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

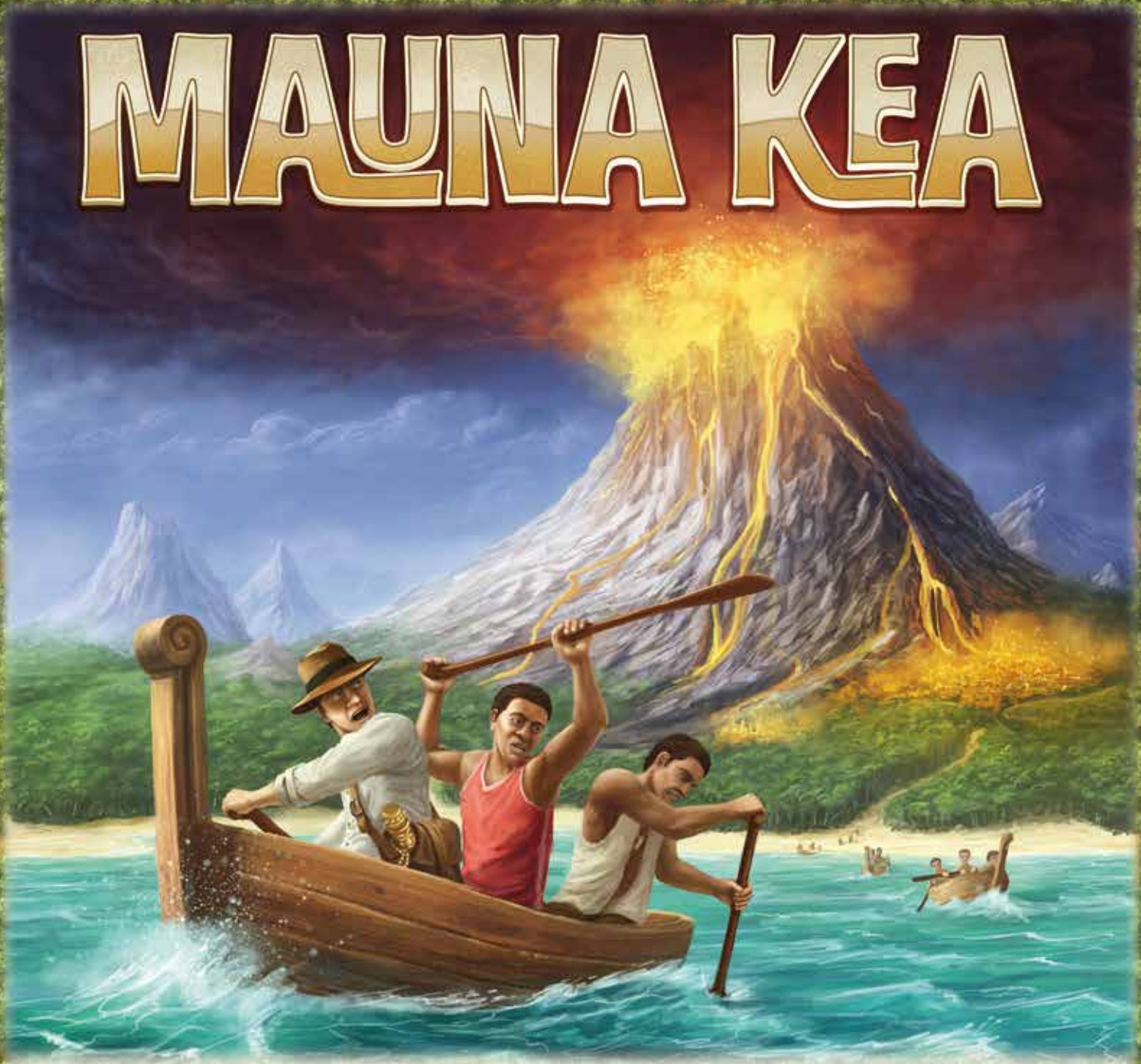

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com


LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

# MAUNA KEA



## Règles du jeu

Un jeu de Touko Tahkokallio pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

### Introduction

A la tête de leur équipe d'explorateurs, les joueurs partent à la découverte d'une île volcanique inconnue du Pacifique sud. Mais soudain, un grondement puissant fait trembler le sol : le volcan se réveille!

