

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



FLORIAN RACKY & Marc Klerner

HALEAKALA



— Makuakane, la lave nous atteindra bientôt!

— Je sais, Keiki. Ce n'est pas important. Ma statue sera bientôt terminée. Me prêteras-tu mainforte pour l'ériger?

— Mais Makuakane, si nous la plaçons ici, elle sera réduite en cendres par la lave!

— Tu as raison, mon fils. C'est le sort réservé à toutes nos statues. Tôt ou tard, la lave viendra et les détruira, tel chacun de nous qui évolue et meurt à son propre rythme. Sur cette île, il n'y a pas d'endroit à l'abri de la lave. Aucun endroit n'est plus sûr que l'autre.

— Mais qu'en est-il de tous les efforts que tu as mis dans cet ouvrage? Tu as sculpté ces statues pendant des semaines et tu les laisserais à leur perte? Ça n'a pas de sens!

— Mon cher Keiki, pour comprendre la situation, tu dois tout d'abord comprendre la montagne. Tu connais l'histoire de notre ancêtre, Maui, et de cette montagne, n'est-ce pas?

— Bien sûr, tout le monde la connaît. Maui a gravi la montagne et a attrapé le Soleil au lasso. Il ne lui a rendu la liberté qu'après lui avoir fait promettre de

parcourir le ciel plus lentement, de sorte que les jours ne défileraient plus aussi vite et pour nous donner, à nous les humains, le temps nécessaire pour pêcher et pour faire sécher nos nattes de paille.

— L'histoire ne dit pas tout, Keiki. Au temps de Maui, le Soleil était plus ardent qu'aujourd'hui. Il était pourvu de 16 rayons lumineux qui brulaient la Terre. Maui a grimpé la montagne pour dompter le Soleil. Il a d'abord utilisé son lasso pour attraper chacun de ses rayons, l'un après l'autre. Ensuite, il a capturé le Soleil. Mais, il ne lui a pas rendu ses rayons. Il les a plutôt confiés à sa grand-mère Muriranga-whenua qui vivait dans la montagne. C'était une sorcière puissante et elle a emprisonné ces rayons au cœur de la montagne. Depuis ce jour, la montagne porte le nom de Haleakalā, la Maison du Soleil. Les torrents de lave qui s'écoulent de la montagne depuis ne sont que les rayons solaires qui cherchent à s'échapper de leur prison de pierre. Nous leur faisons offrande de nos statues afin qu'ils nous laissent en paix. Dès qu'une statue est consumée par la lave, cette dernière s'arrête et forme de nouvelles terres sur lesquelles notre peuple peut marcher. Tu verras. À présent, donne-moi un coup de main!

MATÉRIEL

- 1 plateau insulaire, divisé en 6 sections, contenant chacune 6 espaces : mer pour le bateau de pêche, plage, plaine, forêt, montagne et cratère

- 1 plateau de score et présentoir pour cartes

- 1 bateau de pêche

- 4 disques Lave*

- 49 cartes :

- 1 carte Premier joueur

- 42 cartes Palmier, dont :

- 15 cartes à 1 palmier



- 12 cartes à 2 palmiers



- 15 cartes à 3 palmiers



- 6 cartes à placer sur le plateau de score

- 5 cartes de score

- 1 carte Prêtresse

Matériel pour les joueurs, en rouge et en jaune :

- 1 chamane

- 8 statues*

- 1 marqueur de score

- 1 ensemble de disques,* comprenant :

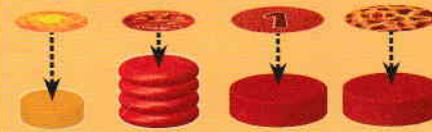
- 5 disques numérotés de 1 à 5

- 1 disque d'invocation

(pour la variante tactique, voir à la page 8)



* Avant votre première partie, appliquez les autocollants sur les disques Lave et sur les statues. Chaque ensemble de disques requiert les chiffres de 1 à 5 et une icône de lave.



