

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



HAWAII

Gregory Daigle

Venez visiter le célèbre archipel de l'océan Pacifique !
Découvrez la culture fruitière locale et apprenez le surf ou
le hula sur les plages paradisiaques de l'île !

Votre voyage vous permettra aussi de faire la rencontre
des mythiques kahunas ainsi que d'observer les tikis et les nombreuses divinités.

Saurez-vous mener vos chefs vers la victoire ?

Pour y arriver, vous devrez optimiser l'usage de vos ressources
pour profiter au maximum de ce que l'archipel vous offre.

Hawaï vous attend !

**Pour 2 à 5 joueurs, 10 ans et +
60 – 90 minutes**



HAWAII

MISE EN PLACE

Matériel :

- 1 plateau avec une piste de score, fait de 6 pièces
- 10 tuiles *Lieu*
- 5 paravents aux 5 couleurs des joueurs
- 5 coins (zone d'un joueur)
- 5 marqueurs *Objectif*
- 1 sac
- 25 jetons *Cout* (2 à 6) d'un côté, *Poisson* de l'autre
- 10 tuiles *Ile*
- 126 jetons *Produit local*
- 31 coquillages en bois
 - 20 petits (valeur 1)
 - 11 gros (valeur 5)
- 35 pieds en bois
 - 30 petits (valeur 1)
 - 5 gros (valeur 5)
- 22 fruits en bois
 - 20 petits (valeur 1)
 - 2 gros (valeur 5)
- 5 grands *Chef* aux 5 couleurs des joueurs
- 10 petits *Chef* aux 5 couleurs des joueurs
- 5 tuiles 50/100 points

1. Assemblez d'abord le plateau à l'aide des 6 pièces. Mélangez ensuite les 10 tuiles *Lieu* et placez-les au centre du plateau. Commencez en bas à gauche et dévoilez les tuiles une après l'autre. Le bas de chaque tuile est orienté vers la plage. L'illustration ci-contre vous montre un exemple de mise en place du plateau.

7. Finalement, choisissez un joueur qui agira comme **banquier**. Il met tous les jetons *Cout* dans le sac et les mélange soigneusement. Il place ensuite les jetons *Cout* en suivant les règles en page 4.



6. Choisissez un joueur qui sera le **distributeur**. Placez les **coquillages**, les **pieds** et les **fruits** à sa portée. Ce joueur est responsable de la distribution de ces 3 ressources tout au long de la partie. Comme premier acte, le distributeur remet aux joueurs les ressources suivantes : **13 coquillages**  et **7 pieds**  (comme rappel, ces ressources sont illustrées au verso du premier marqueur *Objectif*).

De plus, il donne, 2 fruits au 2^e joueur, 3 fruits au 3^e joueur, 4 fruits au 4^e joueur et 5 fruits au 5^e joueur.

Le 1^{er} joueur ne reçoit pas de fruit.

2^e joueur :  fruits

3^e joueur : 

4^e joueur : 

5^e joueur : 

Les joueurs placent leurs ressources derrière leur paravent.

Ensuite, le distributeur s'assure que le premier marqueur *Objectif* est du côté avec le 9 sur la carapace.



5. Tous les joueurs placent maintenant leur 2^e petit **Chef** dans le sac. Ces *Chef* serviront à indiquer l'ordre de jeu tout au long de la partie. Un joueur tire ensuite les *Chef* du sac, un par un. Il les place de la façon suivante sur la piste indiquant l'ordre de jeu : le premier *Chef* tiré du sac sur le 1, le deuxième sur le 2, etc. L'ordre de jeu change à la fin de chaque manche.





4. Mélangez les **tuiles Ile** et formez une pile que vous posez, face cachée, près du plateau. Dévoilez ensuite **4 Ile** que vous placez près des postes d'amarrage prévus à cet effet. Triez les **5 marqueurs Objectif** en ordre croissant, selon le nombre noté sur la carapace de tortue. Le 17 devrait être sous la pile et le 9 sur le dessus.



2. Maintenant, placez les **126 jetons Produit local** sur les tuiles **Lieu**. Les deux côtés de la majorité des jetons sont différents. Le recto affiche un **I** dans le coin supérieur gauche tandis que le verso affiche un **II**.

Recto
(Côté I)



Verso
(Côté II)



Les produits sont empilés, côté I visible, et sont placés sur les lieux affichant le symbole correspondant.



Les **Kahuna** et les **Tiki** sont tous deux séparés en 2 piles approximativement égales.

Les jetons **Produit local** (également appelés **Produit** dans la règle) sont décrits en détail dans le supplément.

3. Chaque joueur choisit une couleur et prend **1 coin** et **1 Petite pirogue**. Il prend également les pièces de sa couleur : **1 paravent** et **les 3 Chef**. Il place le coin et le paravent devant lui. La **Petite pirogue** est placée à gauche de son coin. Un de ses petits **Chef** est placé sur la case 0 de la piste de score. Son grand **Chef** est placé sur la plage. Il garde l'autre petit **Chef** devant lui.



Placement des jetons *Cout* (Ces derniers déterminent le cout des jetons *Produit*.)

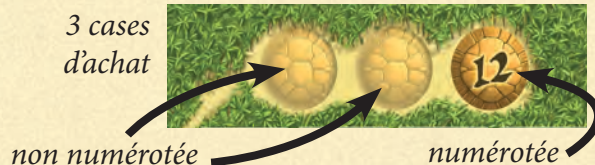
- Le banquier placera des jetons *Cout* sur la majorité des 10 lieux. Il commence en bas à gauche et place des jetons sur les différents lieux, une rangée après l'autre.
- Chaque lieu présente 1, 2 ou 3 cases d'achat sur lesquelles il est possible de poser un jeton *Cout*. Il y a toujours 1 case numérotée (de 5 à 12) par lieu. Chaque lieu possède également de 0 à 2 cases non numérotées (vides).