L'objectif des explorateurs est dès lors de sauver le plus possible d'artéfacts découverts sur l'île, en les mettant à l'abri sur les bateaux mouillant près de la côte, puis de s'enfuir à leur bord pour échapper aux coulées de lave menaçantes.

HUCH! & friends

# Matériel de jeu

1 plateau de jeu, avec :

20 explorateurs de quatre couleurs différentes

25 artéfacts de trois couleurs différentes

*17 blancs,* *7 gris,* *1 noir*

30 cartes

*Recto*

*Verso*

118 tuiles carrées, dont :

24 tuiles de départ

*Recto* *Verso*

94 tuiles Ile, réparties en :
70tuiles Terrain avec des points de mouvement
24 tuiles Lave

*Tuiles Terrain et tuiles Lave*
*Recto* *Verso*

8 bateaux

1 sac en toile

# But du jeu

La zone de départ des explorateurs est située au centre de l'île, juste à côté du volcan qui se réveille.

En posant des tuiles terrain, les joueurs vont créer un paysage. Mais pour faire progresser leurs explorateurs, ils devront au contraire en défausser pour utiliser les points de mouvement présents sur les tuiles. Les joueurs doivent donc bien réfléchir à l'usage qu'ils veulent faire de chaque tuile terrain. La partie prend fin dès qu'un joueur n'a plus aucun explorateur présent sur l'île. On procède alors au calcul des scores.

Le joueur qui aura sauvé le plus grand nombre de ses explorateurs et le plus d'artéfacts sera déclaré vainqueur.

# Préparation du jeu

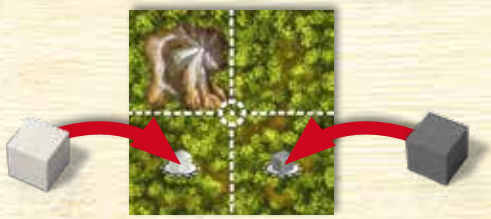
## Mise en place

Installez le **plateau de jeu**, puis rassemblez les 24 **tuiles de départ**, mélangez-les face cachée et répartissez-les au hasard, face visible, sur les 24 cases du plateau marquées du symbole départ *(voir illustration de droite)*.

*Emplacement accueillant une tuile de départ*

Sur les tuiles de départ, les emplacements de différentes couleurs doivent à présent accueillir les artéfacts correspondants.

Mélangez les 8 bateaux face cachée et répartissez-les au hasard, face visible, sur les 8 criques d'amarrage du plateau, à raison d'un bateau par crique.



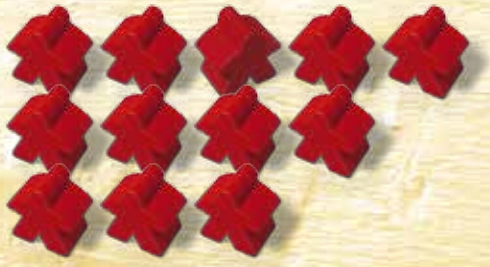
*Artéfacts et emplacements correspondants blancs, gris et noirs.*

## Matériel des joueurs

Chaque joueur prend les explorateurs de la couleur de son choix :

à **2 joueurs**, chaque joueur reçoit **5 explorateurs,**
à **3 joueurs**, chaque joueur reçoit **4 explorateurs,**
à **4 joueurs**, chaque joueur reçoit **3 explorateurs.**

Les explorateurs non utilisés sont rangés dans la boîte.



