

DESCRIPTION DES CARTES



Retirer 1, 2 ou 3 insulaires. Le joueur récupère sur une île le nombre d'insulaires indiqué sur la carte, et les met dans sa réserve. Vous pouvez récupérer les insulaires **de n'importe quelle île**. Il n'y a pas de restriction en ce qui concerne le nombre d'insulaires récupérés sur une même île. Si un joueur doit retirer plus que le nombre total d'insulaires qu'il a placés sur des îles, il les renvoie tous.



Placer 1, 2 ou 3 insulaires. Le joueur prend de sa réserve le nombre d'insulaires indiqué sur la carte, et les place sur une île. Ces insulaires peuvent être placés sur une même île ou des îles différentes. Si un joueur n'a pas assez suffisamment d'insulaires dans sa réserve, il place simplement tous ceux qu'il a.

Important : les insulaires déjà placés sur des cartes jouées ne font pas partie de la réserve !

Remarque : il ne doit jamais y avoir plus de 7 insulaires au total sur une même île (qu'ils appartiennent tous à un même joueur ou à plusieurs joueurs).

Déplacer un trésor. Le joueur déplace 1 trésor d'une île à une autre. Il n'y a pas de restriction en ce qui concerne le nombre de trésors sur une même île. Par exemple, vous pouvez retirer le dernier trésor d'une île, ou en placer 10.

Déplacer un insulaire. Le joueur déplace 1 insulaire de son choix d'une île à une autre. Contrairement aux cartes « Retirez 1, 2 ou 3 insulaires » et « Placez 1, 2 ou 3 insulaires », le joueur peut déplacer l'un de ses propres insulaires ou celui d'un adversaire.

RÉCUPÉREZ DES TRÉSORS DES ÎLES

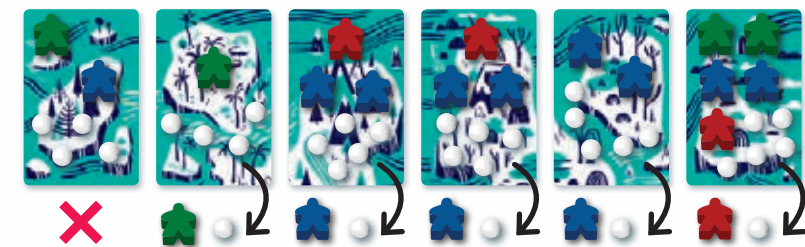
Le Shaman, avec l'aide des autres joueurs, détermine à qui doivent revenir les trésors de chaque île et les distribue aux joueurs concernés selon les règles indiquées ci-dessous. À chaque tour, 1 trésor maximum est attribué par île. La procédure est la suivante pour chaque île :

(1) Si un joueur a plus d'insulaires sur une île que tous les autres joueurs, le trésor de cette île lui revient. Il doit cependant retirer l'un de ses insulaires placé sur l'île dans sa réserve.

(2) Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'insulaires sur l'île, les insulaires rentrent en conflit et aucun d'entre eux ne reçoit de trésors de l'île. Il peut y avoir plusieurs conflits sur une même île (par exemple, si 2 joueurs ont chacun 2 insulaires sur une île tandis que 2 autres joueurs ont chacun 1 insulaire sur cette île). Dans ce cas, personne ne renvoie d'insulaires de l'île.

(3) Si des insulaires sont en conflit ET un insulaire appartenant à un joueur n'est pas impliqué dans le conflit, ce joueur récupère le trésor et renvoie son insulaire depuis l'île vers sa réserve. Cette situation se produit lorsque sur une île donnée se trouvent 2 joueurs avec chacun 3 ou 2 insulaires, ou 3 joueurs avec chacun 2 insulaires ET 1 insulaire appartenant à un autre joueur. L'insulaire unique reçoit le trésor et doit regagner la réserve de son possesseur. **Remarque :** n'oubliez pas qu'il ne doit jamais y avoir plus de 7 insulaires au total sur une même île.