1 case d'achat



2 cases d'achat



3 cases d'achat

non numérotée

numérotée

Le banquier effectue les étapes suivantes pour chaque tuile *Lieu* :

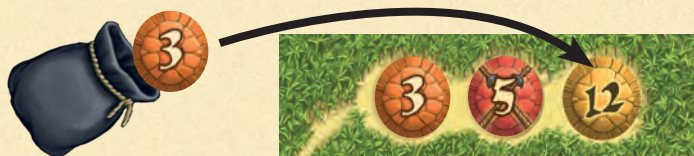
- Tout d'abord, pour chaque case **non numérotée**, le banquier tire 1 jeton *Cout* du sac et le pose face visible sur la case non numérotée. (Pour ce placement, il n'y a aucune différence entre les jetons orangés et les rouges avec des lances.) Cette étape est ignorée pour les tuiles *Lieu* où il n'y a pas de case non numérotée.



Exemple pour un lieu avec 3 cases :

Le joueur tire d'abord 2 jetons *Cout* du sac et les pose, face visible, sur les cases d'achat non numérotées. (La case elle-même importe peu.)

- Ensuite, il tire un autre jeton *Cout* pour la case **numérotée** (même pour les lieux où il y a seulement une case numérotée). Il fait ensuite la somme de tous les jetons *Cout* tirés du sac pour ce lieu.
- Si la somme des jetons *Cout* est **égale ou plus petite** que la valeur indiquée sur la case numérotée, il met ce dernier jeton sur la case numérotée.



Exemple :

La somme des trois jetons ($3+5+3=11$) est **plus petite** que la valeur de la case numérotée (12). Le jeton est donc placé sur la case.

- Si la somme des jetons *Cout* est **plus élevée** que la valeur de la case numérotée, il pose le **dernier jeton tiré** près de la plage, **côté Poisson visible**. La case numérotée reste libre pour ce tour.
- Même si le nombre sur la case numérotée est déjà atteint avec le ou les jetons dévoilés, le joueur doit tirer un autre jeton et ensuite le mettre sur la plage du côté *Poisson*.



Exemple : La somme des 3 jetons ($3+5+6=14$) est supérieure à la valeur imprimée sur la case numérotée (12). Le dernier jeton dévoilé est placé, côté Poisson visible, sur la plage. La valeur de la case numérotée demeure visible.

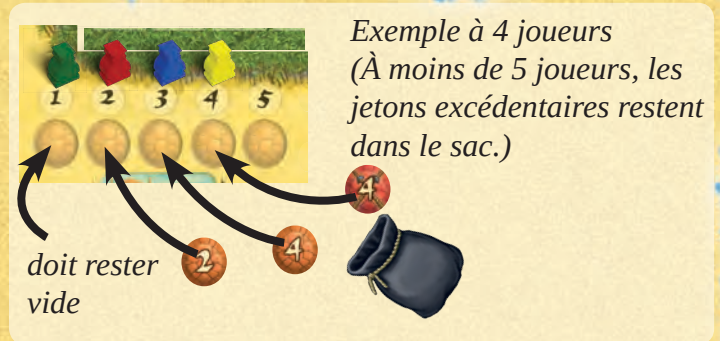


Exemple avec un lieu à 2 cases d'achat : La somme des deux jetons ($4+5=9$) est supérieure à la valeur de la case numérotée (6). Le dernier jeton dévoilé est placé, côté Poisson visible, sur la plage.



Exemple avec une seule case d'achat : Ces lieux n'ont pas de case non numérotée. Ainsi, le joueur ne tire qu'un jeton *Cout*. Si la valeur du jeton est inférieure ou égale à celle de la case (5), le jeton est posé sur la case. Si la valeur du jeton est 6, celui-ci est posé, côté Poisson, sur la plage. Dans un tel cas, aucun jeton *Cout* n'est placé sur le Lieu.

- Lorsque le banquier a placé des jetons *Cout* sur tous les *Lieu*, il tire du sac une quantité de jetons égale au nombre de joueurs moins un. Il trie ces jetons en ordre croissant. Un jeton rouge avec des lances est placé après un jeton de la même valeur (voir l'exemple). Ensuite, le banquier pose les jetons dans cet ordre, en commençant par la case 2 sur la plage. Ainsi, le plus petit jeton sera sur le 2, le deuxième plus petit sur le 3, etc.



La mise en place est maintenant terminée et la partie peut commencer.

But du jeu

Les joueurs construisent leur propre territoire (autour de leur coin). Ils peuvent y construire jusqu'à 5 villages, faire des pirogues, honorer les dieux, obtenir l'aide des kahunas et sculpter des tikis. Les joueurs marqueront des points tout au long de la partie. Celui qui aura marqué le plus de points à la toute fin sera déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Le jeu se déroule en 5 manches. Chaque manche comprend les 2 phases suivantes :

I. Les actions des grands Chef

II. Fin de la manche

Le décompte final a lieu après la 5^e manche.

I. Les actions des grands Chef

Les joueurs déplacent leur **grand Chef** d'un lieu à l'autre pour acheter des jetons. Ils peuvent également l'envoyer sur la plage pour pêcher, visiter les îles ou pour terminer leur tour.

Le premier joueur est celui dont le petit Chef est sur la case 1, le deuxième est celui sur la case 2, etc.



Il est donc important de noter que le jeu *Hawaï* ne se joue pas en sens horaire.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur grand Chef une fois, c'est à nouveau au tour du joueur dont le petit Chef est sur la case 1. Ainsi, vous continuerez de faire des actions jusqu'à ce qu'aucun joueur ne puisse ou ne veuille faire quelque chose. La manche prend ensuite fin et la distribution des ressources a lieu.

Comment utiliser votre grand Chef?

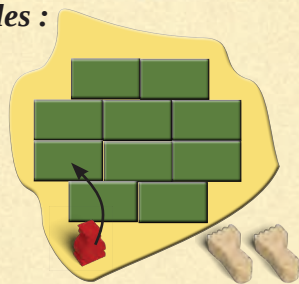
Vous pouvez déplacer votre grand Chef de la plage à un autre lieu, d'un lieu vers un autre lieu, d'un lieu à la plage, ou encore, le laisser où il se trouve. Toutefois, vous devez observer les règles suivantes :

- Au début de chaque manche, tous les grands Chef sont sur la plage.
- **Passer de la plage à un lieu adjacent coûte 1 pied.**
- **Passer d'un lieu à un lieu adjacent coûte 1 pied.** Un Chef peut traverser plusieurs lieux durant son tour avant d'arrêter. Chaque lieu franchi coûte également 1 pied.
- **Laisser votre Chef sur la tuile Lieu qu'il occupait au tour précédent coûte 1 pied.**
- **Ramener votre Chef sur la plage ne coûte rien**, peu importe d'où il part et sur quel lieu de la plage il va.
- Déplacer le Chef d'un endroit de la plage à un autre endroit de la plage ne coûte rien.

