

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Auteur: Yuri Zhuravlev  
Illustrateur: Ariadna Sysoeva



# COSTA RUANA

A partir de 8 ans, pour 2 à 6 joueurs,  
durée du jeu : 20-60 minutes.

Les habitants de l'archipel de Costa Ruana ont beaucoup de chance ! Les pirates du coin ont choisi leurs îles pour cacher des malles remplies d'or et de pierres précieuses ! Les pirates ne savent absolument pas que l'archipel est habité, et que ses habitants adorent tout ce qui brille ! Devenez un chef de tribu, envoyez vos sujets sur ces îles, obéissez au shaman, et soyez plus malin que les autres chefs pour mettre la main sur le plus de trésors possible !

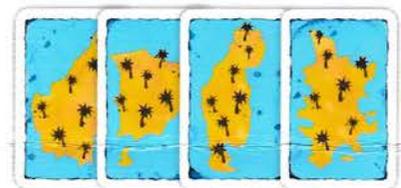
## Matériel



**72 cartes** : Déplacer un trésor,  
Placer les habitants, Retirer les  
habitants, Déplacer un habitant



**2 cartes Condition** :  
Marée haute/Marée  
basse et Jour/Nuit



**10 cartes Île**  
(chaque carte peut  
accueillir jusqu'à 7 habitants)



**6 huttes**  
(pour cacher les trésors des joueurs)



**60 habitants**  
(10 meeples pour  
chacune des 6 couleurs  
proposées)



**50 pierres  
précieuses**  
(trésors)



**1 figurine  
shaman**

## 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 5<sup>e</sup> tour.



## Mise en place

- Commencer par trier les cartes : ne conserver que les cartes dont le nombre d'encoches sur le côté est inférieur ou égal au nombre de joueurs. Mélanger bien les cartes et distribuer 5 cartes à chaque joueur. Empiler les cartes restantes sur la table, face cachée, afin de former une pioche.
- Placer aléatoirement les 2 cartes Condition.
- Placer les cartes Île autour des 2 cartes Condition. Le nombre de cartes Île dépend du nombre de joueurs :
 

2 joueurs – 4 îles	4 joueurs – 7 îles	6 joueurs – 10 îles
3 joueurs – 6 îles	5 joueurs – 9 îles	
- Placer 4 trésors sur 2 îles au hasard, et 5 trésors sur chacune des autres îles.
- Désigner le shaman (le premier joueur) au hasard. Il s'attribue la figurine shaman.
- Chaque joueur prend 10 habitants et une hutte (il faut l'assembler) 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 laquelle des îles, mais la place est limitée : il ne peut jamais y avoir plus de 7 habitants au total sur une même île.