## Avant le premier tour

### Premier joueur

Le joueur capable de dire trois fois correctement le nom du jeu à l'envers est désigné premier joueur.

### Placement des explorateurs

Le premier joueur place un de ses explorateurs sur une des 16 cases de la zone de départ. Puis chacun à leur tour (dans le sens anti-horaire), les autres joueurs placent un explorateur à la fois, jusqu'à ce que tous les explorateurs soient placés. Il ne peut y avoir qu'un explorateur par case.

*Cette illustration montre 4 des 16 cases de départ du plateau.*

### Tirage des tuiles

Placez les 94 tuiles Ile dans le sac en toile et mélangez bien. A tour de rôle, dans le sens anti-horaire et en commençant par le premier joueur, chaque joueur pioche une tuile dans le sac et la place devant lui, face visible.

Chaque joueur continue à piocher une tuile à son tour jusqu'à ce que le total de points de mouvement de l'ensemble de ses tuiles soit **égal à 5 ou plus**.

Si un joueur pioche une tuile Lave (sans point de mouvement), il la met de côté et en pioche une nouvelle.

Lorsque tous les joueurs ont fini de piocher leurs tuiles et les ont disposées devant eux face visible, les tuiles Lave mises de côté sont replacées dans le sac.

*Exemple : un joueur pioche, l'une après l'autre, une tuile avec 2 points de mouvement, puis une tuile avec 1 point et pour finir, une tuile avec 3 points.*

*Le total de ses tuiles a atteint 6 points : il doit donc arrêter de piocher.*

### Début de la partie

Le dernier joueur qui a placé un explorateur commence. Ensuite, on joue dans **le sens horaire**.

# Déroulement du jeu

## Jouer des tuiles

A son tour, un joueur **doit utiliser toutes** ses tuiles, dans l'ordre qui lui convient.

Chaque tuile peut être jouée selon une seule de ces deux façons :

### Agrandir la zone de terrain

Le joueur place sa tuile face visible sur n'importe quelle case vide du plateau.

Il peut choisir librement l'orientation de sa tuile.

Les points de mouvement représentés sur cette tuile n'ont aucun effet.

*Il y a 4 orientations possibles.*

### Utiliser les points de mouvement

Le joueur utilise les points représentés sur la tuile pour déplacer ses explorateurs **(voir page 26, „Déplacer des explorateurs")**. Une fois utilisée, la tuile est replacée dans le sac.

*La tuile est jouée comme tuile terrain.*

*Points de mouvement*

*Exemple : Jaune joue d'abord une tuile en la plaçant sur le plateau. Puis il utilise le total de 5 points de mouvement des deux tuiles qui lui restent pour déplacer ses explorateurs.*

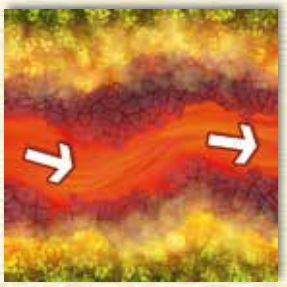
## Piocher de nouvelles tuiles

Après avoir joué toutes ses tuiles, le joueur pioche dans le sac autant de tuiles que nécessaire pour obtenir à nouveau un total de **points de mouvement** de **5 ou plus**. Comme d'habitude, le joueur dispose ses tuiles devant lui, face visible.

### Tuiles Lave

Si un joueur pioche une tuile Lave, il doit immédiatement la placer sur le plateau **(voir page 27, „Eruption volcanique")**.

Il continue ensuite à piocher des tuiles jusqu'à ce qu'il atteigne un total minimum de 5 points de mouvement.



## Fin du tour d'un joueur

Lorsqu'un joueur a fini de piocher ses nouvelles tuiles, son tour est terminé et le tour du joueur suivant peut commencer.

## Déplacer des explorateurs

### Règles de déplacement

Les explorateurs ne peuvent se déplacer que vers des cases adjacentes. Les déplacements en **diagonale sont interdits**.