Crédits

Conception : Florian Racky

Collaborateur à la conception de la version finale : Marc Klerner

Illustrations et conception graphique : Dennis Lohausen avec le soutien de Christof Tisch

Rédaction du livre de règles : Christof Tisch

Responsable à l'édition : Frank Heeren

Traduction française : Anh Tú Tran

MISE EN PLACE (JEU DE BASE)

1. Chaque joueur prend le matériel de sa couleur. Placez un chamane sur chacun des espaces Plage illustrés de huttes, l'un à l'opposé de l'autre. Déterminez au hasard le premier joueur et donnez-lui la carte Premier joueur. Placez les disques numérotés et les statues de votre couleur devant vous pour former votre réserve. Placez votre marqueur de score sur la case « 0/50 » du plateau de score. Remettez les disques d'invocation rouge et jaune dans la boîte. Ces derniers ne sont utilisés que dans la variante tactique (voir à la page 8).



2. Triez et séparez les cartes Palmier selon le nombre de palmiers illustrés au verso. Mélangez ensuite chaque paquet séparément.

Placez **12 cartes à 1 palmier** dans les emplacements prévus à cet effet, en bordure de l'île (2 par côté). Révélez ensuite ces cartes. Placez les 3 dernières cartes sur l'espace correspondant du plateau de score, face cachée.

Placez les **paquets de cartes à 2 et 3 palmiers** face cachée sur les espaces correspondants du plateau de score.



3. Placez les cartes de score et la carte Prêtresse face visible sur le plateau de score.

4. Placez le bateau de pêche sur l'espace Mer illustré d'une jetée.



5. Placez les disques Lave à côté du plateau pour former une réserve.

Nous tenons à remercier Kay-Viktor Stegemann pour la rédaction de l'introduction.

Testeurs : Pan Pollack, Helge Ostertag, Thomas Tüttken, Michael Böttcher, Nadja Frenzel, Matthias Reitenberger, Wolfgang Peter, Frank Miermeister, Marie Wolff, Gregor Kaiser, Sabine and Torben Knochenhauer.

©2015 Feuerland Spiele

©2015 F2Z Entertainment Inc. pour la version française

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

www.filosofiagames.com

info@filosofiagames.com

APERÇU ET BUT DU JEU

Chacun votre tour, placez un de vos disques numérotés sur un espace Plage du plateau insulaire. Ceci vous permet de déplacer votre chamane ou le bateau de pêche. Selon la section où s'arrête le bateau de pêche, les joueurs pourraient recevoir une des cartes se trouvant dans la section. Ces cartes vous permettent, entre autres, d'ériger une statue ou d'acheter une carte de score. Le jeu se déroule sur deux manches; chaque manche se termine par un décompte. Par contre, avant chacun de ces décomptes, le volcan Haleakalā entre en éruption et les statues se trouvant sur le passage de la lave sont détruites. Vous marquerez ensuite des points pour les statues encore en jeu, pour les biens accumulés ainsi que pour les cartes de scores que vous avez achetées. Le joueur qui aura accumulé le plus de points après le second décompte sera consacré Roi de l'archipel d'Hawaï.

Pour une meilleure compréhension des exemples, ces derniers ne sont illustrés qu'avec le matériel qui concerne la situation donnée (tels les cartes adjacentes, les disques numérotés, les chamanes, etc.).

Les notes écrites avec une police de caractères réduite, comme celle-ci, présentent des clarifications que vous pouvez ignorer lors de votre première lecture de ce livre de règles.

DÉROULEMENT DU JEU

Lors de votre tour, effectuez **une** des actions suivantes :

Action	Où ?	Ensuite
1 Placer un de vos disques numérotés...	a)... sur un espace Plage d'une autre section que celle où se trouve le bateau de pêche. b)... sur l'espace Plage de la section où se trouve le bateau de pêche.	Déplacer votre chamane jusqu'à 2 espaces. Déplacer le bateau de pêche selon la valeur du disque que vous venez de placer.
2 Reprendre un de vos disques numérotés...	... depuis un espace Plage vers votre réserve.	Déplacer votre chamane jusqu'à 2 espaces.

