

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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





TIKI TATOO

LIVRET DE RÈGLES





L'atoll polynésien de Motu Kemu abrite quatre tribus.

Les brises célestes sont l'apanage de **Hau**, la tribu du Vent qui vit dans les nuages, au sommet des falaises.

Wai, la tribu de l'Eau, gardienne des secrets de l'océan, s'est installée sur la plage, à proximité du lagon.

Les flammes ardentes animent **Ahi**, la tribu du Feu dont le village se situe à flanc de volcan.

Enfin, la jungle luxuriante qui recouvre les collines de l'île, abrite les mystères d'**Ngahéré**, la tribu de la Forêt.

TAKARO, DIEU PROTECTEUR

Les habitants de Motu Kemu vivent ainsi en parfaite harmonie, sous la protection de l'esprit bienveillant de **Takaro**, le **Dieu protecteur de l'île**. Au fil du temps, ils ont développé une véritable symbiose avec leur divinité, grâce aux complexes tatouages corporels qu'ils arborent. Ils créent ainsi des passerelles spirituelles, de véritables canaux, qui permettent

aux habitants de Motu Kemu de communiquer directement avec leur dieu protecteur.

Ces tatouages, appelés **Tatoos**, représentent les animaux emblématiques de l'île.

Ensemble, ils forment l'âme divine de Takaro.

TIKIS ET TATOOS

Pour vénérer Takaro, les plus grands artistes de Motu Kemu ont dressé **des Tikis**, sculptures monumentales en bois peint, constituées de 4 segments superposés. Chaque Tiki est une représentation symbolique des éléments naturels : le vent, l'océan, le feu et la jungle. En tant que gardiens, les Tikis veillent sur l'île et sur ses habitants.

Takaro, qui n'est que spiritualité, fut flatté par ces représentations physiques de son corps. Pour remercier les habitants de l'île, il relia les Tatoos gravés sur leur peau aux Tikis des tribus. Ainsi les Tatoos entraient en résonance avec les Tikis pour amplifier leur connexion mystique avec l'esprit

de Takaro. Il permettait donc aux habitants de puiser dans sa puissance tout en bénéficiant de sa protection divine.

LA COLÈRE DE TAKARO

Mais il arrive parfois qu'une minorité d'hommes, aveuglés par leur condition, refuse de se nourrir des fruits de la sagesse divine. Leurs comportements irresponsables mettent alors en péril l'ensemble de la communauté et finissent par irriter les dieux, même les plus bienveillants. Il faut alors les apaiser au plus vite, pour éviter que leur colère ne provoque l'éruption du volcan Puia Nui, pouvant mettre en péril la survie même de toutes les tribus.

LE LIEN ROMPU

Lors de sa dernière colère, Takaro jeta à terre les Tikis, les disloqua puis les dispersa dans l'île toute entière. Sans l'aide de leurs Tikis, il était devenu impossible aux habitants de Motu Kemu de calmer Takaro. Ils s'empressèrent alors de réunir tous les

segments disséminés aux quatre coins de l'île, puis redressèrent vers le ciel leurs précieux Tikis.

Mais dans leur hâte à retrouver la protection de leurs gardiens, ils mélangèrent les segments, se coupant ainsi du lien direct à l'esprit de la divinité. Par chance, ces nouveaux avatars improbables firent beaucoup rire Takaro dont la colère finit par s'apaiser.

RAVIVER LES TATOOS

Aujourd'hui, dans l'espoir de retrouver la magie qui liait jadis leurs Tatoos à l'âme de Takaro, les sages des quatre grandes tribus de l'île vont se réunir et fusionner leurs esprits. Ensemble, ils espèrent identifier les segments de leurs Tikis et raviver les connexions mystiques de leurs Tatoos afin de réinstaurer la quiétude sur Motu Kemu.

Celui qui parviendra à relier le plus de Tatoos à l'essence mystique de Takaro se verra honoré du titre de grand chef de Motu Kemu :

le **kemu Kaiwhakaako...**



MATÉRIEL & BASES

96 cartes TikiTatoos

Avec un Tiki unique au recto, et un ou plusieurs tatoos d'animaux au verso.



