nœuds comme pénalité. Vous pouvez choisir d'essayer d'Explorer de nouveau dans cet hex.

## 6.4 Nœuds



Les Nœuds sur les marqueurs Découverte symbolisent la quantité de

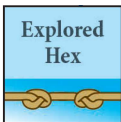
sueur et de larmes endurées, ou simplement le temps passé, par un Explorateur à fouiller un hex. Jusqu'où peut aller un Explorateur avant d'être contraint de rentrer chez lui (ou pire, devenir Perdu) dépend du désir du joueur de continuer à chercher – et de sa chance.

Après avoir Exploré un hex, vérifiez le nombre total de Nœuds exposés pour voir combien vous en avez accumulé ce tour :

- **4 Nœuds exposés ou moins:** vous pouvez Explorer dans un autre hex adjacent ou vous pouvez choisir de Rentrer ;
- **5 Nœuds exposés:** votre Explorateur DOIT Rentrer.
- **6 Nœuds exposés ou plus :** votre Explorateur est **Perdu**.  
Après avoir résolu l'Exploration de ce dernier hex, placez votre Explorateur dans la Case Perdu de la carte.

Pour faire Rentrer votre Explorateur, placez-le simplement devant vous.

## 6.5 Situations d'Exploration Spéciales



Vous pouvez examiner une Tuile de Groupe d'Iles face cachée avec un marqueur d'Ile Découverte d'un autre joueur dessus en déplaçant votre Explorateur sur cet hex – soit délibérément ou par un résultat Hors Course. Il

en coûte deux Nœuds de faire cela : placez un marqueur Hex Exploré de 2 Nœuds dans l'hex. Après avoir examiné la Tuile, placez un de vos marqueurs Ile Découverte dessus ou, si vous préférez, retournez la Tuile Groupe d'Iles face visible. Des marqueurs Ile Découverte de plus d'un joueur peuvent être face cachée sur une Tuile. Cependant, lorsque tous les joueurs ont Découvert ce Groupe d'Iles, retournez la Tuile face visible, orientez-la et rendre les marqueurs Ile Découverte à leurs propriétaires.

Vous ne pouvez avoir que trois marqueurs Ile Découverte sur la carte à tout moment. Vous devez choisir de révéler un Groupe d'Iles (pour libérer un marqueur) si vous souhaitez en placer un sur un Groupe d'Iles nouvellement découvert. Vous pouvez aussi choisir de révéler immédiatement un Groupe d'Iles nouvellement découvert.

Après avoir Exploré un hex, vous pouvez avoir envie de traverser un hex Connu (qui n'est pas un hex Ennemi) afin d'aller sur un autre hex Inexploré. Cela coûte deux Nœuds: placez un marqueur Hex Exploré de 2 Nœuds dans l'hex.

## 6.6 Résolution

Finissez votre Exploration pour ce tour soit en annonçant un Retour, en étant forcé de Retourner (avec cinq Nœuds) ou en allant dans la Case Perdu (avec six Nœuds ou plus). A ce moment, examinez chaque marqueur Découverte avec des Nœuds exposés :

- Retournez les marqueurs Océan Ouvert sur leur côté bleu uni et laissez-les dans leurs hexes respectifs sur la carte.
- Retirez les marqueurs de Groupes d'Ile Découverts de la partie (mais pas les marqueurs Iles Découvertes colorés des joueurs ou les Tuiles sous eux !).

*NOTE: les marqueurs Découverte ne sont jamais remis dans la tasse.*

- Retirez les marqueurs Hex Exploré de 2 Nœuds et mettez-les de côté pour une utilisation future.

## 7. Etape de Mouvement & Bataille

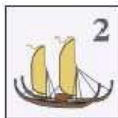
### 7.1 Découverte

L'Etape de Mouvement & Bataille se découpe en trois phases:

- **Transit (7.2):** un mouvement gratuit pendant lequel vous pouvez intervertir des Pièces de Jeu à l'intérieur de votre empire, le long de votre Chaîne de Canoës de Transport.
- **Mouvement (7.3-7.6):** envoyer vos Canoës au-delà de votre empire existant.
- **Résolution de Bataille (8.0):** résoudre tout conflit dans des hexes occupés par vous-même et un autre joueur.

### 7.2 Transit

L'Etape de Mouvement & Bataille d'un joueur peut commencer avec un Pré-Mouvement de Transit. Si vous avez une Chaîne de Canoës de Transport (voir ci-dessous), vous pouvez bouger autant de Pièces de Jeu (Colonies, Groupes de Guerriers, Canoës de Transport, Canoës de Guerre et Rumeurs) le long de cette chaîne aussi loin que vous le souhaitez. Les Chaînes de Canoës de Transport ont une capacité illimitée pendant le Transit. Cependant, les Canoës de Transport qui participent à cette chaîne ne peuvent pas bouger eux-mêmes pendant cette Etape.



**Une Chaîne de Canoës de Transport** est simplement une ligne de Canoës de Transport face visible, avec un Canoë dans *chaque* hex, en incluant chaque Groupe d'Iles connecté et chaque hex d'Océan Ouvert entre eux. (Même

vos Groupe d'Iles d'Origine doit avoir un Canoë de Transport pour faire parti d'une Chaîne). La Chaîne peut être connectée avec plus d'un hex adjacent. Les Chaînes de Canoës de Transport sont nécessaires pour le pré-mouvement de Transit, pour une flexibilité optimum en Construction et pour gagner des Points de Victoire Bonus pour les Groupes d'Iles Contrôlés.

Vous ne pouvez retourner un Canoë de Transport sur sa face visible ou révéler un Canoë de Transport caché qu'*après* votre pré-mouvement de Transit.



*A la fois Tuamotu et Kermadec Is. sont connectées par la Chaîne de Canoës de Transport de Tonga ; Pitcairn Is ; ne l'est pas.*

## 7.3 Mouvement

Après l'Étape de Transit, vous pouvez retourner tout Canoë de Transport face visible ou cachée (7.5). Vos Canoës de Transport et de Guerre (à la fois face visible et cachée) peuvent alors bouger d'un ou deux hexes. Chaque hex dans lequel une Unité entre compte de la même façon, quoiqu'il y ait dans cet hex. Des mouvements ne peuvent pas être gardés d'un tour à un autre, ni transférés à d'autres Canoës.

### Restrictions de Mouvement :

- **Les Canoës de Transport et de Guerre** ne peuvent entrer que dans des Hexes Connus (voir 2.1), ils ne peuvent jamais entrer dans L'Inconnu. Vous pouvez retourner des Tuiles de Groupes d'Iles que vous avez Explorées (qui ont un marqueur Ile Découverte dessus) immédiatement avant de bouger dessus.
- **Les Canoës de Transport** ne peuvent pas entrer dans un hex contenant un Groupe d'Iles Contrôlé ennemi (voir ci-après) ou une Pièce ennemie, à moins qu'ils ne se déplacent avec au moins un Canoë de Guerre dans leur pile.
- **Les Canoës de Guerre** doivent arrêter de bouger s'ils entrent dans un hex avec un Groupe d'Iles Contrôlé ennemi ou s'ils entrent dans un hex contenant un Canoë de Guerre ennemi. Les Pièces doivent alors attaquer le Groupe d'Iles ou le(s) Canoë(s) ennemi(s) dès que le mouvement est terminé. Les Canoës de Guerre peuvent bouger à travers un hex contenant des Canoës de Transport ennemis (sans effet sur eux) ou arrêter leur mouvement et les attaquer.

**Groupes d'Iles Contrôlés ennemis:** ce sont tous les Groupes d'Iles contrôlés par un autre joueur (10.2) ou un Groupe d'Iles Indépendant (8.5) qui n'ont pas encore été conquis.

**Océan Ouvert :** il n'y a pas de restrictions pour bouger des Canoës dans des hexes d'Océan Ouvert et les y laisser, qu'ils soient imprimés sur la carte ou Découverts en tant qu'Océan Ouvert. Si l'hex d'Océan Ouvert contient des pièces ennemies, alors y entrer nécessite des Canoës de guerre.