(4) S'il ne reste plus de trésors sur une île, personne ne récupère de trésors et personne ne retire d'insulaires de cette île.



Les joueurs récupèrent les trésors des îles. Comme il n'y a que des insulaires en conflit sur la première île, personne ne reçoit de trésors et personne ne renvoie d'insulaires de l'île.

PRÉPARATION DU TOUR SUIVANT

Le joueur qui a récupéré le moins de trésors (voire aucun) lors du tour en cours devient Shaman (c'est à dire premier joueur) au prochain tour. Si plusieurs joueurs sont à égalité, le joueur le plus proche du Shaman du tour précédent (dans le sens des aiguilles d'une montre) devient le nouveau Shaman.

Les joueurs placent leurs trésors dans leur hutte pour que personne ne voie combien de trésors ils ont accumulé.

Chaque joueur tire 2 cartes de la pioche (de manière à refaire sa main à 5 cartes), sauf au dernier tour où les joueurs ne tirent qu'une carte chacun (chaque joueur a donc 4 cartes en main).

Après avoir observé les cartes de sa main, le nouveau Shaman peut s'il le souhaite refuser cette fonction et désigner un autre joueur en tant que Shaman pour le tour suivant. Le Shaman qui vient d'être choisi n'a pas le droit de refuser. Le tour suivant peut alors commencer.



Au tour précédent, Antoine a reçu 1 trésor, Marie en a également reçu 1, et Serge en a reçu 3. Antoine et Marie sont les joueurs qui ont reçu le moins de trésors. C'est Marie qui sera le nouveau Shaman (elle est la plus proche du Shaman du tour précédent, dans le sens des aiguilles d'une montre).

FIN DE LA PARTIE

Le joueur avec le plus de points de respect à la fin du cinquième tour gagne la partie. Chaque joueur reçoit 2 points de respect pour chaque trésor récupéré pendant la partie et 1 point de respect pour chaque habitant dans sa réserve (mais aucun pour les habitants sur les îles). Si plusieurs joueurs sont à égalité, le joueur qui possède le plus de trésors gagne.

Un mot de l'auteur : je voudrais remercier mes proches, mes amis et même les gens que j'ai rencontrés par hasard qui ont toujours été avec moi et qui m'ont aidé et encouragé quand j'en avais besoin. Je veux également adresser des remerciements à toute l'équipe du magasin Igroved et aux éditions Lifestyle. Et un grand merci à ce monde qui me permet de vivre et de créer !

Test du jeu : Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikova, Anastasiya Karpova et Elena Karpova, Liliya Zhuravleva et Ilya Zhuravlev, joueurs et auteurs du « Random Place » studio, Natalya Telezhkina, Vladimir Maximov, Svyatoslav Rogov, Aleksey Paltsev, Aleksey Osipov, Svetlana Breskina, Evgeniy Brich, Vasiliy Knezhin, Yan Egorov, Evgeniy Timohovich, Evgeniy Nikitin, Anatoliy Shklyarov, Aleksey Konnov, Vlad Choporov, Andrey Kolupaev, Evgeniy Naumov et Alena Naumova, Artyom Amirkhanov, Olga Volkova.

Un mot des éditeurs : nous remercions tous ceux qui ont contribué au développement et à la finalisation de ce jeu : Olga Volkova, Alena Naumova, Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikova, Dilara, Svyatoslav Yudin et tous nos amis et collègues !

Distribué par
Blackrock games
10 rue des pales
63540 ROMAGNAT - FRANCE
<https://www.blackrockgames.fr>



Jeu édité par Lifestyle Boardgames Ltd. © 2019
Tous droits réservés. 7-6 2nd Filyovskaya street, 1st floor, office III, room 6A, Moscow 121096, Russia.
Tel. +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru,
www.lifestyle-boardgames.fr



Illustrations par :
Pam Wishbow
Directeur Artistique :
Luis Francisco
Auteur :
Yuri Zhuravlev

RÈGLES DU JEU Costa Ruana



Les habitants de l'archipel de la Costa Ruana doivent agir. Les pirates en maraude ont choisi leurs îles pour remplir leurs coffres de la plus précieuse ressource de la Costa Ruana : des perles sacrées ! Les pirates ne savent pas que les insulaires sont prêts à tout pour les protéger ! Prenez la tête d'une tribu, envoyez les vôtres sur les îles, obéissez au shaman ; soyez plus malins que les autres chefs de tribu et récupérez autant de perles que possible !