16 jetons Mokos

Chaque chef de tribu possède 4 Mokos à la couleur de sa tribu. Chaque jeton présente sur son recto et son verso des chiffres différents, permettant d'indiquer le nombre de similitudes ou de différences entre 2 Tikis.



6 cartes Itoupahitou

Ces cartes déterminent si la prochaine fusion des esprits sera dédiée à la recherche de similitudes (*Itou*) ou de différences (*Pahitou*) entre les Tikis.

Itou = nombre de segments en commun entre 2 Tikis.

Pahitou = nombre de segments différents entre 2 Tikis.

1 tiki Premier Joueur

Il en existe quatre différents, un pour chaque tribu. Revendez votre tribu en partageant son tiki sur les réseaux !



4 plateaux Tribu

Une aide de jeu précieuse pour connecter vos Tatoos et reconnaître au premier coup d'oeil les 4 Tikis originaux, dont celui de votre tribu. Les joueurs placent autour les cartes Tatoos qu'ils gagnent.

Détail des cartes Tikitatoos



Le recto de ces cartes représente les 96 Tikis de l'île.

Chaque Tiki est constitué de 4 segments : une coiffe, un regard, une bouche et un tronc. Si tous les Tikis sont différents, il n'existe que 4 déclinaisons de chaque segment.

Dans Tikitatoo, seuls le motif et la forme importent ! Les couleurs choisies par les artistes ne sont là que pour faire joli et vous égarer dans votre concentration !

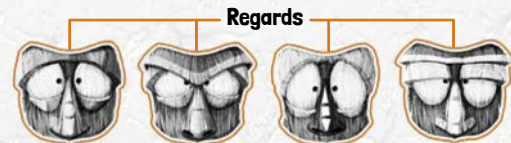
Chaque Tiki est connecté à une des identités divines de Takara : celle de l'animal représenté sur sa base. Chaque animal est associé à une couleur, reprise par un fond coloré au centre de la carte.



Certains Tikis présentent un cadre extérieur à la place du fond de couleur central. C'est un indice d'une connexion mystique particulièrement forte ...



Coiffes



Regards



Bouches



Troncs

Au verso des cartes Tikis se cachent les Tatoos.

Les tatoos représentent tout l'enjeu de Tikitatoo. Derrière chaque carte Tiki vous trouverez toujours le Tatoos de l'animal représenté sur son tronc.

Il existe six motifs de Tatoos différents :

- le gecko mo'o,
- la raie manta fafa piti,
- le requin m'ao,
- la paille-en-queue manu
- la tortue honu,
- le coquillage pûpû.



Les Tikis identifiés par un cadre extérieur au lieu du fond central sont plus puissants. Au verso de ces cartes, vous pourrez trouver :

2 Tatoos identiques



1 Tatoos à choisir parmi 2



le Tatoos de votre choix



OBJECTIF DU JEU

Au cours des **6 tours de jeu** (appelés *fusion des esprits*), les joueurs placent leurs jetons Moko entre deux Tikis afin d'identifier leurs similitudes ou différences de forme (et uniquement de forme, pas de couleurs !).

Ce faisant, ils gagnent des Tatoos.

À l'issue de la partie, le joueur qui a le plus de Tatoos du même animal ravive la connexion mystique correspondante.

Le joueur qui a rétabli le plus de connexions gagne la partie.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit le plateau de jeu de la tribu de son choix et récupère les 4 jetons Moko de sa couleur.

Le joueur le plus tatoué est désigné comme premier joueur. Il reçoit le tiki Premier Joueur.

La pioche de 6 cartes Itoupahitou est mélangée et placée face cachée.

On mélange l'ensemble des 96 cartes TikiTatoos et on les place face Tiki visible pour former une pioche. En fonction du nombre de joueurs, le premier joueur étale au centre de l'aire de jeu le nombre de cartes Tikis, comme indiqué ci-dessous :

2 JOUEURS
9 cartes
(3x3)

3 JOUEURS
12 cartes
(4x3)

4 JOUEURS
15 cartes
(5x3)

UN TOUR DE JEU

Les joueurs sont prêts à effectuer leur première fusion des esprits !