## 7.4 Capacité de Transport des Canoës

Les Canoës de Transport peuvent avoir un Groupe de Guerriers OU une Colonie avec eux quand ils bougent. Les Canoës de Guerre peuvent transporter un Groupe de Guerriers. Les Groupes de Guerriers *doivent* être transportés par un Canoë de Guerre pour participer à une attaque. Un Groupe de Guerriers à bord d'un Canoë de Transport ne pourra pas participer dans une Bataille, que ce soit en défense en Océan Ouvert ou en attaque où que ce soit.

Les Canoës peuvent librement prendre et déposer des Groupes de Guerriers et des colonies en se déplaçant. Une Pièce ne peut pas être bougée par plus d'un canoë dans un tour (après un éventuel pré-mouvement de Transit).

## 7.5 Empilement et Unités Cachées

Il n'y a pas de limite au nombre de Pièces de Jeu qui peuvent être empilées dans un hex. Pour dénoter la relative incertitude que votre peuple rencontre en affrontant le vaste Pacifique, les Pièces de Jeu doivent être placées face cachée et ne peuvent pas être examinées par les autres joueurs. Cependant, s'il y a des Canoës de Transport dans un hex, l'un d'eux doit être placé face visible au sommet de la pile de l'hex afin qu'il fasse parti d'une Chaîne de Canoës de Transport. Aussi, notez que tous les joueurs auront une chance d'examiner les Pièces de Jeu dans un hex pendant une Bataille.

## 7.6 Rumeurs



Chaque joueur commence la partie avec deux Rumeurs, qui peuvent être "construites" gratuitement et placées (face cachée) pendant l'Étape de Construction.

Les joueurs peuvent déplacer leurs Rumeurs comme bon leur semblent pendant leur Étape de Mouvement & Bataille. Si une Rumeur est révélée, elle est retirée, mais elle peut être reconstruite pendant toute Étape de Construction à venir. Les Rumeurs peuvent être retirées de la carte à tout moment ; elles doivent être retirées de la carte si elles sont impliquées dans une Bataille. *Ce n'était qu'une Rumeur...*

## 8. Résolution de Bataille

### 8.1 Les bases

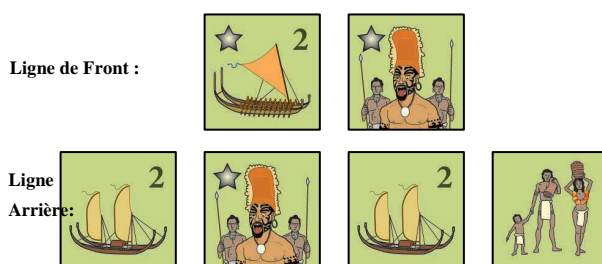
Une Bataille a lieu quand au moins un de vos Canoës de Guerre termine son Mouvement dans un hex contenant un Groupe d'Iles Contrôlé ennemi ou un hex contenant des Canoës ennemis. Vous devez terminer de bouger tous vos Canoës avant de résoudre les Batailles. S'il doit y avoir plus d'une Bataille pendant votre tour, vous décidez dans quel ordre elles seront résolues.

### 8.2 Procédure



Les deux joueurs retirent leurs Pièces de Jeu dans l'hex contesté et les mettent sur le coté. Placez le marqueur Bataille dans l'hex. Tous les joueurs sont autorisés à inspecter les Pièces impliquées dans la Bataille, étalez-les donc sur la table. Retournez toute Rumeur à son propriétaire et placez les Pièces dans l'ordre suivant :

- **Pièces de Bataille:** les Groupes de Guerriers défendant un Groupe d'Iles, les Groupes de Guerriers sur des Canoës de Guerre (à la fois les Guerriers et les Canoës de Guerre) et les Canoës de Guerre vides vont sur la ligne de front.
- **Les Pièces non-Bataille:** les Groupes de Guerriers qui arrivent en Canoës de Transport et toutes les autres Pièces (non-Bataille) vont sur la ligne arrière.



Un exemple de mise en place de bataille pour un joueur

Le joueur qui bouge ses Pièces en Bataille est l'attaquant; l'autre joueur est le défenseur. Seules les Pièces de Bataille dans les lignes de front des deux joueurs sont éligibles à attaquer et défendre.

**Guerriers Locaux:** Si le défenseur est sur un Groupe d'Iles avec un ou deux Villages, placez alors **un** des Guerriers Locaux du défenseur dans la ligne de front de cette Bataille. Si le Groupe d'Iles a trois ou quatre Villages, placez alors **deux** Guerriers Locaux du défenseur.

**Hexes non-Défendus:** Si le défenseur n'a pas de Pièces de Bataille et ne peut pas placer de Guerriers Locaux alors l'attaquant gagne automatiquement. Le défenseur doit Retraiter de l'hex.

Si le défenseur a au moins une Pièce de Bataille, alors la Bataille commence. L'attaquant jette un dé et vérifie le résultat:

- 1** une des Pièces de Bataille de l'**attaquant** est Éliminée
- 2, 3** une des Pièces de Bataille de l'**attaquant** Panique
- 4, 5** une des Pièces de Bataille du **défenseur** Panique
- 6** une des Pièces de Bataille du **défenseur** est Éliminée

**Éliminée:** la Pièce est retirée de la Bataille et placée avec les autres Pièces non-construites du joueur.

**Panique:** la Pièce ne peut plus être utilisée dans cette Bataille. Placez-la sur la ligne arrière avec les autres Pièces non-Bataille.

Quand un joueur a plus d'une Pièce de Bataille dans une Bataille et qu'une doit être Éliminée ou Paniquée, le joueur propriétaire décide quelle Pièce est affectée.

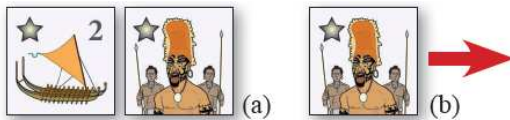
Le joueur attaquant continue à jeter le dé jusqu'à ce que la Bataille soit résolue. Une fois qu'une Bataille commence elle ne peut être arrêtée que lorsque l'un des camps est victorieux... *telle était la pugnacité des guerriers polynésiens !*

**Finir la Bataille:** quand toutes les Pièces de Bataille de la ligne de front d'un joueur ont été Éliminées ou ont Paniqué, alors la Bataille est résolue. Ce joueur doit retraiter ses Pièces survivantes de l'hex contesté.

### 8.3 Retraiter

Quand des Pièces doivent retraiter d'une Bataille, rassemblez toutes les Pièces qui ont survécu à la bataille : les Pièces non-Bataille et les Pièces Paniquées. Chaque Groupe de Guerriers et Colonie doit avoir un Canoë de Transport ou de Guerre pour les transporter dans la retraite ; sinon, il est éliminé.

Placez les Pièces qui Retraient face visible dans le Groupe d'Iles contrôlés ami le plus proche. Quand deux (ou plus) Groupes d'Iles sont à la même distance, le joueur propriétaire choisit dans quel Groupe d'Iles retraiter. Cependant, ces Pièces ne peuvent pas être placées dans un hex contenant à ce moment des Pièces de Bataille ennemies.



Un Canoë est disponible pour transporter un Groupe de Guerriers (a) en retraite. Aucun Canoë n'est disponible pour l'autre Groupe de Guerriers (b). Il est éliminé.

### 8.4 Conquête d'un Groupe d'Iles

Si l'attaquant d'un Groupe d'Iles gagne la Bataille, alors celui-ci retire de la partie tous les Villages sur ce Groupe d'Iles. L'Agriculture Améliorée n'est jamais supprimée, donc si un Village est dans une case marron, retirez simplement le Village et gardez le marqueur d'Agriculture Améliorée à sa place.