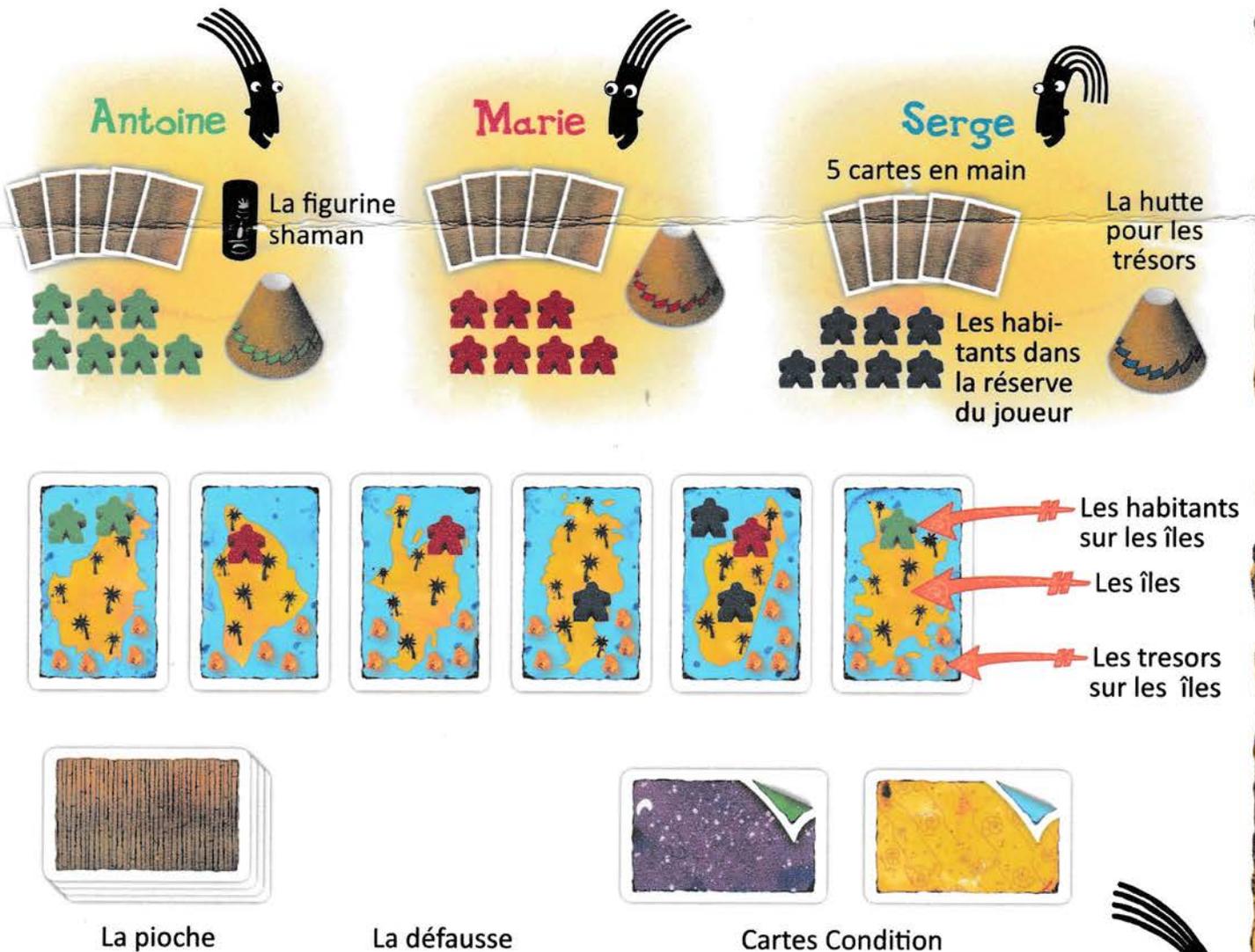


Figure 1.

Le jeu peut commencer !