Chaque fusion des esprits se joue en cinq phases successives.

1. Phase Tiki



Le premier joueur pioche et révèle face visible la première carte de la pioche Itoupahitou.

Celle-ci indique ce que les joueurs recherchent ce tour : des similitudes entre les Tikis (carte Itou) ou des différences (cartes Pahitou).

La fusion commence dès que le premier joueur prononce le mot indiqué sur la carte : « **ITOU** » ou « **PAHITOU** ».

Tous les joueurs jouent alors **simultanément**.

Chaque joueur peut **comparer jusqu'à 4 paires de Tikis adjacents**.

Il pose un jeton Moko entre les deux Tikis de son choix.

La face visible du jeton indique combien de segments de ces deux Tikis sont similaires (itou) ou différents (pahitou).

Rappel : seule la forme des segments est à prendre en compte, en aucun cas les couleurs !

Les cartes comparées doivent être adjacentes orthogonalement. Elles doivent se situer soit l'une au-dessus de l'autre, soit l'une à côté de l'autre.

Un seul jeton Moko peut être posé entre 2 cartes Tikis.

Cependant, si un joueur estime qu'une erreur a été commise par un autre joueur, il peut recouvrir son jeton Moko avec un jeton d'une autre valeur.



Si un joueur pense ne plus pouvoir poser de jeton Moko, il annonce aux autres joueurs qu'il passe et attend la fin de la phase.

fin de la phase 1

Dès qu'un joueur a posé ses 4 jetons moko, il annonce « **Tiki** » à voix haute. Chacun des autres joueurs n'a alors plus le droit de poser qu'un seul jeton Moko !

Cas particulier : si tous les joueurs passent, la phase 1 prend fin.



Durant une fusion des esprits **ITOU** :
la face visible du jeton Mako doit représenter le chiffre correspondant au nombre de segments **identiques** entre les deux Tikis.



Durant une fusion des esprits **PAHITOU** :
la face visible du jeton Mako doit représenter le chiffre correspondant au nombre de segments **différents** entre les deux Tikis.



2. Phase Oképaoké

Chaque joueur vérifie les comparaisons effectuées par son voisin de gauche.

Si un joueur a commis une erreur, son jeton Moko est retiré et rendu à son propriétaire.

En cas de désaccord, tous les joueurs peuvent aider à trancher.

3. Phase Akilétiki

Les cartes Tiki sont réparties entre les joueurs.

Pour récupérer une carte Tiki, un joueur doit avoir posé un de ses jetons Moko sur l'un de ses côtés.

Si plusieurs jetons Mokos sont posés autour d'une même carte, c'est le joueur qui possède le plus de jetons autour de la carte qui la remporte.

En cas d'égalité, la carte n'est pas attribuée.

Les Tikis Originels



Sur chaque plateau de tribu sont représentés les 4 tikis originels. Celui de sa propre tribu en gros, et celui des 3 autres en petit. Ce sont les Tikis qui ont servi de modèles à tous les autres.

Si, au cours de la partie, un joueur parvient à récupérer 3 Tikis Originels, il remporte instantanément la partie !

4. Phase Tatoo

L'un après l'autre, les joueurs connectent les Tikis récupérés avec les Tatoos autour de leur plateau. Ils retournent sur leur face Tatoo les cartes Tikis remportées, puis les positionnent autour de leur plateau Tribu en les connectant aux animaux correspondants.

Le premier joueur connecte ses cartes à son tableau en respectant les règles suivantes :

- Une carte ne présentant qu'un seul Tatoo ou une carte affichant deux fois le même Tatoo doivent obligatoirement être placées sur l'animal correspondant.
- Une carte arborant deux Tatoos différents ne peut être connectée qu'avec un seul des deux ! Le joueur choisit à quel animal il souhaite la connecter (le choix est définitif).
- Une carte avec 6 Tatoos est un joker, qui peut être placé sur l'animal de son choix (le choix est définitif).