MATÉRIEL



72 cartes : déplacer un trésor, placer les insulaires, retirer les insulaires, déplacer les insulaires



2 Tuiles Rituel :
Pluie/Raie et Lune/Coquillage



10 cartes île
(chaque carte peut accueillir jusqu'à 7 insulaires)



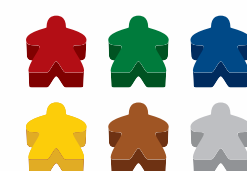
6 huttes
Pour cacher les trésors des joueurs



1 Tuile Shaman
Marqueur 1er joueur



50 perles
Trésors



60 insulaires
10 meeple pour chacune des 6 couleurs proposées

BUT DU JEU

Le but est d'obtenir le plus de points de respect possible en échange des trésors dans votre hutte et des habitants dans votre réserve à la fin du 5e tour.

MISE EN PLACE

Commencez par trier les cartes : ne conservez que les cartes dont le nombre d'encoches latérales blanches est égal au nombre de joueurs. Mélangez les cartes et distribuez 5 cartes à chaque joueur. Empilez les cartes restantes sur la table, face cachée, afin de former une pioche.

Placez les 2 tuiles Rituel sur n'importe quelle face au centre de la table.

Placez les cartes Île à côté des 2 tuiles Rituel. Le nombre de cartes Île dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs - 4 îles
3 joueurs - 6 îles