# Jeu

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

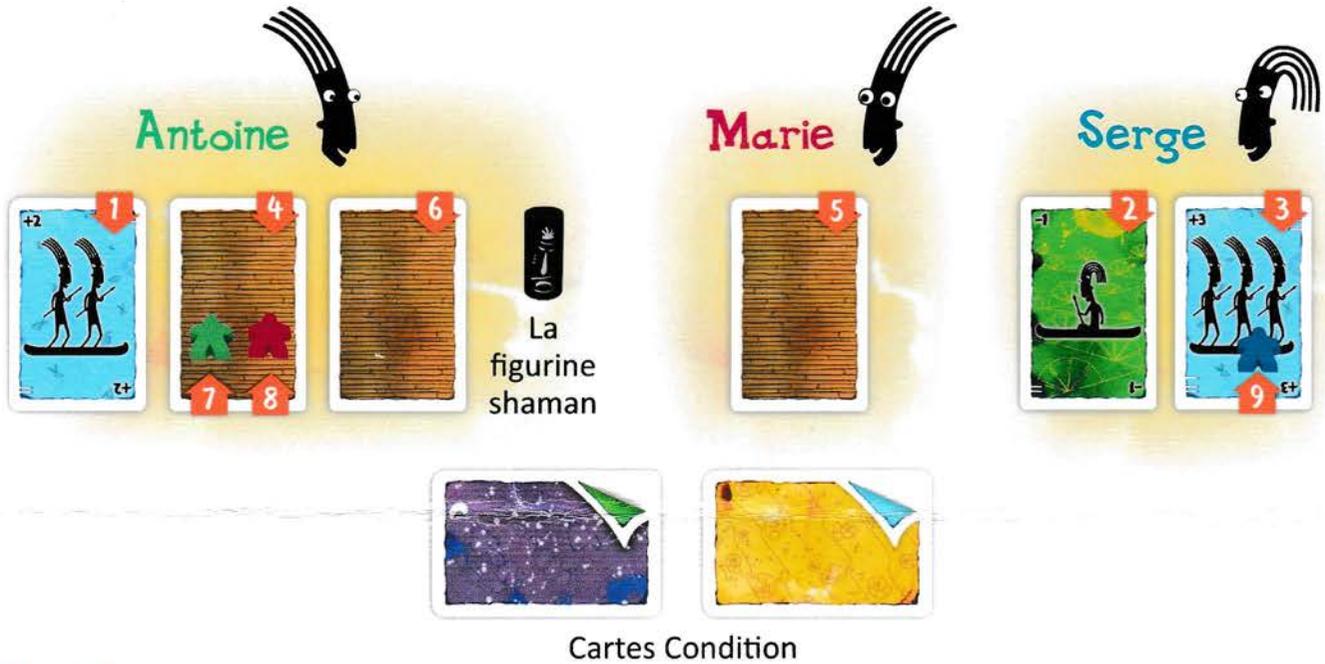
## Jouer 2 cartes et placer un habitant

**1. 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 lui ou devant un autre joueur.

**2. 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.

**3. Habitant.** 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 habitants 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 habitants reproduisent l'effet des cartes pour leur possesseur.



**Figure 2.**

Chaque joueur pose une carte face visible : Antoine pose la carte «Placer 2 habitants» devant lui (1), Marie pose la carte «Retirer 1 habitant» devant Serge (2), Serge pose la carte «Placer 3 habitants» 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 habitant sur n'importe laquelle des cartes jouées (s'il le souhaite) : Antoine place son habitant sur la carte qu'il a jouée devant lui (7), Marie place son habitant sur la carte d'Antoine (8), Serge place son habitant sur sa propre carte posée devant lui (9).

## Le shaman retourne une carte Condition

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



**Figure 3.**

Le shaman a retourné l'une des cartes Condition : lors de ce tour seules les cartes Nuit et Marée haute seront actives.

## Révéler les cartes

Retourner toutes les cartes actuellement face cachée sur la table pour les révéler.

Défausser toutes les cartes dont la couleur de fond ne correspond pas aux fonds des cartes Condition. Renvoyer immédiatement les habitants qui étaient sur les cartes éliminées dans la réserve de leur possesseur respectif.

Toutes les cartes dont la couleur de fond correspond aux fonds des cartes Condition seront résolues (voir ci-dessous). S'il y a des habitants sur ces cartes ils y restent.



## Résoudre 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 :

1. Déplacer les trésors d'une île à une autre
2. Retirer les habitants des îles
3. Placer les habitants sur les îles
4. 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 à ce joueur. Ensuite, si des habitants (appartenant à un ou plusieurs joueurs) se trouvent sur cette carte, l'effet est appliqué à leur possesseur respectif, en commençant par le joueur devant lequel la carte est placée (si l'un de ses habitants y est posé), puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois la carte entièrement résolue, défausser-la et remettre tous les habitants qui s'y trouvaient dans la réserve de leur possesseur respectif.