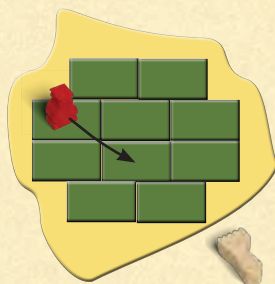


Seuls les deux lieux encadrés (en bas complètement) sont adjacents à la plage.

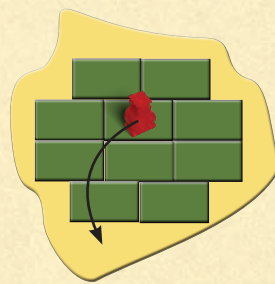
Exemples :



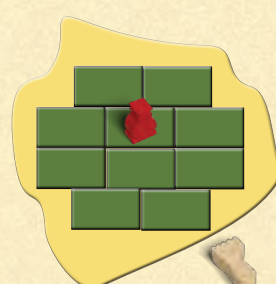
2 lieux :
cout = 2 pieds.



Se déplacer en diagonale est possible.



Retourner sur la plage ne coûte rien.



Rester sur place coûte 1 pied.

Les endroits où peuvent aller les grands Chef

- Il y a sur chacun des 10 lieux plusieurs jetons *Produit* et de 0 à 3 jetons *Cout*.
(Note : **Les lieux avec une seule case d'achat** sont les seuls endroits où il peut n'y avoir aucun jeton *Cout*.)
- Un *Chef* peut uniquement être placé sur une tuile où il y a au moins 1 jeton *Cout*. Un *Chef* ne peut être placé sur une tuile *Lieu* sans jeton *Cout*, mais il peut **traverser** une tuile *Lieu* sans jeton *Cout*.
- Un *Chef* peut rester sur place (sur la tuile *Lieu* atteinte lors de son action précédente) uniquement s'il y a toujours au moins un jeton *Cout*.
- Ces règles font en sorte qu'un *Chef* qui arrête ou demeure sur une tuile *Lieu* doit acheter 1 jeton *Produit*.

Exemples :



Le **Chef rouge** ne peut se déplacer sur le lieu avec la Grande hutte puisqu'il n'y a pas de jeton *Cout*.



Le **Chef rouge** peut toutefois traverser cette tuile et se déplacer sur le lieu avec les Hutte – Commerce puisqu'il y a encore un jeton *Cout*.

- Le *Chef* d'un autre joueur n'empêche pas le déplacement ou le placement d'un *Chef*. Toutefois, un *Chef* qui se déplace sur les lieux doit terminer son déplacement sur une tuile *Lieu* où se trouve un jeton *Cout*.

Achat des jetons *Produit*

- Choisissez d'abord le jeton *Produit* que vous voulez acheter sur le lieu occupé par votre *Chef*. Si un seul type de produit est offert, vous devez prendre un jeton de ce type. S'il y a 2 types différents, choisissez celui que vous voulez. Vous ne pouvez acheter qu'un jeton par tour.
- Après avoir choisi votre jeton *Produit*, placez-le dans votre coin. (Le supplément vous indique où placer les différents jetons *Produit*.)
- Vous devez ensuite payer le cout du produit. Pour en déterminer le prix, choisissez l'un des jetons *Cout* situés sur la tuile *Lieu* occupée par votre *Chef*. Payez à la réserve le nombre de coquillages noté sur le jeton. Ensuite, placez ce jeton *Cout* à côté de votre coin. (Les jetons *Cout* placés à côté de votre coin ont encore un rôle à jouer à la fin de la manche.)



Exemple :

Rouge choisit 1 jeton Hutte – Commerce et le met, en suivant les règles, dans son coin. Pour cela, il prend le dernier jeton *Cout*, paie 3 coquillages (la valeur notée sur le jeton) et place ce jeton *Cout* à côté de son coin.



- Vous pouvez payer le cout une fois ou payer le double. Si vous ne payez qu'une fois, placez le jeton du côté I. Si vous payez le double, placez le jeton du côté II. Les *Kahuna* et les *Tiki* n'ont qu'un seul côté ; un joueur qui paie le cout une fois prend un seul jeton de ce type et il prend 2 jetons lorsqu'il paie le double.
- Le jeton *Cout* est toujours placé à côté de votre coin, peu importe le montant payé (simple ou double).

Exemples :



Rouge paie 3 coquillages pour la Hutte – Commerce et la met du côté I dans son coin.



Rouge paie 6 coquillages pour la Hutte – Commerce et la met du côté II dans son coin.

N'oubliez pas ces points importants...

- Vous devez pouvoir placer un jeton *Produit* immédiatement après l'avoir acheté. En d'autres termes, vous ne pouvez pas acheter un jeton *Produit* que vous ne pouvez pas placer. (Consultez le supplément pour voir quelles règles sont en vigueur.)
- Une fois qu'un jeton *Produit* est placé dans votre coin, vous ne pouvez le déplacer ou le retourner du côté II plus tard dans la partie.
- **Attention :** Si vous désirez savoir maintenant où vous pouvez placer les jetons *Produit* et quelle est leur importance dans le jeu, consultez le supplément.

Les Chef et la plage

La plage est divisée en 3 emplacements. À son tour, un *Chef* peut visiter un de ces lieux :

1. Le **port de pêche** où un *Chef* peut pêcher.
2. Les **postes d'amarrage** et les 4 îles qu'un *Chef* peut visiter.
3. Les 5 cases pour l'**ordre de jeu** et l'emplacement des marqueurs *Objectif*.



Note : Pour les actions au **port de pêche** ou sur un **poste d'amarrage**, un joueur a besoin de **pieds** mais **pas de coquillages** ✗.

En général : Les jetons *Produit* sont payés avec des **coquillages**.

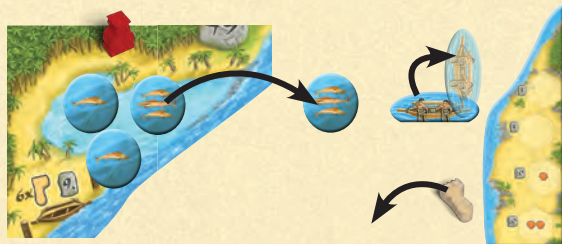
Les **déplacements des Chef** sont payés avec des **pieds**.