4 joueurs - 7 îles
5 joueurs - 9 îles

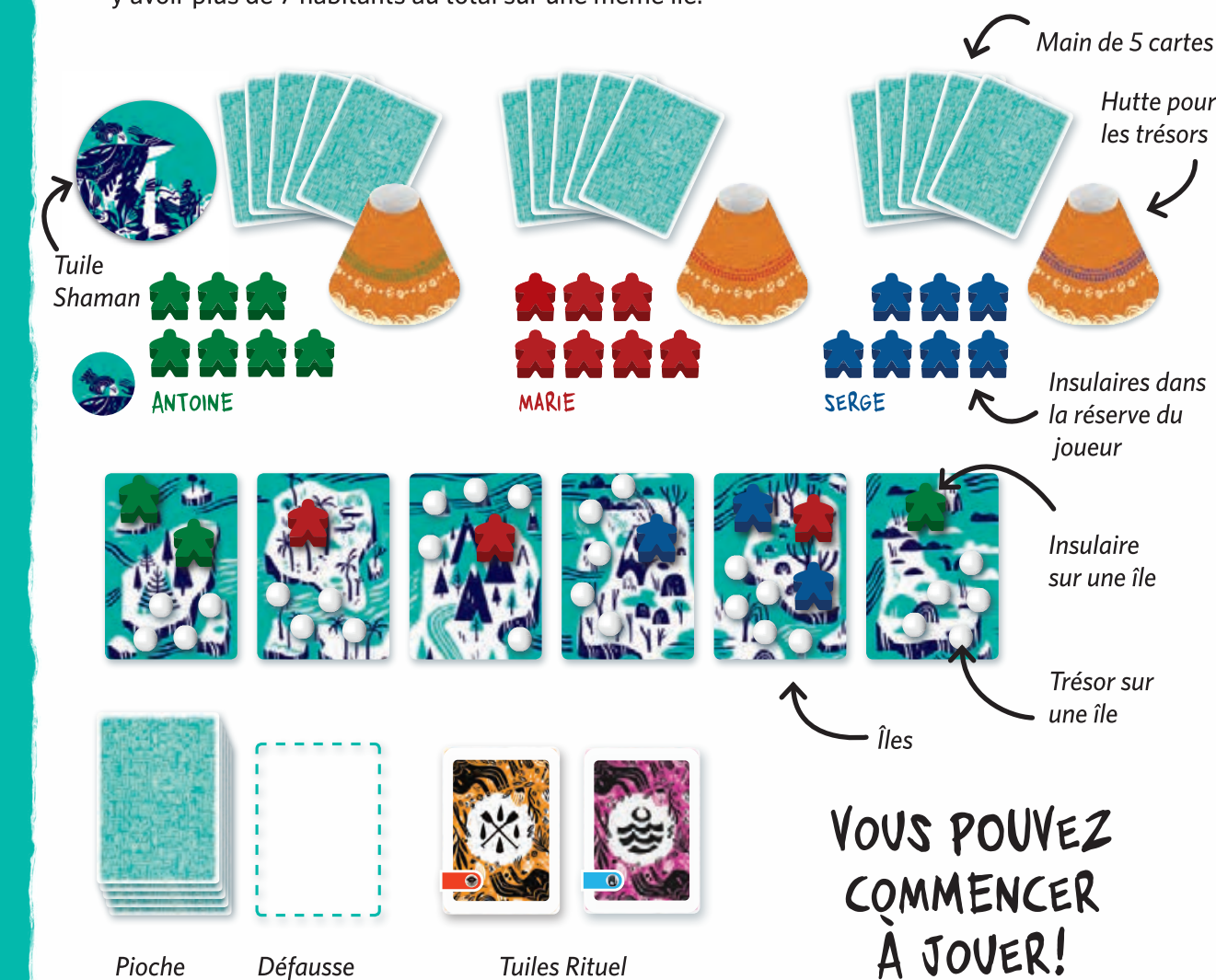
6 joueurs - 10 îles

Placez 4 trésors sur 2 îles au hasard, et 5 trésors sur chacune des autres îles.

Désignez le Shaman (le premier joueur) au hasard. Il prend la tuile Shaman.

Chaque joueur prend 10 habitants et une hutte de même couleur, et les place dans sa réserve.

À tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, le Shaman puis chacun des autres joueurs placent un habitant à la fois sur les îles, jusqu'à ce que chaque joueur en ait placé 3. Ils peuvent poser des habitants sur n'importe quelle des îles, mais la place est limitée : il ne peut jamais y avoir plus de 7 habitants au total sur une même île.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie comprend 5 tours. Chaque tour est structuré comme suit :

JOUER 2 CARTES ET PLACER UN INSULAIRE

Carte face visible. À tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, le Shaman puis chacun des autres joueurs placent une carte face visible devant eux ou devant un autre joueur.

Carte face cachée. À tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, le Shaman puis chacun des autres joueurs placent une carte face cachée devant eux ou devant un autre joueur.

Insulaire. À tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, le Shaman puis chacun des autres joueurs placent s'ils le souhaitent l'un de leurs insulaires sur n'importe quelle carte jouée posée sur la table (qu'elle soit face visible ou face cachée, devant eux ou devant un autre joueur).

Les cartes affectent le joueur devant lequel elles sont placées. Les insulaires reproduisent l'effet des cartes pour leurs propriétaires.



Chaque joueur pose une carte face visible : Antoine pose la carte "Placez 2 insulaires" devant lui (1), Marie pose la carte "Retirez 1 insulaire" devant Serge (2), Serge pose la carte "Placez 3 insulaires" devant lui (3).

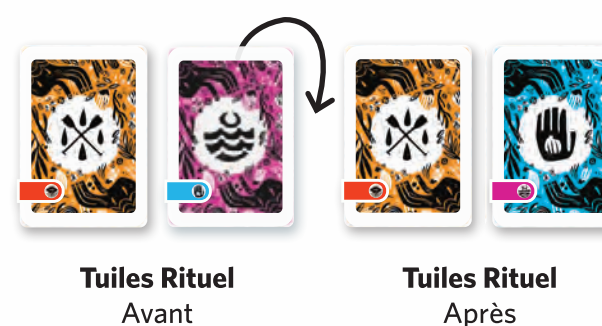
Chaque joueur pose une carte face cachée : Antoine pose une carte devant lui (4), Marie pose une carte devant elle (5), Serge pose une carte devant Antoine (6).