Les explorateurs ne peuvent pas se déplacer sur une tuile **lave**, une case **montagne** ou une zone sur laquelle il **n'y a pas encore de tuile**.

Les **explorateurs n'ont pas non plus** le droit de se déplacer sur une case où un autre explorateur est déjà présent.

Les explorateurs **n'ont pas** le droit de sauter par-dessus une case sur laquelle ils **ne peuvent pas se déplacer**.

### Coûts des déplacements

Suivant le type de terrain, le coût en points de mouvement d'un déplacement vers une case est variable :

coût d'une **case Jungle** ..... **1 point**
coût d'une **case Lac** ..... **2 points.**

Ces points sont obtenus en jouant des tuiles.

Les points d'une même tuile peuvent être répartis comme le joueur **le souhaite** entre ses explorateurs.

Les points de plusieurs tuiles peuvent **être combinés** pour déplacer un seul explorateur.

Utiliser tous ses points de mouvement **n'est pas obligatoire**.

Les tuiles dont au moins 1 des points de mouvement a été dépensé sont remises dans le sac. Elles ne peuvent plus être posées en tant que tuile terrain sur le plateau.

### Ramasser et transporter des artéfacts

Lorsqu'un explorateur arrive sur une case contenant un ou plusieurs artéfacts, il peut s'en emparer. Un explorateur **ne peut pas** porter **plus de 3 artéfacts** à la fois. Il peut à tout moment reposer un artéfact sur une case ou s'emparer d'un nouvel artéfact, tant qu'il ne transporte pas plus de 3 artéfacts au total. Un explorateur transportant des artéfacts se déplace de la même façon qu'un explorateur qui n'en transporte aucun : le coût de ses déplacements **n'est pas affecté**.

### Embarquer sur un bateau

Lorsqu'un explorateur atteint une **case adjacente à un bateau** (chaque bateau est relié à 4 cases), il peut **monter à bord** avec les artéfacts qu'il transporte.

Pour cela, il doit dépenser **1 point de mouvement**. S'il n'y a pas assez d'emplacements sur le bateau pour accueillir l'explorateur et tous ses artéfacts, il doit abandonner les artéfacts en trop sur la case adjacente qu'il vient de quitter.

*Embarquer l'explorateur et ses artéfacts coûte 1 point de mouvement.*

*Les quatre lignes en pointillés signalent les 4 cases adjacentes depuis lesquelles il est possible d'accéder au bateau.*

Dès que l'explorateur est monté à bord, son propriétaire prend le bateau (avec l'explorateur et son chargement) et le place devant lui afin de marquer des points en fin de partie.

*Coûts successifs des mouvements de l'explorateur :*

*2 points (case Lac) + 2 points (case Lac) + 1 point (case Jungle) + 1 point (case Jungle).*

*Au cours de son déplacement, l'explorateur peut transporter l'artéfact blanc avec lui. Il* **n'a pas besoin** *de dépenser de* **points de mouvement supplémentaires** *pour cela.*

## Eruption volcanique

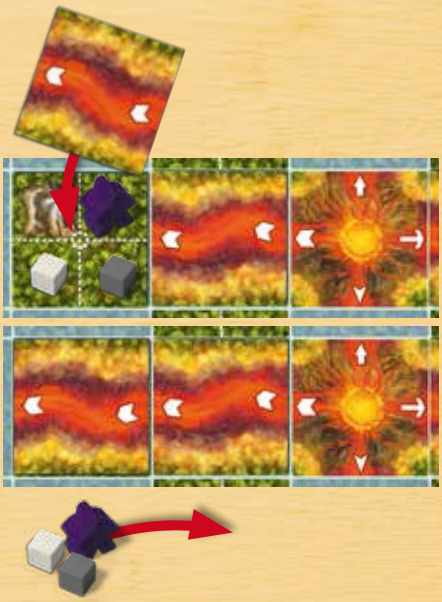
Si un joueur tire une tuile Lave en piochant de nouvelles tuiles, il doit la placer immédiatement sur le plateau.