L'action du **port de pêche** ou d'un **poste d'amarrage** se paie avec des **pieds**.

Les **fruits** fonctionnent comme des **jokers**, mais vous ne pouvez mélanger les ressources (voir le supplément).

1. Le port de pêche

- Si un joueur souhaite pêcher, il place son *Chef* sur le port de pêche et prend 1 jeton *Poisson* ou plus (rappel : il s'agit du verso des jetons *Cout*). Il dépose ensuite ces jetons à côté de son coin, côté *Poisson*. (Ces jetons *Poisson* serviront, comme les jetons *Cout*, à la fin de la manche. Ils doivent demeurer du côté *Poisson*.)
- Pour chaque jeton *Poisson* qu'un joueur désire prendre, il doit payer 1 pied, peu importe le nombre de poissons qu'il y a sur le jeton. Selon la taille de sa pirogue, il peut prendre un ou plusieurs jetons *Poisson*. Ensuite, il tourne sa pirogue à 90°, indiquant ainsi qu'elle ne peut servir à nouveau ce tour-ci.



Exemple : Rouge a déplacé son *Chef* sur le port de pêche. Il choisit le jeton avec 3 poissons et le place à côté de son coin. Pour cela, il doit payer 1 pied et tourner sa pirogue à 90°. Il ne peut plus l'utiliser ce tour-ci. (Il y a 2 espaces sur sa Petite pirogue. Il aurait donc pu prendre un autre jeton *Poisson* ; toutefois, ceci aurait coûté un autre pied.)

2. Les postes d'amarrage et les 4 îles (visite d'une Île)

- Si un joueur désire visiter une tuile *Île*, il met son grand *Chef* devant l'*Île* de son choix. Il déplace immédiatement son petit *Chef* placé sur la piste de score du nombre de points donnés.



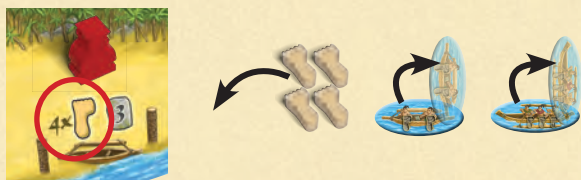
Exemple : Rouge a déplacé son grand *Chef* sur le deuxième poste d'amarrage. Il reçoit immédiatement 3 points qu'il note en déplaçant son petit *Chef* sur la piste de score.

- Ensuite, le joueur prend ce qui est offert sur la tuile *Île* (jetons *Produit* ou points supplémentaires).



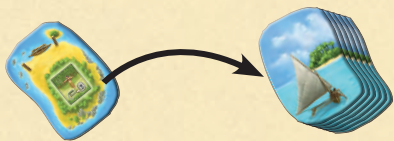
Il y a une danseuse de hula sur cette île. **Rouge** prend un jeton *Danseuse de hula* du lieu où sont ces jetons et il l'ajoute à son coin du côté II.

- Le joueur doit maintenant payer sa visite sur l'île avec des pieds. Chaque poste d'amarrage a un cout en pieds à payer. Une ou plusieurs pirogues sont aussi nécessaires pour transporter ces pieds. **Si un joueur n'a pas suffisamment de pieds ou de place sur ses pirogues, il ne peut pas placer son grand *Chef* sur ce poste d'amarrage !**



Rouge paie 4 pieds de sa réserve. Il tourne ensuite ses deux pirogues à 90°. Ensemble, ces deux pirogues offrent cinq emplacements ; néanmoins, elles partent même si elles ne sont pas pleines. Le joueur ne peut plus utiliser ces pirogues durant la manche.

- Il remet l'île visitée, face visible, sous la pile de tuiles *Île*.



Dans le cas où une île face visible refait surface, la pile de tuiles *Île* est mélangée et posée face cachée (voir page 10).

- Si le joueur ne peut placer le jeton *Produit* illustré sur l'île, il ne reçoit que les points indiqués à côté du poste d'amarrage pour sa visite de l'île.

3. Les 5 cases de l'ordre de jeu et les marqueurs *Objectif*

- Lorsqu'un joueur ne veut ou ne peut plus faire d'action avec son *Chef*, il le place sur la case de son choix **sous les cases de l'ordre de jeu**. C'est la position qu'occupera le joueur dans l'ordre de jeu durant la manche suivante. Il prend le jeton *Cout* se trouvant à cet endroit (à l'exception de la 1^{re} case où il n'y a pas de jeton) et le place avec les autres jetons qu'il a accumulés ce tour-ci. Il ne paie pas de coquillages pour prendre ce jeton. Il termine ainsi son tour et ne peut plus déplacer son *Chef*. Tous les autres joueurs dont le *Chef* n'est pas encore placé à cet endroit peuvent continuer de faire des actions. Ce n'est que lorsque tous les *Chef* sont à cet endroit que la manche prend fin. Le marqueur *Objectif* est requis immédiatement après la phase II.



Exemple : *Rouge* est placé sur la 2^e case de l'ordre de jeu. Il prend le jeton *Cout* se trouvant à cet endroit et le met avec ses autres jetons, à côté de son coin. Il sera le deuxième à jouer lors de la prochaine manche.

III. Fin d'une manche

Les joueurs marquent des points à la fin de chaque manche. Après l'attribution des points, ils reçoivent des coquillages, des pieds et peut-être des fruits.

- Pour déterminer leurs points, chaque joueur fait la somme des jetons *Cout* et *Poisson* qu'il a accumulés cette manche-ci. Ensuite, il compare ce résultat avec le chiffre noté dans la carapace de tortue sur le marqueur *Objectif*. Si le résultat est inférieur à ce nombre, le joueur ne marque pas de points. Si son résultat est **égal ou supérieur** à ce nombre, le joueur marque des points.
- Le joueur avec **le total le plus élevé** marque les points notés sous le 1. Le joueur avec **le deuxième résultat le plus fort** marque les points notés sous le 2. Tous les joueurs qui ont atteint la valeur de la carapace, mais qui ne sont ni premier ni deuxième, marquent les points sous le . (Égalités : Si plusieurs joueurs ont la **somme la plus élevée**, les joueurs ex æquo marquent les points sous le 1 et tous les autres joueurs qui marquent des points reçoivent la valeur sous le . Si plusieurs joueurs occupent la deuxième position, ceux-ci reçoivent les points sous le 2 tandis que les autres joueurs qui marquent, avec un résultat inférieur, ont les points sous le .)