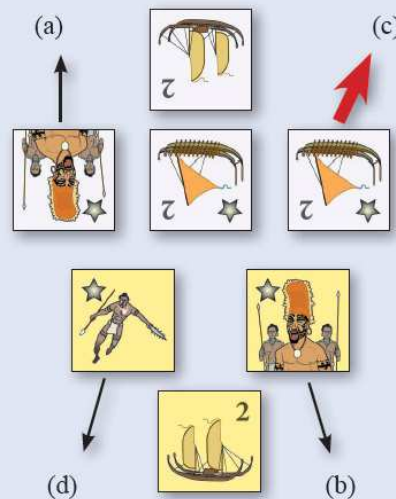
**Sauver des Villages:** l'attaquant peut "sauver" un Village ennemi pour chaque Pièce de Bataille survivante (Groupe de Guerriers ou Canoë de Guerre) que le joueur choisit de retirer de la partie. La ou les Pièces choisies pour être supprimées doivent faire partie de celles de la ligne de front qui n'ont PAS paniqué pendant la Bataille. La décision doit être prise immédiatement. *Seuls les guerriers les plus braves et les plus importants pouvaient régner sur le Groupe d'Iles nouvellement conquis.*

Placez l'un des Villages de l'attaquant victorieux sur le Groupe d'Iles à la place de chaque village ennemi « sauvé ». L'attaquant prend également le Contrôle du Groupe d'Iles si au moins un Village y est sauvé.

**Perdre votre Groupe d'Iles d'Origine:** si le Groupe d'Iles d'Origine d'un joueur est perdu en Bataille, ce joueur doit immédiatement déclarer un autre Groupe d'Iles Contrôlé comme ses nouvelles Iles d'Origine et place son Disque d'Iles d'Origine sur ce Groupe d'Iles.

### Exemple de Combat

Une force d'un Groupe de Guerriers, deux Canoës de Guerre et un Canoë de Transport attaque un Groupe d'Iles avec deux Villages. Le Canoë de Transport a une Pièce sous lui, qui apparaît être un Groupe de Guerriers. Un Guerrier Local est alors ajouté pour les deux Villages en défense. Après avoir placé le marqueur Bataille dans l'hex, les deux joueurs préparent leurs Pièces de Jeu; l'attaquant met son Canoë de Transport derrière les Pièces de Bataille et le défenseur fait la même chose de son côté.



L'attaquant obtient d'abord un 3, doit faire Paniquer une Pièce de Bataille; il choisit le Groupe de Guerriers et le recule avec le Canoë de Transport (a). L'attaquant obtient ensuite un 4; le défenseur choisit de faire Paniquer un Groupe de Guerriers (b). L'attaquant obtient maintenant un 1, et doit éliminer un Canoë de Guerre (c). L'attaquant obtient enfin de nouveau un 4. Le défenseur doit faire Paniquer le Guerrier Local (d) et doit Retraiter de l'hex, puisqu'il n'a plus de Pièces de Bataille non-paniquées sur sa ligne de front.

Le Guerrier Local est retiré et remplacé avec les autres Pièces non-construites du joueur. Les autres Pièces du défenseur sont placées dans le Groupe d'Iles Contrôlé le plus proche, avec le Groupe de Guerriers à bord du Canoë de Transport.

A ce point l'attaquant peut sauver un des deux Villages du Groupe d'Iles en retirant le Canoë de Guerre victorieux. Cependant, l'attaquant victorieux choisit de ne pas retirer son Canoë de Guerre, les deux Villages sont donc retirés. L'attaquant prend le Tuile du Groupe d'Iles et la tourne dans la même orientation que son Groupe d'Iles d'Origine. Les autres Pièces de l'attaquant, un Canoë de Transport et un Groupe de Guerriers Paniqué rejoignent (bien que timidement) le Canoë de Guerre victorieux sur le Groupe d'Iles nouvellement conquis.



**Regroupement d'Après Bataille:** que la victoire revienne à l'attaquant ou au défenseur, après avoir gagné une Bataille (et, pour l'attaquant, en décidant s'il "sauve" un ou des Villages), le joueur victorieux rassemble ses Pièces non-Bataille et ses Guerriers Paniqués avec ses Guerriers vainqueurs dans l'hex. Ces Pièces sont placées face cachée. Cependant, si au moins l'une des Pièces du joueur victorieux est un Canoë de Transport, alors celui-ci peut être placé face visible.

**Guerriers Locaux:** Retirez toujours tous les Guerriers Locaux après une Bataille. Que le défenseur gagne ou perde les Guerriers Locaux sont toujours disponibles pour la prochaine Bataille.

## 8.5 Groupes d'Iles Indépendants

Quand une attaque est menée contre un Groupe d'Iles Indépendant imprimé sur la partie Connue de la carte, placez un Village (utilisez un Village d'un autre joueur pour cette action de courte durée) sur chaque case verte dans l'hex. Placez un nombre de Guerriers Locaux bleus de Groupe d'Iles Indépendant égal aux nombres de symboles de Guerriers Locaux imprimés sur la carte. Si l'attaque échoue, le Groupe d'Iles reste Indépendant et le nombre total de Guerriers Locaux sont toujours disponibles pour toute attaque future. Si l'attaque réussit, alors au moins une des Pièces du vainqueur doit toujours être laissée dans l'hex. L'attaquant peut « sauver » des Villages comme décrit en 8.4.

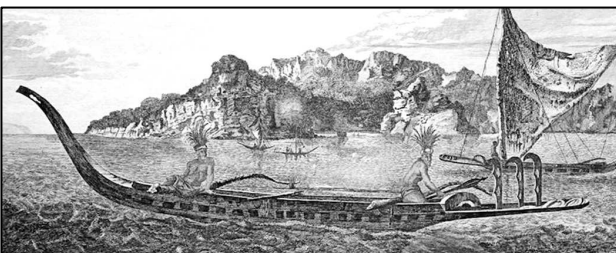
## 9. Construction

### 9.1 Points de construction

Votre capacité à créer et Construire de nouvelles Pièces dépend du nombre de Villages que vous contrôlez. Chaque Village fournit un Point de Construction chaque tour. Consultez la Table de Construction (sur les Aides de Jeu) pour déterminer le nombre de Points de Construction nécessaires pour créer chaque item. Les installations et les talents inhérents à un Village sont utilisés, seuls ou en combinaison, pour construire les items désirés.

### 9.2 Se Concentrer sur l'Intérieur

En plus des constructions réelles, vous pouvez recevoir un Point de Construction supplémentaire si vous choisissez de sauter l'Etape d'Exploration du tour à venir. *En effet, le peuple tourne son énergie vers l'intérieur et cette capacité de production supplémentaire en est sa récompense.* Pendant l'Etape de Construction, si vous choisissez de vous Concentrez sur l'Intérieur de cette manière, placez votre Explorateur dans la Case Perdu. Vous recevez un Point de Construction supplémentaire qui peut être utilisé dans votre Groupe d'Iles d'Origine ou tout d'Iles qui y est connecté par une Chaîne de Canoës de Transport. Pendant l'Etape d'Exploration suivante, récupérez votre Explorateur de la Case Perdu de la façon habituelle.



### 9.3 Procédure de Construction

La Construction a lieu en même temps pour tous les joueurs. Les joueurs ne doivent pas regarder ce que (et où) les autres Construisent avant de placer leurs propres Constructions. S'il y a désaccord, les joueurs peuvent s'entendre pour cacher leurs Constructions dans leurs mains et de les placer ensuite sur la carte dans l'ordre du tour. Une fois qu'un item est Construit, il ne peut pas être annulé.

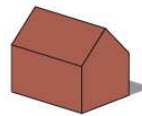
**Points de Construction:** comptez d'abord vos Villages. Vous recevez un Point de Construction par Village.

**Construction Combinée:** tous les Villages de Groupes d'Iles connectés par une Chaîne de Canoës de Transport au début de l'Etape de Construction peuvent combiner leurs efforts pour Construire. De plus, les items Construits peuvent être placés dans *tout* Groupe d'Iles Contrôlé sur la Chaîne de Canoës de Transport. Tous les nouveaux items doivent être placés dans un hex contenant déjà un Village.