3 Déplacer le bateau de pêche d'une section*

* Seulement si tous vos disques numérotés sont déjà placés sur le plateau.

Placer ou reprendre un de vos disques numérotés

Il n'y a pas de limite au nombre de disques pouvant être placé sur un même espace Plage. **Par contre, en tout temps, la somme des valeurs des disques rouges doit être différente de la somme des valeurs des disques jaunes.**

Jaune ne peut pas placer son disque 3 sur cet espace Plage, car la somme obtenue serait égale à celle de Rouge. Jaune décide plutôt de placer son disque 2.



Déplacez votre chamane

Lorsque vous placez un disque numéroté sur un espace Plage d'une section différente d'où se trouve le bateau de pêche (**action 1a**) ou lorsque vous reprenez un de vos disques numérotés depuis un espace Plage vers votre réserve (**action 2**), vous **pouvez** déplacer votre chamane jusqu'à 2 espaces, selon les règles suivantes :

- Votre chamane peut se déplacer **au maximum d'un espace lorsqu'il monte.** (Votre chamane ne peut faire son premier déplacement de la partie qu'en allant de la plage vers la plaine.)
- Votre chamane peut se déplacer au travers de l'espace occupé par le chamane adverse, mais il ne peut pas y terminer son déplacement.
- Votre chamane peut se déplacer sur et au travers un espace occupé par une statue.
- Votre chamane ne peut pas se déplacer vers ni au travers un espace ratère.
- Votre chamane peut se déplacer de 2 espaces lorsqu'il descend.
- Votre chamane commence la partie sur un espace Plage, mais il ne peut se déplacer que sur les espaces Plaine, Forêt et Montagne.



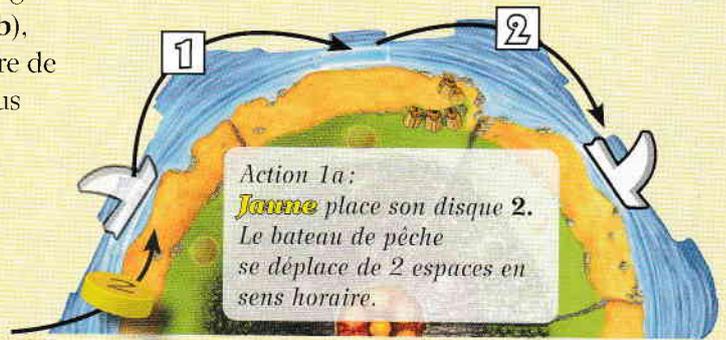
Rouge peut déplacer son chamane de 2 espaces. Les points rouges indiquent les déplacements possibles.

Déplacer le bateau de pêche

Lorsque vous placez un disque numéroté sur l'espace Plage de la **section** où se trouve le bateau de pêche (**action 1b**), déplacez le bateau de pêche en sens horaire, d'un nombre de sections égal au numéro que vous venez de placer. Si vous n'avez plus de disques numérotés dans votre réserve au début de votre tour, vous pouvez déplacer le bateau de pêche d'une section (**action 3**).

Dans la section où s'arrête le bateau de pêche (la section d'accostage), les joueurs ont chacun l'opportunité de recevoir une carte Palmier, voir

Distribution des cartes Palmier.



Action 1a :
Jaune place son disque 2.
Le bateau de pêche se déplace de 2 espaces en sens horaire.

Distribution des cartes Palmier

Dans la section d'accostage, vous pouvez recevoir une des cartes Palmier placées en bordure de cette section. Trois cas sont possibles :

Cas 1 : Chaque joueur a au moins un disque numéroté sur l'espace Plage

Chaque joueur fait le total des valeurs de ses disques se trouvant dans la section d'accostage. Le joueur dont le total est le plus grand reçoit, en premier, la carte Palmier de son choix parmi les cartes se trouvant dans la section ; l'autre joueur reçoit la carte restante.