Deux exemples de décompte après la 1^{re} manche :

$$\begin{aligned} \text{Rouge} &: 3 + 3 + 5 = 14 \\ \text{Vert} &: 3 + 4 + 4 = 11 \\ \text{Bleu} &: 2 + 3 + 4 = 9 \\ \text{Jaune} &: 6 + 2 = 8 \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} \text{Rouge} &: 2 + 4 + 5 = 11 \\ \text{Vert} &: 5 + 6 = 11 \\ \text{Bleu} &: 2 + 3 + 5 = 10 \\ \text{Jaune} &: 5 + 4 = 9 \end{aligned}$$

Rouge, *Vert* et *Bleu* ont atteint le total requis de 9 à l'aide de leurs jetons *Cout* et *Poisson*. Ces joueurs marquent donc des points.

Rouge a la somme la plus élevée : 14. Il marque les 8 points pour la 1^{re} place.

Vert est deuxième et il marque 5 points.

Bleu marque 2 points.

Jaune n'a pas atteint la valeur de 9 et il ne marque pas de points.

Après la **première** manche, tous les joueurs ont atteint la somme de 9 avec leurs jetons *Cout* et *Poisson*.

Rouge et *Vert* partagent la première place avec 11. Ils marquent tous les deux 8 points.

Les points pour la 2^e place ne sont pas attribués puisqu'il y a deux joueurs en première place.

Bleu et *Jaune* ont atteint 9 et ils marquent 2 points chacun. Il importe peu que *Bleu* ait un total plus élevé que *Jaune*.

- Après l'attribution des points, le distributeur donne des coquillages et des pieds à tous les joueurs ainsi que des fruits à ceux qui peuvent en recevoir.
Le marqueur *Objectif* indique combien de coquillages et de pieds chaque joueur reçoit à la fin de la manche. Les joueurs peuvent également recevoir des pieds et des coquillages de plus s'ils ont fait l'acquisition des jetons *Produit* correspondants.
Les joueurs ne reçoivent pas de fruit initialement. Les joueurs qui possèdent des jetons *Produit – Fruits* dans leur coin sont les seuls à recevoir des fruits.

Exemple

Rouge



Les deux joueurs reçoivent ce qui est illustré : 10 coquillages et 6 pieds.



Bleu



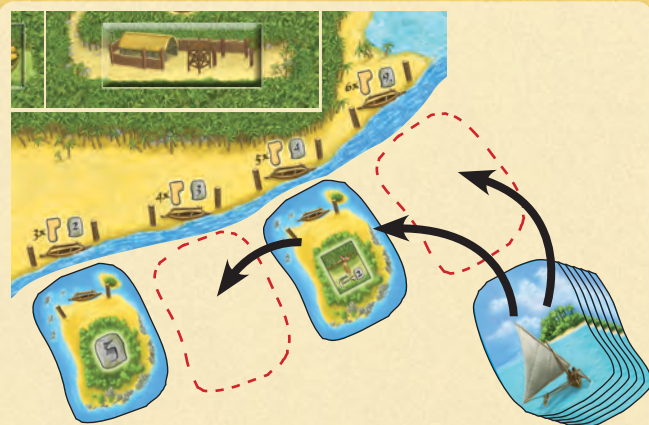
Bleu reçoit 2 fruits pour son jeton *Fruits* placé du côté II.

Rouge reçoit 2 coquillages de plus pour la hutte et le dieu qu'il possède.

Certains jetons *Produit* permettent à leur propriétaire de recevoir des coquillages, des pieds ou des fruits à la fin de chaque manche (sauf à la fin de la 5^e manche). Ils reçoivent cela en plus des ressources du marqueur *Objectif*. Notez que l'approvisionnement des ressources de base diminue de manche en manche !

- Ensuite, le distributeur remet le marqueur *Objectif* qui est sur le dessus de la pile dans la boîte.
- Un autre joueur place les petits *Chef* sur l'ordre de jeu selon le positionnement des grands *Chef* placés en dessous. Les petits *Chef* indiquent l'ordre de jeu pour la prochaine manche. Après quoi tous les joueurs remettent leur grand *Chef* sur la plage.
- Le banquier remet tous les jetons *Cout* et *Poisson* dans le sac. Il refait la disposition de ces derniers, comme au début de la partie (voir page 4).
- Par la suite, déplacez les *Ile* toujours présentes vers la gauche sur les emplacements libres. Comblez ensuite les espaces vides avec une *Ile* de la pile. Les nouvelles tuiles *Ile* sont posées face visible. (Si une tuile face visible apparaît, vous devez remélanger la pile d'*Ile*.)