**Construction Isolée:** un Groupe d'Iles isolé construit pour lui-même: le nombre de Points de Construction qui peut être dépensé est limité au nombre de Villages présents. Cette idée s'applique aux Groupes d'Iles qui ont leur propre Chaîne de Canoë de Transport qui n'est pas connecté au reste des Groupes d'Iles du joueur. Une telle enclave conduit à Construire séparément des îles restantes.

**Limites de pions:** le nombre de Pièces de la couleur de chaque joueur est un facteur limitant intentionnel. Cependant, dans le cas improbable où vous n'auriez plus de Villages, utilisez des Villages non-joueurs ou d'autres pions à leur place.

### 9.4 Villages



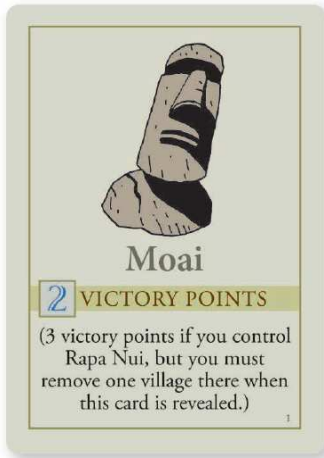
**Combien par Groupe d'Iles:** le nombre de Villages qui peuvent éventuellement être construits sur un Groupe d'Iles est limité par le nombre de cases imprimés sur ce Groupe d'Iles. Les Villages ne peuvent pas être construits sur des Atolls. Dans une case marron, un marqueur Agriculture Améliorée doit être construit – et placé sur cette case – avant de construire un Village dans la case. L'Agriculture Améliorée et le Village peuvent être construits pendant le même tour.



**Colonie nécessaire:** une Colonie doit être déplacée dans un Groupe d'Iles nouvellement découvert pour y construire le premier Village. Pendant votre prochaine Etape de Construction, après avoir terminé toutes les autres Constructions, vous pouvez remplacer vos Pièces de Colonies par des Villages (sans coût supplémentaire en Point de Construction). Vous devez bouger une Colonie sur un Groupe d'Iles précédemment Contrôlé sans Village restant (comme résultat de Bataille, d'un Evènement ou de la Malaria) comme s'il s'agissait d'un Groupe d'Iles nouvellement découvert.

**Limite de Construction:** Il y a une limite à la vitesse à laquelle un Groupe d'Iles peut se développer. Seulement un nouveau Village peut être Construit par Groupe d'Iles par tour.

## 9.5 Cartes Arts & Culture



Les joueurs peuvent choisir d'investir leurs ressources pour avancer l'environnement culturel et la prospérité de leurs empires insulaires. Ceci est représenté par les cartes Arts & Culture. Voir le livret des Notes du Concepteur pour une description historique complète de chaque carte.

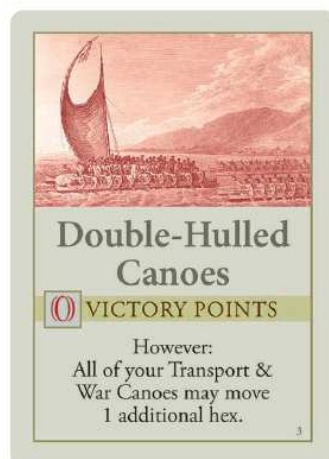
**Coût:** Utilisez deux Points de Construction pendant l'Étape de Construction pour piocher une carte Art & Culture.

**Chaque joueur ne peut Construire (acheter) qu'une seule carte par tour.** Si vous achetez une carte, piochez la carte sur le dessus de la pile ; ne la montrez à personne. Vous pouvez la révéler à tout moment : aussi bien tout de suite qu'à tout moment pendant le tour de n'importe quel joueur, ou à la fin de la partie. Une carte révélée le reste.

**Cartes de Points de Victoire:** beaucoup de cartes offrent un Point de Victoire. Quelques unes offrent un bonus à usage unique supplémentaire (nombre de PV en bleu); d'autres offrent un bonus supplémentaire qui reste actif pour le reste de la partie (nombre de PV en rouge).

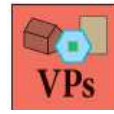
**Bonus de Bataille:** Certaines cartes offrent un bonus de Bataille. A la fois un attaquant et un défenseur avec deux de ces cartes ou plus peuvent les utiliser dans chaque Bataille. Cependant, chaque jet de dé ne peut être affecté que par UNE carte; le défenseur doit donc pouvoir choisir (ou décliner) d'utiliser une carte avant l'attaquant.

Le joueur possédant une carte choisit toujours quand utiliser – ou ne pas utiliser sa capacité.



## 10. Etape de Victoire

### 10.1 Points de Victoire



Les joueurs gagnent des Points de Victoire en contrôlant des Villages (9.4), des Groupes d'Iles (10.2), des Atolls (10.3) et par les cartes Arts & Culture de PV (9.5). Les joueurs vérifient combien de Points de Victoire ils ont pendant l'Étape de Victoire. Consultez la Table des Points de Victoire sur votre Aide de Jeu et déplacez votre marqueur sur la Piste des Points de Victoire. (Ils ne sont *pas* cumulés chaque tour). Les Points de Victoire pour les cartes Arts & Culture face cachée ne sont comptés que lorsque les cartes sont révélées.

### 10.2 Contrôle des Groupes d'Iles

Les joueurs occupent les Groupes d'Iles où leurs Pièces sont situées mais un Groupe d'Iles est Contrôlé par le joueur y ayant construit un Village ou par le joueur ayant pris le Groupe d'Iles en Bataille en sauvant au moins un Village. Un Groupe d'Iles sans Village n'est Contrôlé par personne.

**Orientation d'une Tuile:** Vos Tuiles de Groupes d'Iles doivent être tournées dans la même direction que votre Groupe d'Iles d'Origine. Mais rappelez-vous, si vous prenez par Bataille un Groupe d'Iles imprimé sur la carte, alors vous devez toujours y garder au moins une Pièce de votre couleur (jusqu'à ce qu'une autre joueur ne conquiert cet hex).

### 10.3 Atolls

Les Groupes d'Iles sans cases de villages sont des Atolls inhabitables, qui ne peuvent pas être Contrôlés. Cependant, vous pouvez gagner la moitié (1/2) d'un Point de Victoire si un Atoll est contenu dans une Chaîne de Canoës de Transport connectée à votre Groupe d'Iles d'Origine.

*Bien que les atolls eux-mêmes soient inhabitables, les Polynésiens étaient capables d'utiliser les ressources des atolls – les transformant en tremplins vers d'autres aventures dans l'inconnu.*

### 10.4 Gagner la partie

La partie se termine pendant la première Etape de Victoire où un joueur déclare avoir réussi à collecter au moins **28 Points de Victoire dans une partie à deux joueurs, 25 dans une partie à trois ou 22 dans une partie à quatre.** Pour déclarer la Victoire, vous devez révéler toutes vos cartes Arts & Culture comportant des Points de Victoire.

Si un recomptage dénonce une erreur, ou si un autre joueur révèle la carte DEFORESTATION, et que personne n'a assez de Points de Victoire pour gagner, alors la partie continue. Mais si un joueur a bien assez de Points de Victoire pour terminer la partie, alors celle-ci s'arrête. Tous les joueurs révèlent toutes leurs cartes et additionnent leurs Points de Victoire finaux.

Si plus d'un joueur ont le nombre de Points de Victoire nécessaire pendant la même Etape de Victoire, alors le joueur avec le plus de points gagne la partie. Les égalités sont remportées par le joueur avec le plus de Groupes d'Iles Contrôlés. Si une égalité existe encore, alors le joueur avec le plus de cartes Arts & Culture gagne.