Cas spécial : Si les 2 cartes Palmier sont identiques, il n'y a que le joueur ayant le total le plus grand qui reçoit une carte Palmier.

Cas 2 : Un seul joueur a des disques numérotés sur l'espace Plage

Ce joueur ne peut choisir qu'une seule des 2 cartes Palmier.

Cas 3 : Aucun disque n'a été placé sur l'espace Plage

Personne ne reçoit de carte. Les cartes Palmier demeurent dans la section.

- Vous ne pouvez pas refuser de recevoir une carte Palmier. Même si vous ne pouvez pas appliquer l'effet produit par la carte, vous devez en prendre une (défaussez-la dans ce cas).

Placez la carte face visible devant vous et appliquez son effet, si possible (voir « Utilisation des cartes Palmier » à la page 6). Si les deux joueurs ont chacun reçu une carte, l'application des effets se fera selon l'ordre d'acquisition.

À la fin d'un tour où le bateau de pêche a été déplacé, effectuez les étapes suivantes :

• Reprendre les disques numérotés

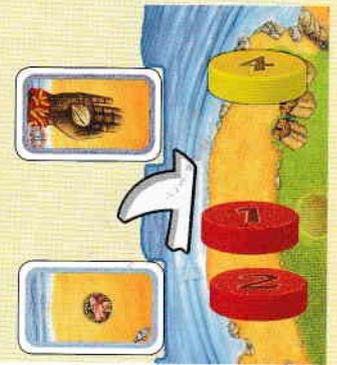
Chaque joueur doit remettre ses disques numérotés de la section d'accostage à sa réserve (même s'il n'a pas reçu de carte).

• Placer de nouvelles cartes Palmier

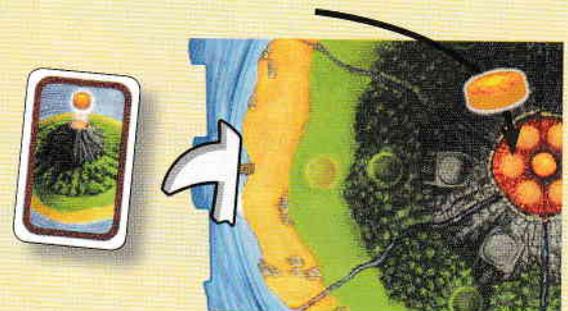
Pour chaque emplacement vide en bordure du plateau, placez-y une carte Palmier que vous piochez de la pile active. Tout au long de la partie, piochez en priorité les cartes à 1 palmier, ensuite les cartes à 2 palmiers et finalement les cartes à 3 palmiers.

Les cartes Lave

Si une carte Lave est piochée lorsque vous remplissez les emplacements vides, placez un disque Lave de la réserve générale sur l'espace Cratère se trouvant vis-à-vis la section d'accostage. Défaussez la carte Lave et piochez une autre carte Palmier pour la remplacer. Ceci peut se produire à plusieurs reprises si vous piochez plusieurs cartes Lave consécutivement. Dans ce cas, placez un disque Lave sur le précédent pour former une pile. Remplissez toujours les emplacements pour cartes vides, si possible.



Jaune choisit une carte Palmier en premier puisqu'elle a obtenu un total plus grand que celui de **Rouge**. Une fois que **Rouge** a pris sa carte, chaque joueur doit reprendre dans sa réserve ses disques de la section d'accostage.



Vous avez pioché une carte Lave. Vous placez un disque Lave sur l'espace Cratère vis-à-vis la section d'accostage.

UTILISATION DES CARTES PALMIER

Cartes à effet

L'effet des cartes « Ériger une statue » et « Prêtresse » s'applique immédiatement quand vous les recevez. Défaussez la carte, que vous en ayez appliqué les effets ou non.