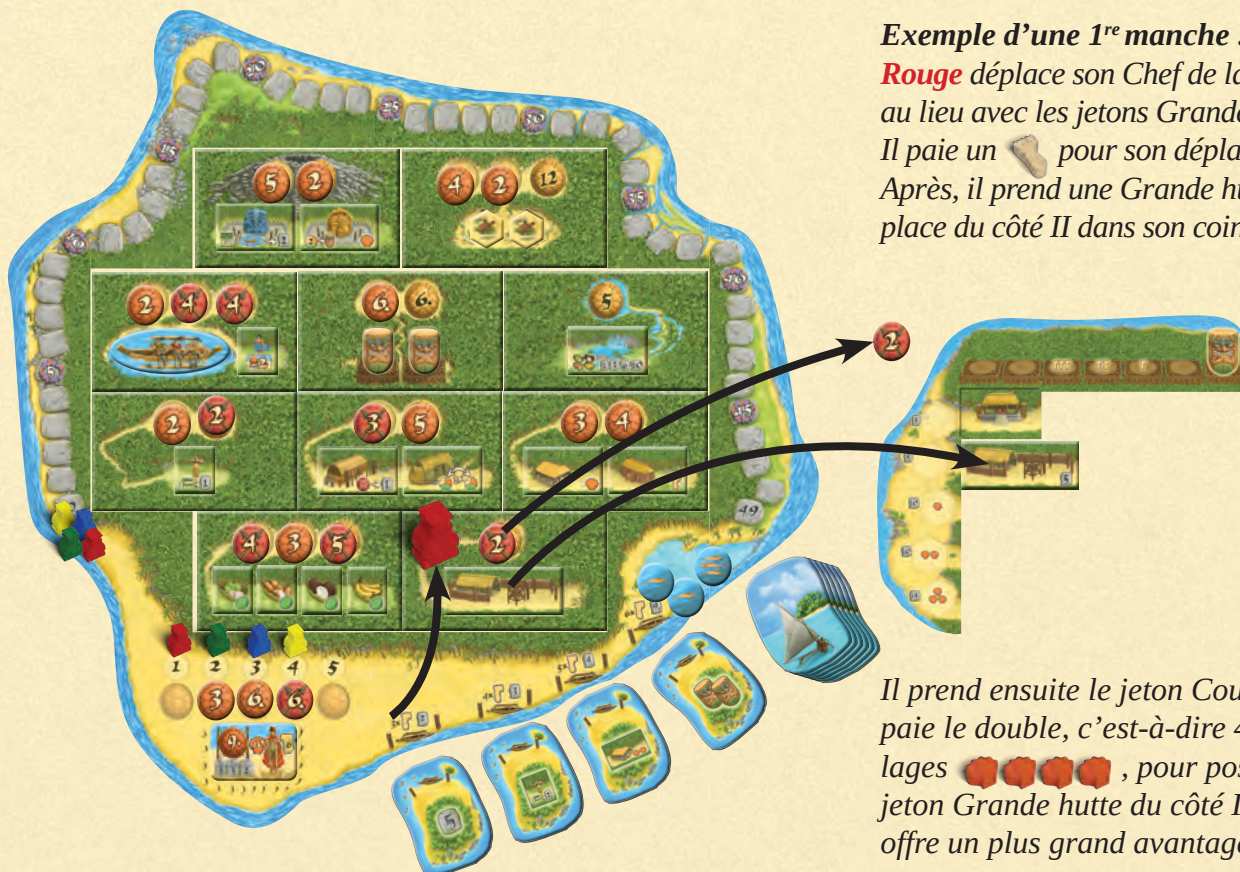
Exemple : L'île sur le 3^e poste d'amarrage est déplacée sur le 2^e poste. Les emplacements 3 et 4 sont alors remplis à l'aide de tuiles de la pile.



La manche suivante débute par la phase I. Le joueur dont le petit *Chef* occupe l'espace 1 de l'ordre de jeu prend son grand *Chef* et fait une action. Il est suivi du joueur dont le petit *Chef* occupe l'espace 2 et ainsi de suite.

À la fin de la 5^e manche, vous ne faites que l'attribution des points, telle que décrite en page 9. Après quoi vous pouvez procéder au décompte final.

Avant de voir comment ce fait le décompte final, voici un exemple complet d'une 1^{re} manche avec le joueur rouge. (Vous devriez d'abord lire le supplément.)



Exemple d'une 1^{re} manche :

Rouge déplace son Chef de la plage au lieu avec les jetons Grande hutte. Il paie un  pour son déplacement. Après, il prend une Grande hutte qu'il place du côté II dans son coin.

Il prend ensuite le jeton Cout  et paie le double, c'est-à-dire 4 coquillages , pour poser son jeton Grande hutte du côté II (ce côté offre un plus grand avantage).

Vert, Bleu et Jaune jouent dans l'ordre indiqué sur l'ordre de jeu. Après leur tour, c'est à nouveau à **Rouge** de jouer. (Rappel : Cet exemple ne décrit que les actions du joueur **rouge**.)

Rouge se déplace du lieu avec les jetons Grande hutte à celui offrant des coquillages et des pieds. Ce déplacement coûte 1 pied. Il choisit une Hutte – Coquillages qu'il met dans son coin. Il prend ensuite le jeton Cout 3 qu'il paie à l'aide de 3 coquillages.

Ensuite, **Rouge** se déplace de cet endroit vers celui offrant des dieux. Ce déplacement coûte 2 pieds. Il choisit de prendre le dieu KANE et le met dans son coin. Pour cela, il prend le jeton Cout 5 et paie 5 coquillages.

Rouge remet son Chef sur la plage. Il le pose sous le 2 de l'ordre de jeu. Ce déplacement ne coûte rien. Il prend le jeton se trouvant sur cette case (un 3). Il n'a pas de coquillages à payer à ce moment. Il a terminé son tour et ses actions pour cette manche. Comme son grand Chef est sur la deuxième case, **Rouge** sera le deuxième joueur lors de la deuxième manche.

Phase II : **Rouge** a une somme de 13 avec ses jetons Cout. Il recevra des points à la fin de la manche puisqu'il a atteint 9 (il a même dépassé ce nombre). Il conserve ses coquillages et ses pieds restants derrière son paravent.



Décompte final (après la 5^e manche) :

Si ce n'est pas encore fait, lisez maintenant le supplément.

Les jetons *Produit* suivants sont évalués à la fin de la partie : les kahunas, les dieux KANAOLA et LAKA, les irrigations, les danseuses de hula et les grandes huttes II.

Les kahunas, les irrigations, les danseuses de hula et les grandes huttes II donnent des points uniquement **dans le village évalué** où ils se trouvent.

Les deux dieux (KANAOLA et LAKA) donnent les points correspondants, peu importe le village dans lequel ils se trouvent (ces dieux doivent toutefois être dans un village évalué).

Rappel du supplément : Pour qu'un village ainsi que le *Kahuna* situé à sa gauche et ses jetons *Produit* soient évalués, il doit y avoir au moins 1 *Tiki* au-dessus du village. Sinon, le village et ses jetons ne marquent aucun point !

Exemple 1 :

Avant l'évaluation finale : le 4^e village avec la Hutte – Pieds ne vaut aucun point.

Le Kahuna de 10 points est aussi perdu.

Le 1^{er} village n'est également pas évalué, entraînant la perte d'un Kahuna d'une valeur de 5 points.

Les jetons évalués sont :

les Kahuna, les dieux LAKA et KANAOLA, la Danseuse de hula et l'Irrigation des 2^e et 3^e villages.

Les points suivants sont attribués :

*Pour les **Kahuna** des 2^e et 3^e villages : 15 points.*

KANAOLA I : Il donne 2 points pour chaque pirogue et chaque jeton Surfeur, pour un total de 8 points.