**Remarque.** L'effet des cartes doit être appliqué intégralement. Par exemple, si une carte "Placer 2 habitants" est devant un joueur, celui-ci DOIT placer 2 habitants. 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 habitants au total sur des îles mais qu'il n'a que 2 habitants dans sa réserve, il ne place que ses 2 habitants.

### Exemple.

Reportez-vous à la Figure 4.

Antoine est le premier à résoudre ses cartes. Il récupère 1 habitant, place 2 habitants sur des îles, déplace 1 habitant, puis en déplace un autre (il reproduit l'effet de cette carte). Marie déplace 1 habitant (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 habitants sur des îles, puis 3 autres (il reproduit l'effet de sa carte).

## Description des cartes



**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.



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



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

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

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



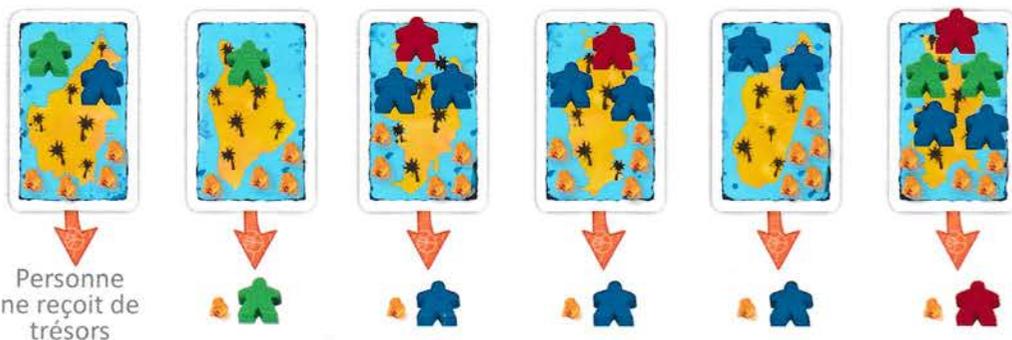
**Déplacer un habitant.** Le joueur déplace 1 habitant de son choix d'une île à une autre. Contrairement aux cartes "Retirer 1, 2 ou 3 habitants" et "Placer 1, 2 ou 3 habitants", le joueur peut déplacer l'un de ses propres habitants ou celui d'un adversaire.

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

## Récupérer les 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'habitants sur une île que tous les autres joueurs,** le trésor de cette île lui revient. Il doit cependant retirer l'un de ses habitants placé sur l'île dans sa réserve.
- (2) Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'habitants sur l'île,** les habitants 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 habitants sur une île tandis que 2 autres joueurs ont chacun 1 habitant sur cette île). Dans ce cas, personne ne renvoie d'habitants de l'île.
- (3) Si des habitants sont en conflit ET un habitant appartenant à un joueur n'est pas impliqué dans le conflit,** ce joueur récupère le trésor et renvoie son habitant depuis l'île vers sa réserve. Cette situation se produit lorsque sur une île donnée se trouvent 2 joueurs avec chacun 3 ou 2 habitants, ou 3 joueurs avec chacun 2 habitants ET 1 habitant appartenant à un autre joueur. L'habitant 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 habitants 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'habitants de cette île.



**Figure 5.**

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



## Préparation pour le 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.



Figure 6.

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 de l'édition Lifestyle. Et un grand merci à ce monde qui me permet de vivre et de créer !

**Test du jeu:** Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikova, Anastasija 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:** On remercie tous ceux qui ont contribué au développement et à la finalisation de ce jeu: Olga Volkova, Alena Naumova, Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikova, Dilara, Jim Gaudin, Alexis Desplats, Svyatoslav Yudin et tous nos amis et collègues !

Copyright © 2014 Lifestyle Boardgames Ltd. Tous droits réservés.  
7-1, Beregovoy proezd, 121087, Moscou, Russie. Tel.: +7 495 510 0539,  
www.LifeStyleLtd.ru, Mail@LifeStyleLtd.ru