Ériger une statue

Vous pouvez ériger une statue sur l'espace occupé par votre chamane s'il s'agit d'un espace Plaine, Forêt ou Montagne. Il ne peut y avoir qu'une seule statue par espace. Pour ériger une statue, placez une statue sur l'espace. Votre chamane demeure sur l'espace. Si votre chamane se trouve sur un espace Plage ou sur un espace

déjà occupé par une statue, l'effet de cette carte ne s'applique pas.

Jaune érige une statue. Elle la place sur l'espace où se trouve son chamane et défausse la carte.



Prêtresse

Vous pouvez déplacer un disque Lave d'un espace Cratère vers un espace Cratère adjacent en sens horaire ou antihoraire. Vous ne pouvez pas déplacer un disque Lave au travers du centre du volcan.



Le symbole situé en bas des cartes Prêtresse (parmi les cartes Palmier, ainsi que celle disposée sur le plateau de score) ne concerne que la variante tactique (voir à la page 8).

Veillez ignorer ce symbole lorsque vous jouez au jeu de base.

Vous pouvez déplacer le disque Lave vers la gauche ou vers la droite



Cartes Coquillage

Lorsque vous obtenez une carte Coquillage (et seulement à ce moment), vous pouvez acheter une carte parmi la carte Prêtresse et les cartes de score disponibles sur le plateau de score. Suite au paiement, défaussez les cartes Coquillage utilisées.

- Vous pouvez conserver les cartes Coquillage pour des achats futurs.
- Immédiatement avant un décompte, chaque joueur peut acheter une carte de score additionnelle.



La carte **Prêtresse** disponible sur le plateau de score coûte 1 Coquillage.

Son effet est le même que celui des cartes Palmier du même nom. Vous devez appliquer son effet immédiatement après l'achat. Ensuite, tournez la carte face cachée sur le plateau de score, indiquant ainsi que la carte ne pourra plus être achetée jusqu'au prochain décompte.

- Vous pouvez acheter la Prêtresse même si vous ne pouvez pas appliquer son effet.



Une **carte de score** peut coûter 1 ou 2 coquillages (tel qu'illustré au bas de chacune des cartes). Si vous désirez acheter une carte de score coûtant 2 coquillages, vous devez avoir conservé un coquillage lors d'un tour précédent. Dès que vous achetez une carte de score, placez-la devant vous. Durant le prochain décompte, vous marquerez des points selon les cartes de score que vous avez devant vous (voir « Décomptes » à la page 7).

Lors du second décompte, vous marquerez 1 point pour chaque carte Coquillage que vous n'aurez pas dépensée.

Cartes Plage

Paniers de poissons, perles et nautile

Conservez ces cartes devant vous. Vous marquerez des points pour ces cartes lors des décomptes (voir « Décomptes » à la page 7).



DÉCOMPTES



Premier décompte

Le premier décompte a lieu dès que la dernière carte Palmier du paquet à 2 palmiers est placée sur un emplacement vide du plateau insulaire. S'il y a des emplacements vides qui nécessitent des cartes Palmier du paquet à 3 palmiers, ces emplacements seront remplis après le décompte. La seconde manche débute tout de suite après le premier décompte.



Second décompte

Le second décompte a lieu lorsque le paquet à 3 palmiers du plateau de score est vide **ET** que le bateau de pêche est déplacé vers une section qui ne contient aucune carte. La partie se termine après le second décompte.

Avant chaque décompte, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

• Acheter une carte de score

Avant chaque décompte, chaque joueur peut acheter une des cartes de score disponibles sur le plateau de score, en commençant par le joueur dont l'action a déclenché le décompte.

• Éruption du volcan

Par la suite, le volcan entre en éruption : pour chaque section, déplacez les disques Lave à partir de l'espace Cratère en descendant. S'il n'y a qu'1 seul disque Lave sur l'espace Cratère, déplacez le disque sur l'espace Montagne. S'il y a 2 disques Lave, placez un disque sur chacun des espaces Montagne et Forêt. S'il y a 3 disques Lave, placez un disque sur chacun des espaces Montagne, Forêt et Plaine.