## 11. Règles Avancées

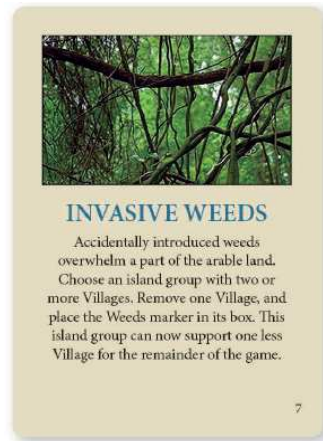
Les règles suivantes ajoutent un degré de réalisme (et de complexité) supplémentaire à ce jeu. Elles peuvent être utilisées dans leur ensemble ou des règles spécifiques peuvent être ajoutées comme les joueurs le souhaitent. Il est recommandé de jouer au moins une fois le jeu de base avant d'ajouter des Règles Avancées.

### 11.1 Fin de partie variable



Les joueurs peuvent s'accorder pour que la partie se termine à n'importe quel nombre de Points de Victoire. Tous les joueurs doivent être d'accord sur le niveau de Points de Victoire, déterminé avant le début de la partie. Placez le marqueur Fin de Partie dans la case appropriée de la Piste des Points de Victoire. Il est recommandé de ne pas ajouter ou retirer plus de trois PV du niveau standard de fin de partie.

### 11.2 Evènements Aléatoires



Les Polynésiens avaient plus à s'inquiéter que leurs seuls adversaires ! Ces Evènements Aléatoires ajoutent du chaos au jeu ; les joueurs devront combattre pour les tourner à leur avantage.

Brassez la pile d'Evènements Aléatoires. Placez-la face cachée à sa place sur la carte.

La pioche de cartes commence à l'Etape d'Ordre du Tour (5.0) faisant immédiatement

suite à la première Etape de Victoire où un joueur atteint **5 Points de Victoire ou plus** et continue chaque tour jusqu'à ce qu'un joueur gagne la partie. Le joueur à la dernière place décide s'il piochera un Evènement Aléatoire ou s'il déterminera l'Ordre du Tour. L'avant-dernier joueur réalisera alors l'autre choix (s'il y a une égalité, résolvez-la comme indiqué dans la section du Tour d'Ordre). Le joueur qui détermine l'Ordre de Tour doit le faire avec que l'autre joueur ne pioche la carte d'Evènement Aléatoire.

Si la carte a une barre de titre bleue (et qui dit « Gardez cette Carte... ») au début de la description de l'évènement, lisez le reste de la description pour vous-mêmes, souriez machiavéliquement, et placez-la à l'envers devant vous. Elle peut être jouée à tout moment où le joueur qui l'a piochée le souhaite. Sinon, l'Evènement est lu à haute voix et les effets de la carte sont résolus immédiatement.



Quatorze marqueurs spéciaux sont fournis pour être utilisés avec la pile d'Evènements Aléatoires. Chacun a le nom et le numéro de son Evènement correspondant sur son verso.

Si tout résultat d'Evènement fait qu'un joueur se retrouve avec moins de deux (2) Villages sur la carte, alors les effets de cet Evènement sont ignorés – comme s'il n'y avait pas eu d'Evènement ce tour. Les Evènements n'affectent un Groupe d'Iles Indépendant (imprimé sur la carte) que si un joueur le Contrôle. De même, si un Evènement créé une situation où cinq (voire six!) Villages dans un hex sont attaqués, le défenseur reçoit alors trois Guerriers Locaux dans la Bataille. Dans ce cas,

utilisez l'un des Guerriers Locaux de Groupe d'Iles Indépendant bleu comme troisième.

### 11.3 L'Ile du Sud

Le joueur qui découvre la Nouvelle Zélande trouve en réalité deux tuiles : Aotearoa et Te Waka Maui (l'Ile du Sud). Si la Tuile de l'Ile du Sud doit être placée hors de la carte – comme historiquement – elle n'est pas en jeu. Mais si elle est en jeu, elle peut devenir un atout majeur pour son propriétaire – ou une cible géante pour les autres joueurs !

Placez la Tuile de Te Waka Maui (l'Ile du Sud) de côté au début de la partie. Ne la placez pas avec les autres Tuiles de Groupes d'Iles prêtes à être découvertes. Si vous trouvez la tuile Aotearoa pendant la partie, placez-la face cachée dans son hex, comme d'habitude.

Quand vous choisissez de révéler Aotearoa, retournez-la et prenez également la tuile de Te Waka Maui. Placez la tuile de Te Waka Maui adjacente à Aotearoa, dans la bonne configuration géographique entre les deux.

Les dessins des îles doivent s'aligner de cette façon.



La tuile de Te Waka Maui prend la place de tout hex Inexploré, hex d'Océan Ouvert (qu'il soit imprimé sur la carte ou exploré au préalable) ou Tuile de Groupe d'Iles face cachée. Retirez du jeu tout marqueur d'Océan Ouvert ou toute Tuile de Groupe d'Iles face cachée. S'il y a une Tuile de Groupe d'Iles face visible dans l'hex que l'Ile du Sud doit occuper, alors retirez l'Ile du Sud du jeu. De la même façon, si la place que l'Ile du Sud doit occuper est hors de la carte (il n'y a en fait pas de place pour un hex), retirez alors du jeu la tuile de l'Ile du Sud.

Te Waka Maui agit comme tout autre Groupe d'Iles de toutes les manières, sauf une. Pendant l'Etape de Mouvement & Combat, les Groupes de Guerriers et les Colonies peuvent se déplacer entre Aotearoa et Te Waka Maui sans Canoë de Transport. De la même façon, ils peuvent retraiter entre les deux Tuiles (après avoir perdu une Bataille) sans Canoë de Transport.

### 11.4 Ressources sauvées

La société polynésienne avait une gestion économique primitive et une capacité limitée à stocker les ressources disponibles. Cependant, quelques quantités de réserves peuvent être constituées.



Vous pouvez choisir de ne rien construire avec un Village et garder un Point de Construction pour un autre tour. Pour cela, placez le marqueur de Ressources Stockées face visible devant vous pendant l'Etape de Construction. Vous pouvez retourner ce marqueur sur sa face "Pas de Réserve" pour gagner un Point de Construction supplémentaire pendant toute Etape de Construction future, aussi bien sur votre Groupe d'Iles d'Origine que sur un Groupe d'Iles Contrôlé connecté à celui-ci par une Chaîne de Canoë de Transport. Vous ne pouvez jamais garder plus d'un Point de Construction.

## 11.5 Kumara (Patates douces)



Pendant la période simulée par ce jeu, le peuple polynésien découvre une chose de grande valeur hors du triangle polynésien: le kumara ou patate douce. Après un périple hasardeux en Amérique du Sud, le pays d'origine du kumara, il apparut qu'il était une bénédiction agraire pour ceux qui l'avaient découvert – ou ceux qui le volèrent à ceux qui l'avaient découvert! Les fermiers polynésiens réussirent à transformer ces quelques tubercules pris à leurs voisins en champs complets et leur culture se répandit à travers la Polynésie (ainsi qu'en Micronésie et en Mélanésie).

Les joueurs peuvent décider d'envoyer leur Explorateur à la recherche de Kumara au lieu de toute autre activité pendant l'Etape d'Exploration.

Pour faire cette recherche, vous devez pouvoir effectuer un Pré-mouvement de votre Explorateur jusqu'à l'un des deux hexes avec le symbole « Vers l'Amérique du Sud ». Ces hexes sont au point le plus à l'est du triangle polynésien. Pour ce Pré-mouvement spécial, les Explorateurs ne peuvent pas traverser les hexes d'Océan Ouvert imprimés sur le bord est de la carte. Si vous n'êtes pas capable d'atteindre un de ces deux hexes pendant le Pré-mouvement de l'Explorateur, vous ne pouvez pas rechercher de Kumara. Mais si vous pouvez en atteindre un, vous pouvez alors déclarer votre recherche de Kumara.

A partir de l'un des deux hexes « Vers l'Amérique du Sud », vous pouvez tenter de bouger votre Explorateur vers l'« inconnu » – dans cette règle, les hexes imprimés d'Océan Ouvert – vers l'Amérique du Sud. Lancez un dé sur la table ci-dessous pour voir si votre Explorateur peut Explorer chaque hex. Si vous n'obtenez pas de résultat Perdu ou Retour, vous pouvez bouger d'un hex. Ceci continue jusqu'à ce que vous soyez Perdu, forcé de Retourner ou arrivez à Explorer dans la zone appelée "Amérique du Sud".