LAKA II : Il donne 2 points pour chaque fruit illustré sur les jetons *Produit – Fruits* (pas pour les fruits en bois!). Ceci rapporte 8 points. **Danseuse de hula I :** 7 jetons *Produit* dans le village pour 7 points.

Irrigation : Le joueur a 3 jetons *Produit – Fruits* dans ce village, il marque donc 6 points.

Le joueur marque un total de 44 points qu'il ajoute à ceux qu'il a accumulés durant la partie.



Exemple 2 :

Le 3^e village est ignoré pour le décompte final, car il n'y a pas au moins 1 Tiki au-dessus de ce denier. Ainsi, les 10 points pour le Kahuna ainsi que le jeton KANAOLA ne seront pas évalués.

Kahunas : Un total de 10 points pour le 1^{er} et le 2^e villages ensemble.

LAKA I : Donne 4 points pour 4 fruits.

Danseuse de hula II du 1^{er} village : 10 points.

Danseuse de hula I du 2^e village : 8 points.

Irrigation du 2^e village : 10 points.

Le joueur marque 42 points qu'il ajoute à ceux qu'il a accumulés durant la partie.

Si un joueur dépasse la case 50 sur la piste de score, il prend la tuile 50/100 de sa couleur.



© 2011 Hans im Glück Verlags-GmbH

© 2011 Filosofia Éditions, pour la version française

Filosofia Éditions

3250, F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion

Québec, Canada, J7V 5V5

Vous avez des questions ou des commentaires ?

info@filosofiagames.com

www.filosofiagames.com

HAWAII



Les jetons *Produit* :
où les placer et
ce qu'ils donnent



Tous les jetons *Produit* sont placés dans votre coin.



La *Petite pirogue* et les *Grande pirogue* sont placées à gauche de votre coin.



Les *Kahuna* sont placés sur les cases appropriées, de 1 à 5, en commençant par le 1. Pas de trou permis.



Les *Tiki* sont placés sur les cases en haut du coin, en commençant par le 1. Pas de trou permis.



Chaque rangée de jetons constitue un village.
De nouveaux villages peuvent être commencés ici.
Pas de trou permis.



Un nouveau village peut être commencé uniquement avec l'un de ces 5 jetons (il y a une hutte sur chacun de ces jetons). Les huttes peuvent aussi agrandir un village.

Il **ne peut jamais y avoir 2 jetons** du même produit local dans un même village, peu importe si le jeton montre le côté I ou le côté II. Toutefois, les quatre types de fruits peuvent se retrouver dans un même village.

Que donnent les jetons et quand le donnent-ils ?

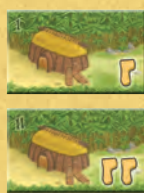
Hutte – Coquillages (Fin de manche) :



Côté I : Vous recevez +1 coquillage lors de la distribution de coquillages à la fin d'une manche.

Côté II : +2 coquillages

Hutte – Pieds (Fin de tour) :



Côté I : Vous recevez +1 pied lors de la distribution de pieds à la fin d'une manche.

Côté II : +2 pieds

+1 coquillage signifie que vous recevez 1 coquillage de plus lors de la distribution des ressources du marqueur *Objectif*. Il en va de même pour les pieds. Les *Hutte – Coquillages* sont cumulatives, tout comme les *Hutte – Pieds*.

Fruits 1 – 4 (Fin de manche) :



Côté I : Vous recevez 1 fruit, que le distributeur vous donne à la fin de la manche.

Côté II : 2 fruits.

Comme il n'y a pas de fruits sur les marqueurs *Objectif*, seuls les joueurs qui ont fait l'acquisition de jetons *Fruits* en reçoivent.

Les fruits sont la 3^e ressource dans *Hawaï*. Ils sont aussi la ressource la plus polyvalente. Les fruits peuvent remplacer des coquillages ou des pieds. Par

exemple, un joueur pourrait payer 4 fruits plutôt que 4 coquillages pour un jeton *Cout*. Il serait également possible de déplacer son *Chef* de 2 lieux en substituant 2 pieds par 2 fruits.

Important : On ne peut mélanger des fruits avec des coquillages ou des pieds (par exemple, on ne peut payer un cout de 2 avec 1 pied et 1 fruit). L'exception à cette règle est la *Hutte – Commerce* (voir page suivante).

Grande hutte (Décompte final) :



Côté I : Ne sert qu'à rapprocher le village des *Tiki* (voir *Tiki*).



Côté II : En plus, donne 5 points lors du décompte final.

Hutte – Commerce (Action du Chef) :



Côté I : Une fois par tour, lorsque vous devez payer avec des coquillages, des pieds ou des fruits, vous pouvez en remplacer 1 par la ressource de votre choix.



Côté II : Comme le côté I, mais permet de remplacer 2 ressources par celle(s) de votre choix.

Hutte – Lances (Action du Chef) :



Côté I : Avec cette hutte, chaque fois que vous prenez un jeton *Cout* sur lequel il y a des lances, vous marquez immédiatement 1 point, noté en avançant votre petit *Chef* sur la piste de score. Ceci s'applique aussi aux jetons près de l'ordre de jeu.



Côté II : Comme le côté I, mais 2 points.

Irrigation (Décompte final et fin de manche) :



Côté I : Le côté I ne rapporte qu'au décompte final. Vous marquez de 1 à 10 points lorsque vous avez de 1 à 4 jetons *Produit – Fruits* dans le même village.



Côté II : En plus, à la fin de chaque manche, recevez 1 ressource de votre choix : 1 coquillage, 1 pied ou 1 fruit.

Surfeur (Fin de manche) :



Côté I : À la fin de chaque manche, le *Surfeur* réduit de 2 la valeur sur la carapace de tortue (marqueur *Objectif*). Ceci vous facilite l'obtention des points à la fin d'une manche.



Côté II : Comme le côté I, mais réduit la valeur du chiffre à atteindre de 4.

Danseuse de hula (Décompte final) :



Côté I : Lors du décompte final, elle rapporte 1 point par jeton *Produit* situé dans son village (et uniquement dans ce village).



Le jeton *Danseuse* compte pour elle-même. La *hutte de départ* compte aussi.

Côté II : Comme le côté I, mais donne 2 points.