Ensuite, si un disque Lave occupe un espace où se trouve une statue, la statue est détruite. Cette dernière est retirée du plateau et est remise dans la réserve du joueur.

Finalement, retirez tous les disques Lave du plateau.

Les chamanes sont capables d'éviter les coulées de lave : si un disque Lave occupe un espace où se trouve un chamane, rien ne lui arrive.

- S'il y a 4 disques Lave dans une section, le 4^e disque n'a pas d'impact sur le jeu.
- Une statue détruite peut être réutilisée.

MARQUER DES POINTS (voir le plateau de score pour de plus amples détails)

Indiquez votre pointage en déplaçant votre marqueur de score sur le plateau de score au fur et à mesure que vous marquez des points.

• Points pour les statues



Chaque statue sur un espace Montagne vaut 3 points.

Chaque statue sur un espace Forêt vaut 2 points.

Chaque statue sur un espace Plaine vaut 1 point.

Les statues demeurent sur le plateau après le décompte.

• Points pour les paniers de poissons



Le joueur qui a le plus grand nombre de paniers de poissons illustrés sur l'ensemble de ses cartes marque 3 points. En cas d'égalité, aucun joueur ne marque les points.

• Points pour les perles



La perle blanche vaut 1 point, la perle noire vaut 2 points. Si un joueur a les deux perles, elles valent ensemble un total de 4 points.

• Points pour le nautilus (seulement lors du second décompte)



Le nautilus vaut 3 points.

Conservez vos paniers de poissons et vos perles après le premier décompte. Vous marquez aussi des points pour ces cartes lors du second décompte. (Le nautilus n'entre en jeu qu'à la seconde manche.)

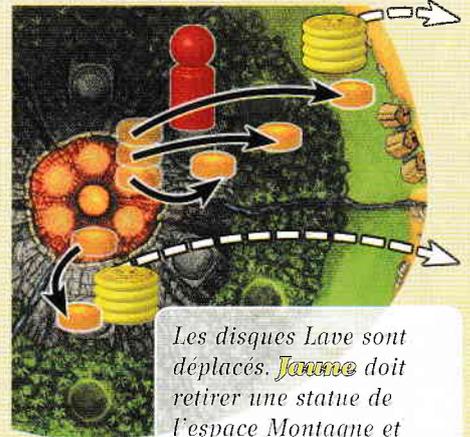
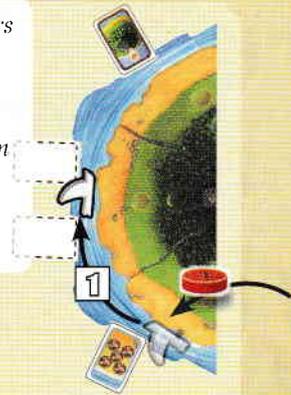
• Points pour les cartes de score



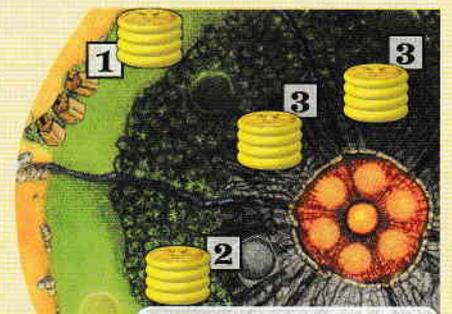
Vous pouvez marquer davantage de points grâce aux cartes de score que vous avez achetées. Vous devez tenir en compte toutes vos cartes de score (même celles qui ne vous rapportent aucun point). Ces cartes pourront être achetées de nouveau lors de la seconde manche. Une même statue peut être prise en compte plusieurs fois pour différentes cartes de score (p. ex. : les cartes « Section complète » et « Statues en montagne »). Remplacez toutes les cartes de score sur le plateau de score après le premier décompte.