Résultat du dé	Effet
1	Perdu
2	Retourne
3	Retourne
4	Hors Course
5	Explore
6 ou plus	Explore

### Explication de la Table d'Effet de Recherche de Kumara:

- **Perdu:** Traitez comme tout autre Exploration
- **Retourne:** Traitez comme tout autre Exploration
- **Hors Course:** Choisissez tout hex adjacent à votre Explorateur qui n'est pas plus proche de l'Amérique du Sud que celui où il est actuellement. Bougez votre Explorateur dans cet hex.
- **Explore:** bougez l'Explorateur dans n'importe quel hex adjacent ou en Amérique du Sud s'il est déjà dans un hex adjacent à l'Amérique du Sud.

### Modificateurs de Jet de Dé sur la Table de Recherche de Kumara :

- +1 si vous avez un marqueur « +1 Galapagos Islands » pour avoir trouvé soit les Unfortunate Islands soit les Iles Galapagos (voir ci-dessous)
- +1 si vous avez au moins une de ces cartes Arts & Culture face visible: NAVIGATION, POI ou DOUBLE HULLED CANOES. Avoir plus d'une de ces cartes ne produit pas plus d'effet.
- Si vous avez la carte Arts & Culture OCEAN CHART face visible, alors les résultats « Perdu » de la Table de Recherche de Kumara deviennent des « Retourne » à la place.

**Marqueur Galapagos :** si votre Explorateur entre dans l'hex appelé "Galapagos Islands" ou "Unfortunate Islands", vous êtes alors tombé sur un Groupe d'Iles dévasté entre le Triangle Polynésien et l'Amérique du Sud. Ces îles servent de base de réapprovisionnement pour le voyage vers l'Amérique du sud. Prenez un marqueur "+1 Galapagos Islands". Il ajoutera un à chaque jet de dé futur sur la Table de Recherche de Kumara. Vous ne pouvez avoir qu'un seul marqueur "+1 Galapagos Islands", quelque soit le Groupe d'Iles que vous trouvez.

**Valeur en Points de Victoire :** une fois que votre Explorateur a réussi à atteindre l'Amérique du Sud, celui-ci Retourne. Prenez immédiatement un marqueur Kumara, valant deux Points de Victoire. Chaque joueur ne peut acquérir qu'un seul marqueur Kumara.

**Capter du Kumara :** Si un joueur attaque avec succès un Groupe d'Iles ennemi Contrôlé par un joueur ayant un marqueur Kumara, et qu'au moins un Village de ce Groupe d'Iles est "sauvé" après la Bataille pour devenir un Village du joueur conquérant, alors (s'il n'avait pas déjà de Kumara) le joueur victorieux gagne immédiatement un marqueur Kumara et ses deux Points de Victoire. Le propriétaire d'origine du Kumara ne perd pas son marqueur Kumara et ses deux Points de Victoire.

## 11.6 Malaria



La plupart de la Mélanésie souffrait de malaria endémique (sauf la Nouvelle Calédonie, qui est incluse avec Vanuatu dans le jeu). Les moustiques Anophèles n'allèrent jamais jusqu'en Micronésie ou en Polynésie, ces zones sont donc immunisées à la Malaria.

Cette règle peut prendre effet au premier tour après qu'un joueur a pris le contrôle d'un Groupe d'Iles dans la zone Malaria de la carte. Ces Groupes d'Iles sont indiqués par un dessin de moustique (🦟). Le joueur Samoa jette un dé pendant chaque Etape d'Ordre du Tour après que l'événement est déclenché. Sur un jet de 1 ou 2, Bismarck Archipelago est frappé par la malaria. Sur un 3 ou 4, ce sont les Salomon Islands, sur un 5, Santa Cruz et sur un 6, Vanuatu. Ces résultats sont imprimés sur la carte dans les hexes des îles.

Si la malaria frappe un Groupe d'îles qui est toujours Indépendant, il n'y a pas d'effet. Si la malaria frappe un Groupe d'Iles Contrôlé par l'un des joueurs, retirez un Village de l'hex touché. S'il s'agit du dernier Village alors le Groupe d'Iles devient non-contrôlé. Si le Groupe d'Iles affecté n'a pas de Village à perdre par la malaria, il n'y a pas d'effet.



## Règles Solitaires

Le joueur prend le rôle de Tonga. La mise en place initiale est la même que pour deux joueurs. Votre "adversaire" sera Samoa et se développera de là.

### Mise en Place

Mettez de côté les quatre pions de Jeu en Solitaire "Attack!", ils seront ajoutés après que six jetons auront été tirés. Placez les 11 jetons de Jeu en Solitaire restants face visible pendant la partie.



Il n'y a pas de raison de placer les Tuiles de Groupes d'Iles et les Pièces sur la carte à l'envers ; placez toujours tout face visible en jouant en solitaire.

### Procédure

Dans toute situation impliquant une décision à prendre par votre "adversaire" et qu'il y a une égalité, utilisez le dé pour choisir au hasard (par exemple, pour choisir le Groupe d'Iles avec le plus de Groupes de Guerriers et que plusieurs îles en ont le même nombre).

Il est recommandé que le jeu en solitaire soit joué sans aucune Règle Avancée. Cependant, si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter l'Île du Sud, les Ressources Sauvées et/ou la Malaria à votre partie.

La partie se déroule de la façon habituelle, avec des changements à chaque Etape comme souligné ci-dessous. La plupart des changements dirige les actions de votre "adversaire".

### Etape d'ordre du Tour

A partir du deuxième tour, pendant chaque Etape d'Ordre du Tour vous devez piocher un pion de Jeu en Solitaire et appliquer immédiatement les résultats. Tout d'abord, donnez à votre "adversaire" le matériel listé sur la face "Expand" du pion. Ensuite, appliquez les directions de la face "Action" du pion. Voir les sections Se Développer [Expand] et Action ci-après.

### Etape d'Exploration

Si vous piochez un pion Hors Course, déplacez votre Explorateur sur le prochain hex éligible le plus éloigné de Tonga.

Chaque fois que vous découvrez un Groupe d'Iles, il peut être déjà occupé par votre "adversaire". Jetez un dé :

- Si le résultat est INFÉRIEUR au nombre d'hexes entre le Groupe d'Iles découvert et Tonga (mesuré en hexes, à vol d'oiseau, sans s'occuper de ce que contiennent les hexes entre), alors le Groupe d'Iles est Contrôlé par votre "adversaire".
- 1 soustrayez un au jet de dé si l'hex en question est à égale distance entre Tanga et Samoa
- 2 soustrayez deux au jet de dé si l'hex en question est plus proche de Samoa que de Tonga.

Si le Groupe d'Iles découvert est contrôlé par votre "adversaire", déterminez alors quelles pièces ennemies occupent les îles.

- Tout d'abord, placez un Canoë de Transport ennemi sur le Groupe d'Iles – même s'il ne s'agit que d'un atoll.
- Ensuite, jetez un dé pour chaque case verte sur la tuile : sur un résultat pair, placez un Village sur la case. Sur un résultat impair, ne placez pas de Village. Ne lancez pas le dé pour les cases marron.
- Pour finir jetez un dé pour chaque Village que vous avez placé : pair, placez un Groupe de Guerriers sur le Groupe d'Iles ; impair, n'en placez pas.

Si vous avez découvert un Groupe d'Iles, qui n'est *pas* contrôlé par votre "adversaire", et qui a quatre cases de Villages (au total, les cases vertes et marron), alors piochez un jeton de Jeu en Solitaire et appliquez le résultat (voir les sections Se Développer [Expand] et Action ci-après) immédiatement après que votre Exploration est terminée. Notez qu'il est possible d'avoir plus d'un jeton à résoudre à la fois ; vous pouvez le faire dans l'ordre de votre choix.