Contrairement aux autres tuiles Ile, les tuiles Lave ne sont pas placées au choix des joueurs. Leur placement obéit **aux règles de pose suivantes** :

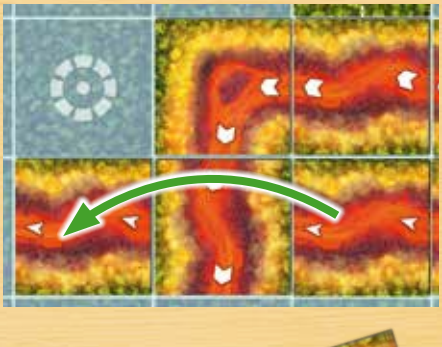
- Une tuile Lave doit être placée de façon adjacente à une autre tuile Lave afin de prolonger la coulée. Les flèches ne doivent jamais pointer vers le volcan!
- Chaque tuile Lave doit être connectée à la coulée correspondante. Il y a 4 coulées différentes, chacune identifiée par un type de flèche spécifique.
- Si une tuile Terrain se trouve déjà à l'emplacement où doit être posée la tuile Lave, la tuile Lave la recouvre. Les explorateurs et artéfacts présents sont retirés du jeu.
- Si une autre **tuile Lave** se trouve déjà à l'emplacement où doit être posée la tuile Lave (par exemple, si deux coulées se croisent), la nouvelle tuile Lave est **décalée d'une case** en respectant la direction de la coulée (la nouvelle coulée passe sous l'ancienne coulée, puis réapparaît).
- Lorsqu'une **tuile Lave crée un embranchement** au sein d'une coulée, les deux bras de lave qui se forment doivent s'étendre de façon équilibrée. Autrement dit, si vous piochez une nouvelle tuile correspondant à cette coulée, vous devez d'abord prolonger le bras qui compte le moins de tuiles. Si les deux bras sont de la même longueur, prolongez d'abord le bras marqué d'un „ • „.
- Si une tuile Lave ne peut pas être posée (par exemple au bord du plateau), elle est retirée du jeu.

*On ne peut pas placer une* **tuile Lave** *si elle ne* **prolonge pas une coulée.**

*Ici, deux erreurs ont été commises :*
*Deux types de* **flèches différents** *ont été associés et elles ne* **vont pas** *dans la* **même direction.**



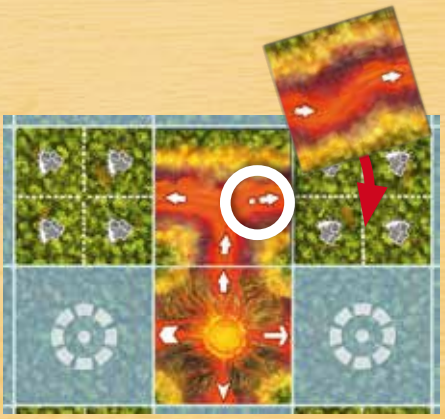
*Exemple : la coulée de lave atteint 2 artéfacts et 1 explorateur, qui doivent donc être retirés du jeu. La tuile Lave est e nsuite posée par-dessus la tuile Terrain.*



*Les coulées de lave peuvent se croiser.*



*Quand une coulée de lave se partage en deux bras, on étend toujours le bras le plus court d'abord. Si les deux bras font la même longueur, on étend d'abord le bras marqué d'un point.*



## Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur **n'a plus aucun explorateur** sur le plateau de jeu, ou dans le cas rare où tous les joueurs ont encore des explorateurs sur le plateau de jeu mais que plus **personne** ne peut quitter l'île.

Le joueur dont c'est le tour peut encore utiliser toutes les tuiles qui sont présentes devant lui.

Ensuite, **chacun des autres joueurs** peut encore effectuer un tour. Puis on calcule les scores.