Le paquet à 3 palmiers est vide. **Rouge** place son disque 1 et déplace le bateau de pêche, vers une section ne contenant aucune carte. Ceci déclenche le second décompte.



Les disques Lave sont déplacés. **Jaune** doit retirer une statue de l'espace Montagne et une autre de l'espace Plaine.



Jaune marque $3+3+2+1=9$ points pour ses statues.



Voici en détail les points que vous pouvez marquer pour chacune des cartes de score :



Papillons

Vous marquez
1 point pour chaque
papillon illustré sur
les cartes que vous avez
conservées.



Majorité de statues

Vous marquez
2 points pour chaque
type d'espace (Plaine,
Forêt et Montagne)
dans lequel vous avez
la majorité de statues.



Section complète

Vous marquez
4 points pour chaque
section dans laquelle
vous avez 3 statues.



Statues en forêt

Vous marquez **2 points**
supplémentaires pour
chacune de vos **statues**
sur un espace **Forêt**.



Statues en montagne

Vous marquez **3 points**
supplémentaires
pour chacune de vos
statues sur un espace
Montagne.

Mise en place de la seconde manche (Résumé) :

- Retirez tous les disques Lave du plateau insulaire.
- Remettez toutes les cartes de score sur le plateau de score.
- Retournez face visible la carte Prêtresse du plateau de score (si elle était face cachée).

Points supplémentaires lors du second décompte

Chaque joueur marque 1 point pour chaque carte Coquillage qu'il a conservée.



FIN DE LA PARTIE ET GAGNANT

Le vainqueur est celui qui aura marqué le plus de points à l'issue du second décompte. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus grand nombre de statues érigées sur le plateau insulaire remporte l'égalité. Si l'égalité persiste, le joueur qui n'était pas le premier joueur pour cette partie est déclaré vainqueur.

VARIANTE TACTIQUE

Cette variante est recommandée pour les joueurs qui n'aiment pas la nature aléatoire de la lave. Les joueurs auront ainsi plus de contrôle sur le positionnement de la lave. Néanmoins, avant d'essayer cette variante, il est recommandé de jouer tout d'abord au jeu de base.

Procédez à la mise en place du jeu en tenant en compte des exceptions suivantes :

1. Chaque joueur ajoute dans sa réserve le disque d'invocation de sa couleur.
2. Retirez les 8 cartes Lave des paquets de cartes Palmier et remettez-les dans la boîte.

Placer un disque d'invocation et invoquer la lave

Lorsque vous placez un disque numéroté sur l'espace Plage de la section où se trouve le bateau de pêche, vous pouvez également y placer votre disque d'invocation depuis votre réserve. Déplacez le bateau de pêche comme d'habitude. Avant même de calculer la somme des disques numérotés, placez un disque Lave de la réserve générale sur l'espace Cratère vis-à-vis la section d'accostage. Dès que tous les 4 disques Lave sont placés sur le plateau, aucun autre de ces disques ne peut être ajouté au plateau pendant cette manche.

Jaune place son
2 et son disque
d'invocation.
Elle déplace le
bateau de pêche
de 2 espaces et
place un disque
Lave de la réserve
générale sur
l'espace Cratère.



Reprendre son disque d'invocation

Vous pouvez reprendre votre disque d'invocation si :

- 1.) Le bateau de pêche accoste dans la section où se trouve votre disque d'invocation.
- 2.) Vous achetez ou recevez une carte Prêtresse. Appliquez l'effet de la Prêtresse et reprenez ensuite votre disque d'invocation dans votre réserve.

Contrairement aux disques numérotés, il n'y a pas d'action pour reprendre votre disque d'invocation.

Décomptes

Au début d'un décompte, vous **ne pouvez plus** faire l'achat d'une carte de score à partir du plateau de score. Vous ne pouvez acheter de carte de score que lorsque vous obtenez des cartes Coquillage. Les autres règles demeurent inchangées.