Pour une expérience en solitaire plus corsée, les joueurs expérimentés devraient piocher un jeton de Jeu en Solitaire à chaque fois qu'un Groupe d'Iles avec 3 ou 4 cases est découvert.

### Etape de Mouvement & Bataille

L'Etape de Mouvement et Bataille se déroule de la même façon que dans le jeu basique. En Bataille, quand votre "adversaire" doit choisir une Pièce à faire Paniquer ou à Eliminer, utilisez les règles suivantes :

- Quand une Pièce est Éliminée, retirez d'abord les Guerriers Locaux, puis les Groupes de Guerriers et enfin les Canoës de Guerre.
- Quand une Pièce Panique, reculez d'abord les Canoës de Guerre, puis les Groupes de Guerriers et enfin les Guerriers Locaux.

Si vous occupez Samoa, choisissez un autre de ses Groupes d'Iles comme Groupe d'Iles d'Origine de votre "adversaire". Choisissez le Groupe d'Iles avec le plus de Villages. S'il n'y a pas d'autres Groupes d'Iles, alors le prochain Groupe d'Iles attribué à votre "adversaire" avec au moins un Village devient son Groupe d'Iles d'Origine.

### Etape de Construction

Vos constructions sont conduites de la façon habituelle. Votre "adversaire" ne Construit jamais rien pendant cette Etape.

### Etape de Victoire

Vous gagnez la partie en Solitaire en atteignant 30 Points de Victoire pendant n'importe quelle Etape de Victoire tant il y a au moins deux jetons de Jeu en Solitaire restants dans le contenant opaque (C'est bien ça, vous n'avez pas pioché plus de 13 jetons sur les 15). Si vous échouez à atteindre 30 Points de Victoire avant qu'il y ait deux jetons ou moins restants pendant l'Etape de Victoire, vous perdez.

### Se Développer

**1 Carte :** donnez une carte Arts & Culture à votre "adversaire". Laissez la carte face cachée jusqu'à ce que vous attaquiez votre "adversaire" ou qu'il reçoive une Action "Attaque!", moment où toutes ses cartes sont révélées. Les cartes avec une capacité seront utilisées par votre "adversaire" à la première occasion.

**Chaîne de Canoës de Transport :** Placez un Canoë de Transport sur le Groupe d'Iles d'Origine actuel de votre "adversaire" (normalement Samoa) et ajoutez les Canoës de

Transport nécessaires pour connecter tous les Groupes d'Iles et les Atolls de votre "adversaire" (qui peuvent l'être) à son Groupe d'Iles d'Origine actuel. Les Canoës de Transport doivent être placés dans des hexes Connus qui ne sont pas occupés par vous. S'il n'y a pas de tels Groupes d'Iles ou s'ils sont déjà connectés, ignorez cette Expansion.

**1 Village :** donnez un Village à votre "adversaire", placé sur son Groupe d'Iles qui a le plus de cases vertes et marron vides. S'il n'y a pas de cases vides, ignorez cette Expansion.

**1 Village par Ile :** donnez un Village à votre "adversaire" sur chacun de ses Groupes d'Iles avec des cases vertes ou marron vides. S'il n'y a pas de cases vides, ignorez cette Expansion.

**2 Groupes de Guerriers :** donnez deux Groupes de Guerriers à votre "adversaire", placés en utilisant l'ordre de préférence suivant :

- 1 Placez-les avec un Canoë de Guerre sans Groupe de Guerriers.
- 2 Placez-les sur n'importe quel Groupe d'Iles qui a plus de Village qu'il n'a de Groupes de Guerriers – la plus haute priorité étant donnée aux Groupes d'Iles avec le plus de Villages.
- 3 Placez-les sur des Groupes d'Iles sans Villages ni Groupes de Guerriers
- 4 Placez-les sur les Atolls – jamais plus d'un Groupe de Guerriers par Atoll.
- 5 Enfin, tout Groupe de Guerriers restant va sur un Groupe d'Iles avec plus d'un Groupe de Guerriers par Village - la plus haute priorité étant donnée aux Groupes d'Iles avec le plus de Villages.

**1 Groupe de Guerriers :** donnez un Groupe de Guerriers à votre "adversaire" en vous basant sur les priorités ci-dessus.

**1 Guerrier par Village :** donnez des Groupes de Guerriers à votre "adversaire" de façon à ce que chacun de ses Groupes d'Iles ait au moins un Groupe de Guerriers par Village. Si tous les Groupes d'Iles ont plus d'un Groupe de Guerriers par Village ou plus, ignorez cette Expansion.

**1 Canoë de Guerre :** donnez un Canoë de Guerre à votre "adversaire" et placez-le sur son Groupe d'Iles d'Origine actuel (généralement Samoa).

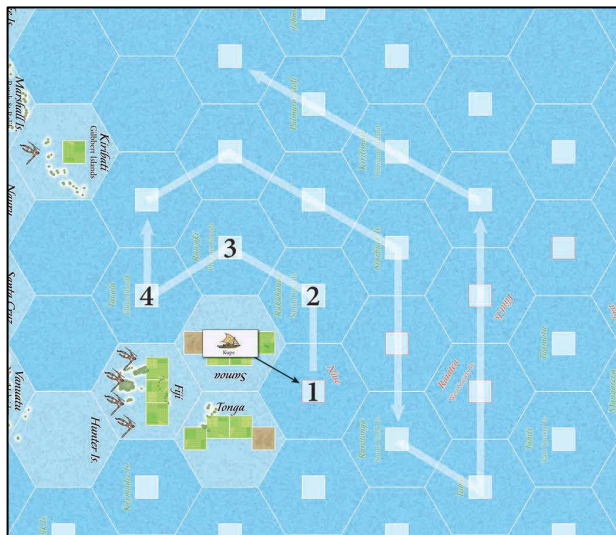
## Action

**Construire :** pas d'action supplémentaire au-delà du placement des Expansions.

**Défendre :** pas d'action supplémentaire au-delà du placement des Expansions.

**Explorer ! :** Votre "adversaire" Explore autour de Samoa :

- Révélez les cartes face cachée que votre "adversaire" possède.
- L'Exploration se passe de la façon suivante : à partir du premier hex Inexploré au sud-est de Samoa (marqué Niue) en sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque hex adjacent à Samoa jusqu'à l'hex appelé Tuvalu ; puis à partir de l'hex au nord de Tuvalu, dans le sens des aiguilles d'une montre à travers tous les hexes Inexplorés à deux hexes de Samoa, jusqu'à l'hex de Rarotonga ; puis à trois hexes de Samoa, en sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant par l'hex appelé Tubai. Continuez vers l'extérieur de cette manière si nécessaire.



Sont indiqués les 4 premiers hexes à Explorer par Samoa et l'ordre dans lequel les autres hexes Inexplorés sont Explorés.

- Sautez tout hex déjà Exploré, y compris ceux Explorés par Tonga (vous), en sautant directement au prochain hex Inexploré dans la séquence précédente.
- Continuez à Explorer des hexes jusqu'à ce qu'au moins un total de cinq Nœuds soient révélés – ou au moins 6 Nœuds si votre "adversaire" a la carte navigation ou Ocean Chart.
- Placez un Canoë de Transport de Samoa sur chaque Groupe d'Iles qui est trouvé, en incluant les Atolls.

L'Explorateur de Samoa ne peut pas être Perdu. Les pions Hors Course n'ont pas d'effet sur votre "adversaire".