Ensuite, c'est au joueur à gauche du premier joueur de connecter ses tatoos acquis, puis des autres joueurs, à tour de rôle, dans le même sens.

5. Phase Céffinih

Les joueurs récupèrent leurs jetons Mokos.

Les cartes Tikis qui n'ont pas été récupérées sont défaussées et rangées dans la boîte.

Le joueur à gauche du premier joueur devient le premier joueur et reçoit le Tiki Premier Joueur. Il reconstitue la grille de jeu en puisant dans la pioche Tikitatoo.

Il révèle une nouvelle carte Itoupahitou qui vient recouvrir la précédente.

La fusion suivante peut alors commencer.

FIN DE LA PARTIE

Une fois la sixième fusion des esprits terminée, la partie s'achève.

Chaque joueur annonce le nombre de Tatoos qu'il a connectés au **gecko mo'o** sur son plateau. Le joueur qui en a le plus marque 2 points. En cas d'égalité, tous les joueurs ex-aequo marquent 1 point chacun.

Procédez de la même façon pour les 5 autres animaux.

Enfin, un bonus de 2 points honorifiques est attribué aux joueurs qui ont réussi à connecter au moins une carte à chacun de leurs 6 animaux.

Chaque joueur fait le total de ses points. Celui qui en cumule le plus (qui a ravivé le plus de connections mystiques) est proclamé **kemu Kaiwhakaaka** et remporte la partie !

En cas d'égalité sur le total, c'est le joueur, parmi les concernés, qui a le plus de cartes tatoos autour de son plateau qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, c'est celui qui possède le plus de Tiki originel (voir encadré p10). En cas d'ultime égalité, ils partagent la victoire !

Variante enfant

LE JEU DES PETITS CHEFS

Afin de permettre aux jeunes chefs d'atteindre le rang de **kemu Kaiwhakaaka**, il est recommandé de disputer leurs premières parties en ignorant la phase Tatoo.

Dans ce cas, on se limitera à compter le nombre de cartes Tikis récupérées au cours des six fusions des esprits.

Le joueur ayant collecté le plus grand nombre de Tikis est désigné comme le grand vainqueur.



CRÉDITS

Auteur : Eric Baccala

Illustratrice : Amandine Dugon

Illustrateur tatoos : Yann Moeslim

Dir. artistique et graphisme : Benjamin Treilhou

Développement : Didier Jacobée et Raphaël Bovani

© Multivers 2023

www.multivers.com

Ce jeu est édité par Multivers

1 rue des Empereurs 28200 Châteaudun – France

LES TIKIS PAR SEGMENTS

Coiffes



Regards



Bouches



Troncs



LES TATOOS



le gecko mo'ó



la raie manta fafa piti



le requin m'áo



le paille-en-queue manu



la tortue honu



le coquillage pûpû

VARIANTES POUR LES REGLES ORIGINALES DE



Phase Tiki

Le premier joueur peut décider entre deux modes d'actions :

- Simultanée comme dans la règle normale
- Alternative : chaque joueur joue l'un après l'autre dans le sens horaire.

Il est recommandé, pour une première partie, de faire un tour de table avec ce dernier mode pour se familiariser avec les cartes.

Les Tikis Originaels

Un joueur qui récupère la carte Tiki originel de sa tribu bénéficiera de 2 points supplémentaires en fin de partie.

Fin de partie

Le bonus honorifique de 2 points est attribué pour chaque ensemble de connexions d'une carte aux 6 animaux tatoos. Si un joueur a connecté 2 cartes à chacun de ses 6 animaux, il gagne donc 2 x 2 points.

Aide de jeu pour compter les points

Utilisez une feuille de score semblable à celle-ci :

Points honorifiques : 2 points par ensemble de 6 tatoos









Tiki originel : 2 pts pour l'acquisition de son tiki









Tatoos :

2 pts pour le joueur / joueuse qui a la majorité

1 pt / joueur si la majorité est partagée

	01	02	03	04
total				

	J1	J2	J3	J4
				
				
				
				
				
				
				
				
total				

	J1	J2	J3	J4
				
				
				
				
				
				
				
				
total				