Tiki (Décompte final) :



Les *Tiki* (sculptures locales) importent uniquement lors du décompte final. Seuls les villages au-dessus desquels se trouve au moins 1 *Tiki* sont évalués.

Les jetons *Produit* des villages qui ne sont pas évalués sont retirés du coin et remis dans la boîte pour simplifier le décompte final.

Kahuna (Décompte final) :



Les *Kahuna* permettent aux joueurs de marquer les points indiqués sur le coin lors du décompte final (évidemment, le village doit être évalué lors du décompte final, voir la section *Tiki*).

Particularités des tikis et des kahunas :

Si vous placez un *Tiki* sur une case où sont illustrés des pieds, prenez immédiatement ce nombre de pieds de la réserve (et uniquement à ce moment).

La même règle s'applique lors du placement d'un *Kahuna* sur une case où il y a des coquillages. Toutefois, vous devez pouvoir payer pour le *Kahuna* avant de recevoir les coquillages.

Petite pirogue (Tour des chefs) :

La *Petite pirogue* fait partie des pièces de départ.



Elle n'a qu'un côté et peut accueillir jusqu'à 2 pieds.

Grande pirogue (Tour des chefs) :

Côté I : La *Grande pirogue* peut accueillir 3 pieds.



Côté II : La *Grande pirogue* peut accueillir 3 pieds. De plus, elle fournit un pied bonus, comme si vous en aviez un de plus dans votre réserve. Cette pirogue a donc 4 places. Pour remplir les 4 espaces, vous n'avez



besoin que de 3 pieds ou 3 fruits (car le pied bonus comble déjà un espace). Ainsi, utiliser le pied bonus imprimé avec des fruits est accepté.

Rappel : Si un *Chef* va pêcher ou s'il visite une île, vous devez payer avec des pieds (pour faire l'action de pêcher ou de visiter l'île et non pour le déplacement). Vous devez également avoir les pirogues nécessaires pour accueillir les pieds utilisés. Il doit donc y avoir suffisamment d'espace pour le nombre de pieds requis. Pour indiquer que les pirogues sont parties, tournez-les de 90°. Les pieds sont ensuite remis dans la réserve.



Les dieux (ce sont aussi des jetons *Produit*) :

Il ne peut y avoir qu'un seul dieu par village (les différents dieux sont traités comme le même type de jeton pour le placement). Chaque dieu ne peut être présent qu'une seule fois dans un coin.

KU (Action du Chef et fin de manche) :



Côté I : Vous marquez 1 point à chaque fois que vous prenez un jeton *Cout* sur lequel il y a des lances (comme avec la *Hutte – Lances*). En outre, vous recevez 1 pied du distributeur à la fin d'une manche.

Côté II : Comme I, mais 2 points.

KANE (Action du Chef) :



Côté I : À la fin de la manche, vous recevez 1 coquillage du distributeur (comme avec la *Hutte – Coquillages*).

Côté II : Comme le côté I, mais 2 coquillages.

En outre, vous avez accès au bonus suivant des deux côtés : Au moment où vous achetez KANE, et uniquement à ce moment, vous pouvez payer 2 ressources de votre choix (les mêmes ou différentes) à la réserve pour prendre 1 *Tiki* et le poser sur la case correspondante de votre coin.

PELE (Action du Chef) :



Côté I : Vous payez au maximum 2 pieds pour le déplacement de votre *Chef*. (Si le déplacement ne coûte que 1 pied, vous ne payez évidemment que 1 pied).

Côté II : Comme le côté I, mais vous payez au maximum 1 pied.

LONO (Fin de manche) :



Côté I : Si vous atteignez le nombre nécessaire pour obtenir des points avec le marqueur *Objectif*, vous marquez 2 points de plus, peu importe votre position (premier, deuxième ou autre).

Côté II : Comme le côté I, mais +4 points.

LAKA (Décompte final) :



Côté I : Lors du décompte final, vous marquez 1 point par fruit illustré sur vos jetons *Produit – Fruits* évalués (dans un village évalué de votre coin) ; les jetons ne doivent pas forcément être dans le même village que LAKA.

Côté II : Comme le côté I, mais 2 points.

KANAOLA (Décompte final) :



Côté I : Lors du décompte final, vous marquez 2 points pour chaque jeton *Surfeur* ou *Grande pirogue/Petite pirogue* que vous avez (peu importe le côté). Les *Grande pirogue/Petite pirogue* sont toujours évaluées tandis que les *Surfeur* ne sont évalués que si leur village fait partie du décompte final.

Côté II : Comme le côté I, mais 4 points.



Les 10 Iles



Vous marquez 5 points en plus de ceux indiqués sur le poste d'amarrage.
(Cette ile est présente 2 fois.)



Vous prenez 2 *Kahuna* que vous placez sur les deux prochaines cases vides de votre coin. Vous n'avez pas à payer de coquillages et vous ne prenez pas de jeton *Cout*.



Vous prenez une *Hutte - Pieds* que vous placez dans votre coin du côté II. Vous n'avez pas à payer de coquillages et vous ne prenez pas de jeton *Cout*.



Vous prenez une *Hutte - Coquillages* que vous placez dans votre coin du côté II. Vous n'avez pas à payer de coquillages et vous ne prenez pas de jeton *Cout*.



Vous prenez une *Danseuse de hula* que vous placez dans votre coin du côté II. Vous n'avez pas à payer de coquillages et vous ne prenez pas de jeton *Cout*.



Vous prenez un jeton *Fruits* que vous placez dans votre coin du côté II. Vous n'avez pas à payer de coquillages et vous ne prenez pas de jeton *Cout*.



Vous prenez un *Surfeur* que vous placez dans votre coin du côté II. Vous n'avez pas à payer de coquillages et vous ne prenez pas de jeton *Cout*.



Vous prenez 2 *Tiki* que vous placez sur les deux prochaines cases vides de votre coin. Vous n'avez pas à payer de coquillages et vous ne prenez pas de jeton *Cout*.



Vous recevez immédiatement 4 fruits du distributeur.



Si vous ne pouvez placer légalement les jetons *Produit*, vous ne recevez alors que les points du poste d'amarrage. Si vous ne pouvez placer qu'un *Tiki* ou un *Kahuna*, vous placez celui que vous pouvez et remettez l'autre sur le lieu approprié.

Vous ne pouvez prendre un jeton d'un endroit où il n'y en a plus.