**Attaque! :** tous les Canoës de Guerre de votre "adversaire", avec un Groupe de Guerriers sur chaque (si disponibles), attaquent vos îles :

- Révélez les cartes face cachée que votre "adversaire" possède.
- Déterminez quels de vos Groupes d'Iles Contrôlés (ceux avec au moins un Village) votre "adversaire" peut atteindre. Prenez en compte tout Transit ou Chaîne de Canoës de Transport ainsi que tout mouvement supplémentaire possible grâce aux *Double-Hulled Canoes* ou *Poi*.
- Votre "adversaire" attaquera votre Groupe d'Iles Contrôlé avec le moins de Pièces en défense (Groupes de Guerriers + Canoës de Guerre + Guerriers Locaux). En cas d'égalité, le Groupe d'Iles le plus proche de Samoa est attaqué.
- Si votre "adversaire" a des Canoës de Guerre à plus d'un endroit, chacun déterminera sa cible séparément. Ceci finira, ou non, par une attaque combinée des Canoës de Guerre de votre "adversaire".
- Voir l'Etape de Mouvement & Bataille en Solitaire ci-dessus pour les choix faits par votre "adversaire" en bataille.
- Si votre "adversaire" gagne et prend votre Groupe d'Iles, vous devez Retraiter comme dans une Bataille normale. Votre "adversaire" "sauvera" seulement un Village et ses pièces restantes resteront dans l'hex.
- Une attaque de votre "adversaire" peut être stoppée par une carte Arioi que vous possédez.



## Notes sur la prononciation

Les langues polynésiennes sont basées sur un nombre limité de sons, avec seulement sept consonnes (h, k, l, m, n, p et w). Chaque voyelle est prononcée, comme ceci :

- a – prononcé a comme dans papa
- e – prononcé ai comme dans paie
- i – prononcé i comme dans tipi
- o – prononcé o comme dans gros
- u – prononcé ou comme dans bout

## Crédits

**Conception du Jeu:** Kevin McPartland

**Développeurs:** Fred Schachter, Tony Nardo

**Playtester en chef:** Jerry Shiles

**Playtests:** Erin Schram et le groupe de jeu de the Christ the Servant Lutheran Church, Juan Soto et WMCRP Architects Lunch Hour Gamers, Kevin Caldwell et Meade Battlegaming Society, Mike Joslyn et the Gifted Warriors, Allen Hill et sa famille ; Josh Tempkin et Table Treasure Games et the Jersey Association of Gamers

**Playtests Solitaires:** Wendell Albright, Mike Joslyn, Roger Leroux et Jose Rivero

**Direction Artistique:** Rodger B. MacGowan

**Coordinateur de la Production:** Tony Curtis

**Conception et Art de la boîte:** Rodger B. MacGowan

**Plateau, cartes et pions:** Leland Myrick et Mark Simonitch

**Mise en page des règles:** Tony Nardo et Mark Simonitch

**Relecteurs:** Ron Krantz, Jonathan Mathews, Matt Miller, Mark Molus; Keith Ferguson (aussi créateur de la FAQ).

**Relecteurs de la Seconde Edition:** Travis Hill et Peter Gibson

**Remerciements spéciaux** à Richard Berg et David Whaples

**Illustration du livret et de la boîte** par Herb Kawainui Kane; réimprimée avec autorisation

**Traduction VF:** Arnaud « aTomm » MOYON

## Bibliographie

Caro, Niki (Directeur), *Whale Rider*, South Pacific Pictures, 2002. (Ou le roman par Witi Ihimaera.)

*Basé en Nouvelle-Zélande moderne, une fille Maori se bat pour réussir son destin. Descriptions fascinantes des arts et de la culture polynésiennes traditionnelles.*

Diamond, Jared, *Collapse – How Societies Choose to Fail or Succeed*, Viking, 2005.

*Une thèse globale, énonçant les causes de la catastrophe. Il n'y a deux chapitres se passant en Polynésie, incluant l'histoire de l'Île de Pâques.*

Emory, Kenneth P., "Coming of the Polynesians", National Geographic Magazine vol. 146, no. 6, December 1974.

*Une étude sur l'expérience polynésienne, magnifiquement illustrée de peintures d'Herb Kawainui Kane.*

Heyerdahl, Thor, *Kon – Tiki: Across the Pacific by Raft*, Washington Square Press, 1950.

*L'excitante histoire de l'expédition de Heyerdahl montrant que ses théories peuvent fonctionner. Dommage que ses théories soient dénigrées par les archéologues modernes.*

Howe, K.R., *The Quest for Origins*, Penguin Books (NZ) Ltd., 2003.

*Une analyse des théories changeantes qu'ont les Occidentaux sur les origines des Polynésiens. Elles en disent souvent plus sur nous que sur les Polynésiens!*

Irwin, Geoffrey, *The Prehistoric Exploration and Colonization of the Pacific*, Cambridge University Press, 1992.

*Un peu trop universitaire pour une lecture générale, mais elle fut une excellente ressource pour ce jeu.*

Kirch, Patrick Vinton, *On the Road of the Winds*, University of California Press, 2000.

*Très bien écrit et accessible, il explique clairement les dernières théories de l'expansion polynésienne.*

Lewis, David, *We, the Navigators*, The University Press of Hawaii, 1975.

*Une explication personnelle des techniques anciennes de navigation polynésienne.*

Margolis, Susanna, *Adventuring in the Pacific*, Sierra Club Books, 1996.

*Beaucoup de guides de voyage commencent par une excellente histoire courte de leur sujet. Celle-ci est ma préférée.*

Resture, Jane, *Jane's Oceania Home Page*, [www.janeresture.com](http://www.janeresture.com)

*Une excellente ressource sur quasiment chaque île du Pacifique, incluant tout de la poésie et la mythologie à l'histoire et la géographie.*

Sykes, Bryan, *The Seven Daughters of Eve*, W.W. Norton & Company, 2001.

*Sykes utilise les mutations trouvées dans l'ADN mitochondrial pour analyser les relations de l'humanité. Deux chapitres s'intéressent en particulier à la Polynésie et comprend une citation dépassée : "Heyerdahl avait tort".*

## INDEX

Agriculture Améliorée.....	9.4	Hexes d'Océan Ouvert.....	2.1, 2.5, 6.3, 7.3
Aotearoa (Ile du Sud) .....	11.3	Iles d'Origine .....	2.4, 3.2, 3.3, 8.4
Arts & Culture .....	9.5	Iles Galápagos.....	11.5
Atolls .....	2.6, 10.3	Ile du Sud.....	11.3
Bataille .....	8.0	Inconnu .....	2.1, 6.3, 7.3
Canoës de Guerre .....	2.2, 8.2	Kumara (Patates Douces).....	11.5
Capacité des Canoës.....	7.4	Malaria.....	11.6
Case Amérique du Sud.....	11.5	Marqueurs Découverte.....	2.5
Case Perdu.....	6.4, 9.2	Marqueurs Découverte d'Océan Ouvert .....	6.3
Chaine de Canoës de Transport.....	7.2	Marqueur Fin de Partie .....	3.2
Colonies.....	2.2, 9.4	Marqueurs Hors Course.....	6.3
Canoës .....	2.2, 7.2	Marqueurs Ile Découverte .....	6.5
Construction .....	9.0	Mouvement .....	7.3
Contrôle.....	10.2	Nœuds .....	6.4
Découverte.....	6.3	Ordre du Tour .....	5.0
Empilement .....	7.5	Panique .....	8.2
Etape de Victoire.....	10.0	Points de Construction.....	9.3
Événements Aléatoires .....	11.2	Points de Victoire .....	10.1
Exploration.....	6.0	Pré-Mouvement (Exploration).....	6.1
Fin de Partie Variable.....	11.1	Ressources .....	11.4
Gagner la Partie.....	10.4	Ressources Sauvées .....	11.4
Groupes d'Iles		Retraiter .....	8.3
Conquête.....	8.4	Rumeurs .....	7.6
Contrôle.....	10.2	Se Concentrer sur l'Intérieur.....	9.2
Tuiles.....	2.6	Séquence du Tour .....	4.0
Groupes de Guerriers.....	2.2, 8.2	Te Waka Maui .....	3.1, 11.3
Groupes d'Iles Indépendants .....	2.1, 8.5	Transit.....	7.2
Guerriers Locaux.....	8.2, 8.4	Unités Cachées (face cachée) .....	7.5
Hexes Connus.....	2.1	Villages .....	9.4
Hexes ennemis.....	6.2	Villages Sauvés.....	8.4



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)