## Calcul des scores

Chaque joueur marque des points en fonction des bateaux contenant des explorateurs et des artéfacts qui se trouvent devant lui (ceux qu'il a réussi à sauver!). Les points de victoire (PV) sont attribués de la façon suivante :

- pour chaque explorateur ..... 3 PV
- pour chaque artéfact blanc ..... 1PV
- pour chaque artéfact gris ..... 2 PV
- pour l'artéfact noir ..... 3 PV

Pénalités :

- pour chaque emplacement vide dans un bateau ..... – 1PV

Après déduction des pénalités, le joueur totalisant le plus grand nombre de points de victoire remporte la partie.

### Résolution des égalités

En **cas d'égalité**, le joueur qui possède **le plus grand nombre d'explorateurs sur l'île** à la fin de la partie est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, c'est le joueur dont les explorateurs encore présents sur l'île transportent le plus grand nombre d'artéfacts au total, qui gagne la partie. Si plusieurs joueurs sont toujours à égalité, la victoire est partagée.

*Exemple : Rouge marque **7 points de victoire** pour le bateau au symbole marron :*

*3 PV pour l'explorateur*
*1 PV pour un artéfact blanc*
*1 PV pour un artéfact blanc*
*2 PV pour un artéfact gris*

*Si l'artéfact gris est absent, le joueur ne marque plus que **4 points de victoire** :*

*3 PV pour l'explorateur*
*1 PV pour un artéfact blanc*
*1 PV pour un artéfact blanc*
*–1 PV pour l'emplacement vide*

# Règles pour joueurs expérimentés

Les règles du jeu de base s'appliquent toujours, mais avec les ajouts et changements suivants :

Cette variante fait intervenir les **cartes**. Celles-ci se répartissent en **cartes Action**, qui offrent des possibilités supplémentaires de déplacement, et en **cartes Objectif**, qui peuvent permettre de gagner des points de victoire supplémentaires lors du calcul final des scores.

## Mise en place

Mélangez les cartes face cachée et distribuez-en **6 à chaque joueur**.

Puis chacun des joueurs **sélectionne 4 cartes** de sa main, qu'il gardera cachées au cours de la partie.

Les cartes restantes sont rangées dans la boîte, sans être révélées.

*Chaque joueur reçoit 6 cartes, parmi lesquelles il en choisit 4. Les 2 cartes restantes sont retirées du jeu.*

## Déroulement du jeu

Jouer des cartes

A **n'importe quel moment de son tour**, un joueur peut jouer une ou plusieurs **cartes Action**, face visible. Il **n'est pas nécessaire** de dépenser des points de mouvement pour jouer des cartes.

Les cartes Action qui **ont été utilisées** sont immédiatement **retirées du jeu**.

**Jouer des tuiles**

Les tuiles jouées pour leurs points de mouvement ne sont pas remises dans le sac, mais retirées du jeu.

## Fin de la partie

La partie prend fin

- soit lorsqu'un joueur n'a plus aucun explorateur sur le plateau ;
- soit lorsque la réserve de tuiles est épuisée.

Le joueur dont c'est le tour peut encore utiliser toutes les tuiles qui sont présentes devant lui. Puis on calcule les scores immédiatement.

## Calcul des scores

Chaque joueur marque des points de victoire et reçoit des pénalités selon les règles du jeu de base.

A cela s'ajoutent des points de victoire pour les ***cartes Objectif*** qui ont été réalisées.

Attention : chaque explorateur et chaque artéfact ne peut être utilisé pour réaliser ***qu'une seule*** carte Objectif.

## Description des cartes Objectif et des cartes Action :

### Cartes Objectif

Ces cartes indiquent des combinaisons spécifiques d'artéfacts, d'explorateurs et de bateaux.

Si, au moment du calcul des scores, un joueur possède une carte Objectif dont la combinaison correspond à un ensemble qui se trouve devant lui, il marque des points de victoire supplémentaires.