Chaque joueur place un insulaire sur n'importe laquelle des cartes jouées (s'il le souhaite) : Antoine place son insulaire sur la carte qu'il a jouée devant lui (7), Marie place son insulaire sur la carte d'Antoine (8), Serge place son insulaire sur sa propre carte posée devant lui (9).

LE SHAMAN RETOURNE UNE TUILE RITUEL

Le Shaman détermine quelles cartes seront activées lors du tour en cours en retournant une des tuiles Rituel sur la table. Seules les cartes dont le fond correspond à ceux désormais visibles sur les deux tuiles Rituel seront actives lors de ce tour.

Le Shaman a retourné l'une des tuiles Rituel : lors de ce tour seules les cartes avec le fond « Coquillage » et « Pluie » seront actives.



RÉVÉLEZ LES CARTES

Retournez toutes les cartes actuellement face cachée sur la table pour les révéler. Défaussez toutes les cartes dont la couleur de fond ne correspond pas aux fonds des tuiles Rituel. Renvoyez immédiatement les habitants qui étaient sur les cartes éliminées dans la réserve de leur propriétaire respectif. Toutes les cartes dont la couleur de fond correspond aux fonds des tuiles Rituel seront résolues (voir ci-dessous). S'il y a des insulaires sur ces cartes ils restent dessus.



Marie a devant elle une carte « Placez 3 insulaires » avec un fond de couleur qui ne correspond pas à ceux des tuiles Rituel. Elle la défausse. Serge défausse la carte « Retirez 1 insulaire ».

RÉSOLVRE LES CARTES

À tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, le Shaman puis chacun des autres joueurs résolvent toutes les cartes devant eux (voir détails dans la section « Description des cartes »). Si un joueur a plusieurs cartes devant lui, il doit les résoudre dans l'ordre suivant :

Déplacer les trésors d'une île à une autre
Placer les insulaires sur les îles

Retirer les insulaires des îles
Déplacer un habitant d'une île à une autre

Si un joueur a plusieurs cartes d'un même type devant lui, il les résout dans l'ordre de son choix. L'effet d'une carte devant un joueur est d'abord appliqué par ce joueur.

Ensuite, si des insulaires (appartenant à un ou plusieurs joueurs) se trouvent sur cette carte, l'effet est appliqué par leur propriétaire respectif, en commençant par le joueur devant lequel la carte est placée (si l'un de ses insulaires y est posé), puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois la carte entièrement résolue, défaussez-la et remettez tous les insulaires se trouvant dessus dans la réserve de leur propriétaire respectif.

Remarque. L'effet des cartes doit être appliqué intégralement. Par exemple, si une carte « Placez 2 insulaires » est devant un joueur, celui-ci DOIT placer 2 insulaires. Les joueurs ne peuvent pas n'en placer qu'un seul, ou ne pas appliquer l'effet de la carte.

Exception. Il peut arriver qu'un joueur soit dans l'impossibilité d'appliquer l'effet d'une carte en raison de restrictions imposées par les règles du jeu. Si c'est le cas, il doit appliquer l'effet de la carte dans la mesure du possible. Par exemple, si un joueur doit placer 3 insulaires au total sur des îles mais qu'il n'a que 2 insulaires dans sa réserve, il ne place que ses 2 insulaires.

Antoine est le premier à résoudre ses cartes. Il récupère 1 insulaire, place 2 insulaires sur des îles, déplace 1 insulaire, puis en déplace un autre (il reproduit l'effet de cette carte). Marie déplace 1 insulaire (elle reproduit l'effet de la carte d'Antoine).

Comme elle n'a pas de carte devant elle, c'est au tour de Serge de résoudre ses cartes. Il place 3 insulaires sur des îles, puis 3 autres (il reproduit l'effet de sa carte).