Les cartes précisent les éléments requis et les points de victoire qui correspondent.

Cependant, une des cartes Objectif (en 2 exemplaires) ne montre aucun élément : elle permet au joueur de ne pas perdre de points de victoire si ses bateaux contiennent des emplacements vides.

### Cartes Action

***Déplacement dans la jungle***
***[3 exemplaires dans le jeu]***

*Le joueur peut déplacer un de ses explorateurs d'autant de cases qu'il veut, mais uniquement sur des cases Jungle. Le déplacement peut débuter depuis une case Lac, mais doit se terminer sur une* ***case Jungle****. Si l'explorateur pénètre sur une case avec un artéfact, il doit s'arrêter.*

*Toutes les cases Jungle empruntées doivent être adjacentes entre elles sur au moins un côté. Les connexions en diagonale ne sont pas valables.*

***Déplacement dans la montagne***
***[3 exemplaires dans le jeu]***

*Le joueur peut déplacer un de ses explorateurs d'autant de cases qu'il veut, mais uniquement sur des cases Montagne. Le déplacement doit débuter et se terminer sur une case Lac ou une case Jungle.*

*Toutes les cases Montagne empruntées doivent être adjacentes entre elles sur au moins un côté. Les connexions en diagonale ne sont pas valables.*

***Tremblement de terre***
***[3 exemplaires dans le jeu]***

*Le joueur peut changer l'orientation d'une tuile Terrain de son choix sur le plateau.*

*Celle-ci peut contenir des artéfacts, mais* ***pas d'explorateurs****.*

*Ensuite, le joueur* ***peut*** *piocher une tuile dans le sac et la placer (tuile Terrain ou tuile Lave) sur le plateau selon les règles habituelles.*

*Le joueur marque 2 points de victoire supplémentaires pour 3 artéfacts blancs collectés.*

*Cette carte ne peut être utilisée qu'une fois.*
***[Il y a 7 cartes donnant des points pour les artéfacts dans le jeu.]***

*Le joueur marque 1 point de victoire supplémentaire pour 2 explorateurs sauvés.*

*Cette carte ne peut être utilisée qu'une fois.*
***[2 exemplaires dans le jeu]***

*Si le joueur possède des bateaux avec des emplacements vides devant lui, il ne perd pas de points de victoire à cause de cela.*
***[2 exemplaires dans le jeu]***

*Le joueur marque 1 point de victoire s'il a un bateau vert. Cette carte ne peut être utilisée qu'une fois.*
***[Il y a 4 cartes donnant des points pour les bateaux dans le jeu.]***

***Sauvetage en hélicoptère***
***[3 exemplaires dans le jeu]***

*Le joueur peut évacuer de l'île un de ses explorateurs, avec ses artéfacts.*

*Il pose cette carte devant lui, face visible, et place dessus l'explorateur évacué et ses artéfacts.*

*En fin de partie, le joueur marquera des points de victoire pour les artéfacts, mais* ***pas pour l'explorateur****.*

*Cette carte* ***ne peut pas être utilisée*** *pour le* ***dernier*** *explorateur du joueur.*

***Déplacement dans un lac***
***[3 exemplaires dans le jeu]***

*Le joueur peut déplacer un de ses explorateurs d'autant de cases qu'il veut, mais uniquement sur des cases Lac. Le déplacement peut débuter depuis une case Jungle, mais doit se terminer sur une case Lac. Si l'explorateur pénètre sur une case avec un artéfact, il doit s'arrêter.*

*Toutes les cases Lac empruntées doivent être adjacentes entre elles sur au moins un côté. Les connexions en diagonale ne sont pas valables.*

© 2013 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de
Traduction française : Sylvain Gourgeon, „Word for Wort"
Auteur : Touko Tahkokallio
Illustrations : Andreas Resch
Rédacteur : Bernd Dietrich Spielentwicklung
Production et distribution : Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

**Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments.