

# RAIATEA

## L'HÉRITAGE DES ARIOI

### But du jeu

Dans Raiatea, les joueurs incarnent des Arioi, les membres d'un ordre religieux secret de Polynésie. Au cours d'une partie, les Arioi construisent de colossales statues To'o afin d'obtenir les faveurs de leur dieu Oro. Lors des phases d'actions, les joueurs emmènent à tour de rôle le groupe sur différents lieux. Lors des phases de cérémonie, les joueurs demandent l'aide des divinités pour les aider à construire les To'o géants. La construction risque d'échouer sans l'aide des dieux, les joueurs doivent donc préparer minutieusement leurs Rituels et savoir exactement quelle quantité de mana offrir pour atteindre leur but. A la fin de la partie, le joueur qui a récolté le plus de points de victoire est nommé nouveau Grand Prêtre !

### Matériel

1 plateau de jeu



6 tuiles Lieu



5 paravents



92 Cartes Rituel



1 Sac Sacrifice



68 tuiles Mission To'o



15 clips Rituel (3 par couleur de joueur)



72 Cartes Forêt



1 Marqueur de tour



4 Marqueurs de prix



10 disques Joueur



5 cubes Rituel



36 Cartes de départ



1 dé



1 jeton Premier joueur



Perles



jetons Mana



# Mise en place

(exemple pour une partie à 4 joueurs)

**1** Chaque joueur choisit une couleur et prend les **disques Joueur**, le **cube Rituel**, les **clips Rituels** et le **paravent** correspondants. Chaque joueur prend ensuite 5 **Mana** et 4 **Perles** puis les place derrière son paravent. Placez les Perles et Mana restantes à côté du plateau comme réserve générale.

**2** Désignez un premier joueur selon la méthode de votre choix et donnez-lui le **jeton Premier joueur**. Le jeu se déroule selon le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par lui.

**3** Placez les **tuiles Lieu** sur les emplacements correspondants du plateau de jeu.

**16** Placez les **cubes Rituel** des joueurs sur les emplacements du **site cérémoniel**, selon l'ordre du tour (le cube du premier joueur doit être sur l'emplacement le plus à gauche).

**15** Mélangez les **Cartes Rituel interdit** et formez une pioche à côté du plateau.

**14** Mélangez les **Cartes Rituel normal** et formez une pioche à côté du plateau. Chaque joueur pioche 5 de ces Cartes et en choisit 2 qu'il garde derrière son paravent. Créez une défausse avec les Cartes rejetées.

- Lors d'une partie à 4 joueurs : le premier joueur ne garde que 1 Carte Rituel.
- Lors d'une partie à 5 joueurs : le cinquième joueur pioche une seconde fois 5 Cartes Rituel et en garde 2. Il démarre ainsi la partie avec 4 Rituels.

N'ajoutez les **Cartes Rituel « Tāne »** que si vous souhaitez ajouter plus d'interaction. Voir page 11 pour plus de détails.

**13** Placez le **Sac Sacrifice** à côté du plateau de jeu



**12** Placez le **Marqueur de tour** tout en bas de la **piste de tour**.

**11** Chaque joueur place l'un de ses **disques** comme **Marqueur Prêtres** sur la case 1 de la **piste Prêtres**.



**4** Triez les 24 **Cartes Assistant de départ** par type et placez-les à côté du plateau pour former le **Marché aux Assistants**.



**5** Placez les 4 **Cartes Marchandise de départ** à côté du **Marché aux Assistants** pour former le **Marché aux Marchandises**.



Uru Taro Mahi-mahi Tiare



**6** Placez un **Marqueur de prix** sur la deuxième case de l'**échelle de prix** de chaque **Marchandise**.

**7** Mélangez les 8 **Cartes Masque de départ**. Chaque joueur en prend une qu'il place face visible devant son paravent. Les **Cartes Masque de départ** restantes forment le **Marché aux Masques**.



**8** Mélangez les **Cartes Forêt** et formez une pioche à côté du plateau. Révélez-en autant de **Cartes** que le nombre de joueurs +1 pour former la **réserve Forêt**.



**10** Placez les **tuiles Mission To'o** face « points de victoire » visible sur les statues : les tuiles 1PV sur la statue 1, les tuiles 2PV sur la statue 2 et les tuiles 3PV sur la statue 3. Retournez ensuite toutes les tuiles **Mission To'o** de la statue 1. Remettez dans la boîte toutes les tuiles inutilisées, elles ne serviront pas lors de cette partie.

**9** Chaque joueur place l'un de ses **disques** sur la case « Raatira », il servira de **Marqueur Tatouages**.

# Déroulement d'une partie

Raiatea se déroule en 3 phases de cérémonie et jusqu'à 6 phases d'actions (en fonction du nombre de joueurs). Une partie prend fin après la troisième phase de cérémonie.

Les phases d'actions sont décrites en pages 4-6, les phases de cérémonie sont décrites en pages 7-8. Les pages 9-11 présentent des conseils tactiques et donnent plus de détails sur certains éléments du jeu.



Phase de cérémonie

Phase d'actions

3 joueurs = 6 phases d'actions

4 joueurs = 5 phases d'actions

5 joueurs = 4 phases d'actions

## Tour de jeu

### A. Phase d'actions

Le premier joueur commence. Il choisit une Tuile Lieu du plateau de jeu et la place devant son paravent.

Chaque Tuile Lieu représente une action qui peut être effectuée par tous les joueurs avec un bonus pour celui qui a choisi le lieu. Ce joueur est appelé le **Kahuna**, le bonus Kahuna est indiqué par . Certains lieux nécessitent de lancer un dé, c'est le Kahuna qui s'en charge.

Une fois que tous les joueurs ont effectué l'action du premier lieu, le joueur suivant dans le sens horaire devient le nouveau Kahuna : il choisit l'une des tuiles Lieu restantes sur le plateau, déclenchant un nouveau tour d'action.

Une fois que **chaque** joueur a choisi une Tuile Lieu, la phase d'actions prend fin. Les joueurs préparent la phase suivante :

1. Le détenteur du jeton Premier joueur le transmet au joueur à sa gauche.
2. Transférez toutes les Cartes Forêt restantes dans leur Marché respectif (Marchandises, Assistants, Masques). Révélez de nouveau de la pioche autant de Cartes Forêt que le nombre de joueurs +1.



3. Remettez toutes les tuiles Lieu sur le plateau de jeu.
4. Avancez le Marqueur de tour d'une case. Si la nouvelle case est **jaune**, une nouvelle **phase d'actions** commence, tous les lieux sont à nouveau disponibles. Si la nouvelle case est **rouge**, une **phase de cérémonie** est déclenchée.

#### Règles d'or :

- Le Kahuna est **toujours** le premier à effectuer l'action d'un lieu, suivi par les autres joueurs dans l'ordre du tour.
- Chaque joueur **doit** choisir une Tuile Lieu.
- Les joueurs **NE SONT PAS** obligés d'effectuer l'action d'un lieu, ni d'utiliser un bonus Kahuna.
- Les tuiles Lieu restent devant les paravents des joueurs jusqu'à la fin de la phase d'actions.

**Ordre du tour :** le jeu commence par le premier joueur puis continue en sens horaire.



← Icône Lieu

← Lancer de dé pour l'Assistant correspondant (voir page 10)

← Action bonus Kahuna

← Action commune



Dès que le Marqueur de tour atteint la dernière case correspondant au nombre de joueurs, la dernière phase d'actions commence. À 4 joueurs, sautez la phase d'actions 6. À 5 joueurs, sautez les phases d'actions 5 et 6. Puis terminez par la dernière phase de Cérémonie.

## Les différents lieux :



### Forêt

#### Prenez des Cartes Forêt

En commençant par le **Kahuna**, chaque joueur peut, dans le **sens horaire**, prendre l'une des Cartes de la réserve Forêt. Dès qu'il ne reste qu'une seule Carte dans la réserve, ajoutez-la au Marché correspondant puis révélez autant de nouvelles Cartes Forêt de la pioche que le nombre de joueurs +1. En commençant de nouveau par le Kahuna, chaque joueur peut reprendre une Carte mais en **sens anti-horaire** cette fois-ci.

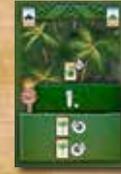
#### Utilisation des Cartes Forêt :

- **Masques** : placez la Carte Masque choisie **devant votre paravent**. Les Masques peuvent rapporter des trésors (Perles ou Mana prises dans la réserve puis placées **derrière son paravent**) ou faire avancer sur la piste Tatouages.
- **Marchandises** : placez vos Cartes Marchandise **derrière votre paravent**.
- **Assistant** : placez vos Cartes Assistant **devant votre paravent**.

*Note : si vous ne pouvez pas compléter la réserve Forêt lors de cette action, utilisez les Cartes du Marché aux Marchandises. Laissez une Carte Marchandise de chaque type dans le Marché et mélangez les autres pour créer une nouvelle pioche.*



**Bonus Kahuna** : Le Kahuna choisit toujours sa Carte en premier.



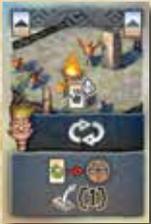
Ne sous-estimez pas le bonus Kahuna qui permet de choisir ses Cartes en premier dans la Forêt !



**Masques** : le joueur reçoit immédiatement le trésor indiqué de la réserve générale (ici : 3 Perles).



Les Cartes Forêt défaussées sont remises dans leur Marché respectif.



### Marae

#### Obtenez des Tatouages et des Cartes Rituel

##### SACRIFIER DES MARCHANDISES

Ici, chaque joueur peut sacrifier **UNE** Carte Marchandise de sa main (il la remet dans le Marché) pour avancer son Marqueur Tatouages d'une case. Si le Marqueur d'un joueur atteint une case d'un nouveau rang, il peut profiter immédiatement des avantages de ce nouveau rang. *Lorsqu'il atteint le rang de Tahua, un joueur peut jouer immédiatement une Carte Rituel de sa main. Il s'agit d'un bonus à usage unique.*

##### PIOCHER DES CARTES RITUEL

Chaque joueur peut piocher 3 Cartes Rituel normal, en conserve une qu'il place derrière son paravent puis défausse les 2 autres. Notez que les rangs plus élevés modifient cette règle :

- **Ariki** : peut piocher 3 Cartes Rituel normal **OU** 3 Cartes Rituel interdit et en garde une.
- **Arioi et Tahua** : peut piocher 5 Cartes Rituel normal **OU** 5 Cartes Rituel interdit et en garde une.



**Bonus Kahuna** : Le Kahuna peut sacrifier une Carte Marchandise supplémentaire pour avancer son Marqueur Tatouages d'une seconde case. Il peut également piocher un lot supplémentaire de Cartes Rituel (en fonction de son rang) et en garde une.



Sacrifier une Marchandise = avancer son Marqueur Tatouages d'une case.



Nombre et type de Cartes Rituel à piocher.



Les Rituels interdits sont plus puissants que les Rituels normaux mais ils sont également plus coûteux.



Le nombre de Cartes Rituel qu'un joueur pioche dépend de son rang. Quel que soit le nombre de Cartes qu'il pioche, il n'en garde toujours qu'une seule.

*Exemple : Marae est le lieu choisi par Arnaud. Il remet une Carte Mahi-mahi et une Carte Taro dans le Marché aux Marchandises et avance son Marqueur Tatouages de 2 cases (1 pour le sacrifice, 1 pour le bonus Kahuna). Il atteint ainsi le rang « Ariki » ce qui lui permet de profiter immédiatement du bonus associé : lorsqu'il pioche des Cartes Rituel, il pioche 3 Cartes Rituel normal ou interdit. Il commence par piocher 3 Cartes Rituel normal et en garde une. Son bonus Kahuna lui permet de piocher une seconde fois. Il choisit cette fois de piocher 3 Cartes Rituel interdit. Il garde l'une de ces 3 Cartes, il a ainsi gagné 2 Cartes Rituel lors de cette action.*



### Barrière de corail

#### Plongez pour récupérer des Perles

Le Kahuna lance le dé et chaque joueur reçoit autant de Perles que le résultat. Ce lancer de dé est différent du lancer pour les Assistants Pêcheurs de Perles (voir page 10).



**Bonus Kahuna** : le Kahuna reçoit 3 Perles supplémentaires.



Chaque joueur reçoit autant de Perles que le résultat du dé.



## Chemin des Dieux

### Recrutez des Prêtres et gagnez de la Mana

Ici, les joueurs peuvent dépenser des Perles pour recruter des Prêtres. Payez 2 Perles pour recruter 1 Prêtre, ou 5 Perles pour recruter 2 Prêtres. Un joueur avance son Marqueur Prêtres d'une case pour chaque Prêtre qu'il recrute. Pour finir, chaque joueur gagne autant de Mana qu'indiqué par la position de son Marqueur Prêtres.



**Bonus Kahuna :** le Kahuna peut recruter gratuitement 1 Prêtre supplémentaire.



2 Perles = 1 Prêtre



5 Perles = 2 Prêtres



Vous gagnez 1 Mana pour chacun de vos Prêtres recrutés.



*Exemple : Max (noir), Raphaël (turquoise) et Marie (orange) ont 3 Prêtres chacun. Max paie 5 Perles pour recruter 2 Prêtres et avance son Marqueur en conséquence. Il a maintenant 5 Prêtres et gagne donc 5 Mana. Raphaël et Marie ne dépensent pas de Perle. Ils restent donc à 3 Prêtres et gagnent chacun 3 Mana.*



## Clairière

### Échangez vos Masques

Tous les joueurs peuvent ajouter l'un de leurs Masques sur le Marché aux Masques. Puis, en commençant par le Kahuna et en suivant le sens horaire, **chaque joueur qui a ajouté un Masque au Marché** peut en récupérer un, qu'il place devant son paravent. **Cet échange de Masques ne donne droit à aucun trésor !**



**Bonus Kahuna :** le Kahuna peut remplir l'une des Missions To'o visibles en payant les Marchandises nécessaires ou en répondant aux conditions. Les tuiles Mission To'o récupérées sont cachées derrière les paravents des joueurs (voir « Missions To'o », page 9).



Les joueurs peuvent ajouter leurs Masques au Marché aux Masques dans l'ordre du tour, puis en prendre un autre (également dans l'ordre du tour).



## Marché

### Vendez des Marchandises et recruter des Assistants

En commençant par le Kahuna et en suivant le sens horaire, chaque joueur peut vendre des Marchandises et recruter des Assistants. Les joueurs peuvent effectuer les actions dans l'ordre de leur choix.

#### VENDRE DES MARCHANDISES

Chaque joueur ne peut vendre **qu'une seule** Marchandise, en remettant dans le Marché aux Marchandises une Carte Marchandise du type correspondant. En échange, il choisit l'un des bonus qui se trouvent sur **la même case que le Marqueur Prix de cette Marchandise ou en-dessous**. Puis il descend ce Marqueur d'une case.

#### Règle générale concernant les Marqueurs Prix

Chaque fois qu'une Marchandise est **ajoutée** au Marché aux Marchandises (quelle que soit la phase de jeu), son Marqueur Prix descend d'une case. Chaque fois qu'une Marchandise est **prise** du Marché aux Marchandises, son Marqueur Prix monte d'une case. Un Marqueur au sommet de son échelle ne peut plus monter, un Marqueur tout en bas de son échelle ne peut pas descendre. Les Marqueurs Prix ne sont pas déplacés lorsque des Marchandises sont retirées du Marché pour former une nouvelle pioche Forêt.

#### RECRUTER DES ASSISTANTS

Chaque joueur peut recruter **UN** Assistant du Marché qu'il place devant son paravent. Les Assistants coûtent 2 Perles chacun.



**Bonus Kahuna :** le Kahuna peut vendre une Marchandise supplémentaire. Il peut également recruter gratuitement un Assistant supplémentaire.



Mahi-mahi pris du Marché

Mahi-mahi ajouté au Marché



Recrutez 1 Assistant pour 2 Perles. Le Kahuna peut en recruter 2.

# Tour de jeu

## B. Phase de cérémonie



Lorsque le Marqueur de tour atteint une case rouge, une cérémonie a lieu. Les phases de cérémonie offrent l'opportunité aux joueurs de construire des statues To'o et de réaliser les Rituels qu'ils ont récupérés lors des phases d'action précédentes. **Chaque cérémonie est constituée de 6 étapes distinctes**, résolues simultanément par tous les joueurs, **dans l'ordre décrit ci-dessous**.



Site cérémoniel

### 1. DANSE DES PRÊTRES

Tous les joueurs peuvent payer 2 Perles pour recruter 1 Prêtre, ou 5 Perles pour recruter 2 Prêtres. Chacun gagne ensuite autant de Mana qu'il a recruté de Prêtres. Cette étape est identique à l'action du « Chemin des Dieux », sans le bonus Kahuna.



### 2. ACHAT DE CARTES RITUEL

Chaque joueur peut mettre 3 Mana dans le Sac Sacrifice pour piocher des Cartes Rituel (en fonction de son rang) et en garder une.



Chaque joueur ne peut acheter qu'une seule Carte Rituel lors d'une phase de cérémonie.

### 3. PRÉPARATION DES RITUELS

Chaque joueur peut choisir jusqu'à 2 de ses Rituels (3 s'il a atteint le rang de Arioi ou Tahua) auxquels il **attache l'un de ses clips Rituel**. Il les place ensuite dans le Sac Sacrifice. Les autres joueurs ne doivent pas voir les Rituels que vous placez dans le sac. Cette étape peut être effectuée simultanément, ou dans n'importe quel ordre.



Les joueurs ayant atteint le rang Arioi ou Tahua peuvent mettre jusqu'à 3 Rituels dans le Sac Sacrifice.

### Règle importante concernant les Rituels collectifs (marron)

Les Rituels marron déclenchent un effet collectif. Les joueurs les mettent dans le Sac SANS clip Rituel et EN PLUS de leurs Rituels marqués d'un clip.

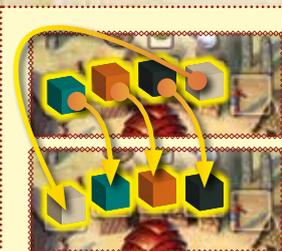


### 4. INCANTATION DES DIEUX

**Étape 1 : Offrande de Mana** : les joueurs offrent de la Mana pour s'attirer les faveurs des dieux. Il s'agit d'une enchère : chaque joueur place dans sa main tout ou partie de sa Mana puis place sa main point fermé au-dessus du plateau. Lorsque tous les joueurs sont prêts, chacun révèle la quantité de Mana qu'il a mise. Classez les cubes Rituel des joueurs dans l'ordre décroissant de leur mise sur le site cérémoniel (le joueur qui offre le plus de Mana voit son cube placé sur la case « 1 », celui qui l'offre l'enchère suivante sur la case « 2 » et ainsi de suite). En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, conservez l'ordre relatif entre eux. L'ordre des cubes Rituel définit l'ordre d'action des joueurs lors de la cérémonie. **Tous les points de Mana misés sont mis dans le Sac Sacrifice.**



Les effets des Rituels marron sont communs, ils s'appliquent à TOUS LES joueurs.



Exemple : lors d'une partie à 4 joueurs, l'ordre d'action actuel pour la cérémonie est Raphaël (turquoise), Marie (orange), Max (noir) puis Arnaud (gris). Ils préparent chacun leur mise secrètement et la révèle simultanément. Raphaël a misé 7, Marie et Max 4 et Arnaud 8. Le cube Rituel d'Arnaud est donc placé en 1e position dans l'ordre de la cérémonie et celui de Raphaël en 2e position. Marie et Max ayant choisit la même mise, leurs positions respectives ne changent pas. Le cube Rituel de Marie passe en 3e position, celui de Max en 4e.

**Étape 2 : Attribution des récompenses cérémonielles** : le joueur en 1e position (celui a misé le plus lors de l'offrande) choisit en premier sa récompense parmi les 3 suivantes :



1 Tatouage



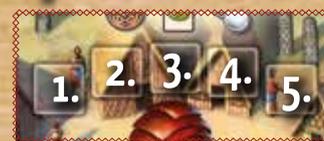
1 Marchandise du Marché aux Marchandises



2 Perles de la réserve générale



Le joueur en 2e position choisit l'une des deux récompenses restantes et le joueur en 3e position prend la dernière. **Lors d'une partie à 3 joueurs, seuls les 2 premiers joueurs sont récompensés, la dernière récompense n'est pas attribuée.**



Réajustez l'ordre d'action des joueurs lors de la cérémonie en fonction de la quantité de Mana que chacun a offert. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, l'ordre relatif reste le même.

## Les 4 catégories de Cartes Rituel

Tous les Rituels (normaux ou interdits) appartiennent à l'une des quatre catégories suivantes :



Rituel personnel (noir) : effet immédiat sur le propriétaire.



Rituel permanent (bleu) : effet permanent, placé devant le paravent du joueur.



Rituel interactif (bordeaux) : effet négatif immédiat sur les autres joueurs.



Rituel commun (marron) : effet immédiat sur TOUS LES joueurs. Pas besoin de mettre un clip Rituel sur ces Cartes.

### 5. RECEVOIR LA BÉNÉDICTION DES DIEUX

Sortez tous les Rituels et la Mana du Sac Sacrifice. Classez les Rituels dans l'ordre croissant de leur coût en Mana (en haut à droite des Cartes). S'il y a plusieurs Rituels d'une même valeur, classez-les selon l'ordre d'action cérémoniel des joueurs (voir étape 4). Si plusieurs Rituels de même valeur appartiennent au même joueur, ce joueur décide de leur ordre. Les Rituels communs sont toujours placés avant n'importe quel autre Rituel de même valeur. Réalisez ensuite les Rituels de la manière suivante, jusqu'à ce que toute la Mana offerte soit consommée ou que tous les Rituels aient été réalisés :



**S'il y a suffisamment de Mana pour activer le Rituel le plus à gauche (le moins coûteux) :** remettez dans la réserve générale autant de Mana que le coût du Rituel et appliquez son effet. Défaussez ensuite la Carte Rituel ou placez-la devant le paravent de son propriétaire s'il s'agit d'un Rituel bleu.

**S'il n'y a pas assez de Mana pour activer le Rituel le plus à gauche,** défaussez tous les Rituels restants sans appliquer leurs effets. Remettez l'éventuel surplus de Mana dans la réserve générale et rendez les clips Rituel à leurs propriétaires.

*Exemple (suite) :* dans la continuité de l'exemple page 7, les joueurs placent les Cartes suivantes dans le Sac Sacrifice : **Raphaël** place un Uru-Taetae (coûte 4 Mana) et un Ra'a (coûte 5). **Arnould** place un Ta'ere (coûte 10), un Ihi (coûte 11) et un Hina (coûte 1). Hina étant un Rituel commun, **Arnould** ne place pas de clip Rituel sur cette Carte. **Max** place un Roro'o (coûte 6) et **Marie** place un Rau-Pena (coûte 4), un Rua-Haut (coûte 4) et un Mata-Arahu (coûte 8). Une fois sortis du sac, les Cartes sont classées sur la table dans l'ordre croissant de leur coût en Mana :



Notez qu'il y a 3 Rituels qui coûtent 4 Mana : un appartenant à **Raphaël**, les deux autres à **Marie**. Comme **Raphaël** joue avant dans l'ordre d'action lors de la cérémonie, son Rituel est placé avant ceux de **Marie**. Cette dernière décide ensuite de l'ordre de résolution de ses deux Rituels et place Rua-Haut en premier.

Le Sac Sacrifice renferme 23 Mana mais le coût total des Rituels présents est de 53. De nombreux Rituels pourraient donc ne pas être résolus ! Hina, le premier Rituel coûte 1 Mana, il en reste donc 22. Mais l'effet d'Hina est d'ajouter 6 Mana par joueur. Ces 24 Mana supplémentaires font passer le total à 46. Il y a donc désormais assez de Mana pour réaliser quasiment tous les Rituels. Seul le Ihi d'**Arnould** ne sera pas résolu. Il espérait que son Hina fournirait suffisamment de Mana pour réaliser ce Rituel coûteux mais malgré ses efforts, il en manque encore un peu.

### 6. CONSTRUCTION CÉRÉMONIELLE DES TO'O

Selon l'ordre d'action cérémoniel, chaque joueur peut remplir **UNE** des Missions To'o visible sur les statues, généralement en payant les Marchandises correspondantes ou en réunissant certaines conditions. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas remplir de Mission, vous passez simplement votre tour. Une fois que chaque joueur a eu l'opportunité de remplir une Mission, recommencez le processus jusqu'à ce que tous les joueurs passent. Les joueurs gardent leurs tuiles Mission To'o cachées derrière leur paravent.



#### FIN DE LA CÉRÉMONIE

Après la première phase de cérémonie, révélez les tuiles Mission To'o de la **deuxième** statue. Après la deuxième phase de cérémonie, révélez les tuiles Mission To'o de la **troisième** statue. Dans les deux cas, avancez le Marqueur de tour d'une case.

Après la **troisième** phase de cérémonie, **la partie s'arrête** et les joueurs procèdent au décompte final.



Classez les Rituels selon leur coût en Mana.



L'ordre d'action cérémoniel détermine l'ordre dans lequel les Rituels de même valeur seront résolus.



Les effets des Rituels marron, bordeaux et noirs s'appliquent immédiatement.



Les effets des Rituels bleus sont permanents : placez-les devant le paravent de leur propriétaire.

**Note :** les Rituels ne peuvent pas servir à voler des Cartes Masque apparées.

**Note :** pour préserver le suspens, ne sortez pas toute la Mana du Sac Sacrifice lors la résolution des Rituels. Ne sortez à chaque fois que le nécessaire.

#### Révélation des tuiles Mission :

| En début de partie | Après la première cérémonie | Après la deuxième cérémonie |
|--------------------|-----------------------------|-----------------------------|
|--------------------|-----------------------------|-----------------------------|



# Fin de partie

La partie prend fin après la troisième cérémonie. Les joueurs additionnent leurs points de victoire (PV) de la manière suivante :

## 1. POINTS DE VICTOIRE EN FONCTION DU RANG ATTEINT

Les joueurs reçoivent des points de victoire en fonction de leur rang : 3PV pour Ariki, 6PV pour Arioi et 9PV pour Tahua.

## 2. POINTS DE VICTOIRE RAPPORTÉS PAR LES RITUELS

Le Rituel Papa-Ra'i offrent des points de victoire. Chaque joueur qui le possède ajoute les points de victoire correspondants à son total.

## 3. POINTS DE VICTOIRE DES MISSIONS TO'O

Le dos des tuiles Mission To'o indique combien de PV elles rapportent (1 à 3PV).

## 4. POINTS DE VICTOIRE DES MASQUES

Tous les Masques sont présents en 2 exemplaires. Si un joueur parvient à s'emparer des deux Cartes d'une même paire (présentant la même illustration), il marque des PV supplémentaires. Note : les Cartes Masque appariées ne peuvent plus être volées par l'effet d'un Rituel. Selon les Masques, les joueurs peuvent marquer des PV supplémentaires en fonction :

1. des Missions To'o remplies (Perles, Mana, Marchandises, conditions)
2. des Assistants recrutés (Cueilleurs, Marchands, Chamanes, Pêcheurs de Perles)
3. des paires de Masques de types différents collectées.

Les Masques ne sont décomptés que si vous possédez une partie complète. Un Masque seul ne rapporte aucun PV. Les paires de Masques rapportent des points mais UNE SEULE FOIS pour les deux Cartes, pas une fois par Carte. Les points rapportés par les paires de Masques sont détaillés dans la colonne de droite.

Les Cartes Miroir arc-en-ciel sont des jokers. Lors de son tour, un joueur peut appairer un Miroir à l'un de ses Masques. Un Masque et un Miroir appariés sont considérés comme une paire complète et génèrent des PV en conséquence. Une fois apparié à un Masque, le Miroir ne peut plus en être séparé, même si le joueur récupère la deuxième Carte Masque de la paire d'origine. Les Cartes Miroir ne peuvent pas être appariées entre elles.



Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui, parmi les ex-æquo, qui joue le premier dans l'ordre d'action cérémoniel.

# Missions To'o

Les joueurs peuvent compléter une Mission To'o de trois manières différentes : en tant que Kahuna sur le lieu « Clairière », en vendant du mahi-mahi sur le Marché aux Marchandises alors que le Marqueur Prix correspondant est tout en haut de l'échelle, ou lors d'une cérémonie. Il existe 3 types de Missions To'o :

1. **Missions Marchandises** : le joueur doit défausser les Marchandises indiquées (Perles, Mana, Marchandises, Masques).
2. **Missions conditionnelles** : elles sont clairement différenciées par une bordure rouge. Le joueur doit remplir certaines conditions comme atteindre un certain rang, avoir recruté un certain nombre de Prêtres ou posséder un certain nombre d'Assistants. La condition de Mission est représentée par l'illustration de la tuile. Par exemple, pour remplir la Mission « 6 Prêtres », le joueur doit simplement avoir recruté 6 Prêtres ou plus. Les joueurs ne défaussent pas les éléments qui leur permettent de remplir une mission conditionnelle.
3. **Missions Enchère de Mana** : les Missions Mana marquées par sont mises aux enchères dès qu'il n'y a plus d'autre type de Missions dans une rangée. S'il y a plus d'une Mission dans la rangée, résolvez-les séparément. Si une tuile Mission est révélée après une phase de cérémonie sur un emplacement seul dans sa colonne, la tuile ne sera mise aux enchères qu'au tout début de l'étape 6 de la cérémonie suivante. Ces enchères de Mana se déroulent exactement de la même façon que lors de la cérémonie : les joueurs choisissent une mise de Mana qu'ils placent dans leur poing fermé au-dessus du plateau. Les mises sont révélées simultanément, le joueur qui a misé le plus remporte la tuile Mission. De même, les égalités sont départagées selon l'ordre d'action cérémoniel. **Quel que soit le vainqueur de l'enchère, toutes les mises sont placées dans le Sac Sacrifice.**



Chaque joueur gagne des PV en fonction de son rang.



Certains Rituels interdits rapportent des PV.



Les Missions To'o rapportent des PV.



Ces Masques rapportent 1PV pour chacune de vos tuiles Mission To'o du type correspondant.



Ces Masques rapportent 1PV pour chacun de vos Assistants du type correspondant.



Ces Masques rapportent 2PV par couleur différente de paire de Masques que vous possédez, jusqu'à 8PV maximum.



Les Marchandises et les Masques défaussés sont remis dans leur Marché respectif !



Vous devez être au moins Arioi.



Vous devez avoir recruté au moins 6 Prêtres.

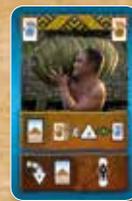


Départagez les égalités en faveur du joueur le mieux placé dans l'ordre d'action cérémoniel parmi les ex-æquo.

# Assistants

Les Assistants ont tous un effet permanent **A** et un effet à usage unique **B**. Voici quelques règles générales concernant les Assistants :

- Dès que vous recevez un Assistant, placez-le face visible devant votre paravent.
- Les pouvoirs à usage unique des Assistants ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par partie. Lorsque vous avez utilisé le pouvoir à usage unique d'un Assistant, pivotez cette Carte de 90° pour indiquer que vous ne pouvez plus l'utiliser, à moins de le réactiver grâce au Marché ou à certains Rituels.
- Le pouvoir permanent des Assistants « utilisés » reste actif.



Actif



Utilisé (pivoté)



## ECLAIREUSE :

**A** Dans la Forêt, avant toute action le Kahuna lance le dé. Tous les joueurs possédant au moins autant de Cueilleurs que le résultat du dé peuvent prendre une Carte Marchandise du Marché. Ajustez les Marqueurs Prix en conséquence.

**B** Au moment de choisir sa Carte Forêt, un joueur peut activer **UN** Cueilleur pour ajouter une Carte Forêt de la pioche à la réserve. Il peut ensuite choisir une Carte Forêt comme d'habitude et prendre en plus une Carte Marchandise de la réserve Forêt. S'il n'y a pas de Marchandise dans la réserve Forêt, ce bonus est perdu.

Exemple: Lors d'une partie à 3 joueurs, **Arnaud** choisit à son tour d'activer la Forêt. En tant que Kahuna il choisit en premier et décide d'activer un de ses Cueilleurs. Il ajoute une Carte à la réserve Forêt puis en prend un Masque et un mahi-mahi. Cette Carte étant prise de la réserve Forêt et non du Marché, le Marqueur Prix du mahi-mahi ne bouge pas.

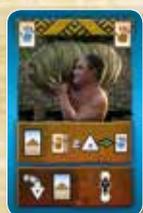
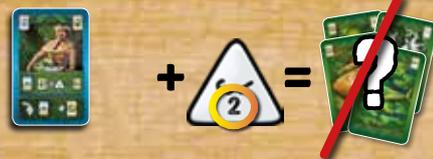


Exemple : la tuile Forêt a été choisie. Marie a 3 Cueilleurs, Arnaud en a 1. Le Kahuna obtient 2 sur son lancer de dé. Marie possède au moins 2 Cueilleurs, elle peut donc prendre une Carte du Marché aux Marchandises. Elle choisit une Carte Tiare et ajuste le Marqueur Prix en conséquence. Arnaud n'a pas assez de Cueilleurs et ne peut pas prendre de Carte au Marché.

Marie:



Arnaud:



## MARCHAND :

**A** Sur le Marché, avant toute action le Kahuna lance le dé. Tous les joueurs possédant au moins autant de Marchands que le résultat du dé peuvent prendre un Assistant de leur choix du Marché aux Assistants.

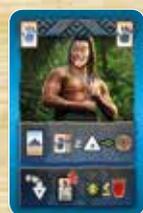
**B** Utiliser un Marchand permet de déplacer **un** Marqueur Prix directement sur la case la plus haute de son échelle. Vous pouvez utiliser un Marchand immédiatement après l'avoir recruté.



Exemple : Raphaël active son Chamane pour réaliser un Rituel. Il a 4 Prêtres, il ne peut réaliser que des Rituels qui coûtent 4 Mana ou moins. Il décide de réaliser son Rua-Hatu et reçoit 3 Perles.



Exemple : Max active son Pêcheur de Perles lors de la construction des To'o, ce qui lui permet de remplir deux Missions lors de cette étape.



## CHAMANE :

**A** Au Marae, avant toute action le Kahuna lance le dé. Tous les joueurs possédant au moins autant de Chamanes que le résultat du dé peuvent avancer leur Marqueur Tatouages d'une case.

**B** Lors de votre tour (phase d'actions et/ou de cérémonie), vous pouvez utiliser **un ou plusieurs** Chamanes pour réaliser autant de Rituels de votre main (un Rituel par Chamane). Le coût en Mana de chaque Rituel ne doit pas dépasser le nombre de Prêtres que vous avez recruté.



## PÊCHEUR DE PERLES :

**A** Dans la barrière de corail, avant toute action le Kahuna lance le dé. Tous les joueurs possédant au moins autant de Pêcheurs de Perles que le résultat du dé gagnent 4 Perles.

**B** Lors de la construction des statues To'o, vous pouvez utiliser **un** Pêcheur de Perles par tour de jeu pour remplir **une seconde** Mission (et non pas une troisième ou plus!). Vous devez payer les Marchandises comme d'habitude.

# Conseils tactiques pour les débutants

- \* N'hésitez pas à visiter fréquemment la forêt.
- \* Les Missions To'o rapportent des points de victoire mais vous ne devriez pas vous focaliser sur la construction des statues, surtout en début de partie. Concentrez-vous sur votre développement en essayant d'obtenir un meilleur rang, des Assistants et des Prêtres.
- \* Un rang élevé ne fournit pas que des PV, il offre aussi des avantages importants. Nous vous recommandons fortement d'atteindre le rang d'Arioi dès que possible afin de pouvoir réaliser des Rituels interdits.

\*

## Règles avancées (optionnelles)



### RITUELS TĀNE

Les joueurs expérimentés peuvent choisir de jouer avec les Rituels Tāne ... s'ils sont prêts à affronter quelques vilains tours ! Ces Rituels interactifs permettent aux joueurs de se voler des Marchandises, faire perdre des Prêtres à leurs adversaires ou empêcher la réalisation de certains Rituels.



Pour des parties plus interactives, ajoutez les Rituels Tāne au paquet de Cartes Rituel.



### ORACLE

Les joueurs qui aiment planifier peuvent choisir de jouer en révélant toutes les tuiles Mission des statues To'o 2 et 3 dès le début de la partie. La construction des statues 2 et 3 ne peut cependant commencer respectivement qu'à la première et la deuxième phase de cérémonie, comme lors d'une partie normale.



### RESTRICTIONS DE MANA

Si les joueurs souhaitent voir plus de Rituels échouer, ils peuvent essayer la variante suivante : lors de l'achat de Rituels et après les Missions Enchère de Mana, remettez toute la Mana dépensée dans la réserve au lieu de la mettre le Sac Sacrifice.

## Crédits

**Auteur :** Jan Schmidt

**Illustrations :** Franz Vohwinkel

**Conception graphique et livret de règles :** Rafaël Theunis

**Traduction :** Bruno Larochette

**Éditeur :** Michael Schemaille

**Consultant :** Joux Angele

**Chefs de projet :** Arno Quispel, Max van den Helder, Paul Mulders

**Un grand merci à tous les testeurs et en particulier à :**

Niels „Inch“ Beuck, Susanne Hegerfeld-Schmidt, Marlon Heyser, Philipp Weber, Felix Beuck, Christian „Tis“ Schmidt, Kathrin „Knipo“ Knipstein-Wissneth, Marcel Wissneth, les membres du Hippodice Spieleclub e.V., Sascha Behrens, Sascha Hinck, Sebastian Meyer et Golo Hennig.



Quined Games B.V.  
Albert Einsteinstraat 26  
3261 LP Oud-Beijerland  
The Netherlands



# Iconographie

|   |  |   |  |   |   |   |   |
|---|--|---|--|---|---|---|---|
|    | Recevez / remettez   |    | Recevez autant de PV en fin de partie                    |    | (Recevez) une Carte Forêt                   |    | Tuile Lieu  |
|    | Payez / retirez  |    | (Gagnez) autant de Perles qu'indiqué                     |    | (Recevez) une Carte Masque                  |    | Forêt   |
|    | Placez / déplacez  |    | (Gagnez) autant de Mana qu'indiqué                       |    | Par différente couleur de paires de Masques |    | Marae   |
|    | Indique une conséquence  |    | Misez de la Mana   |    | (Recevez) une Carte Assistant               |    | Barrière de corail  |
|    | Pour chaque chose indiquée à gauche de cette icône, recevez ce qui est indiqué à droite. |    | (Recrutez) un Prêtre                                     |    | Carte Chamane                               |    | Chemin des Dieux  |
|    | Identiques   |    | Effectuez les actions de la piste Prêtres                |    | Carte Marchand                              |    | Clairière   |
|    | Différents   |    | Votre position sur la piste Prêtre                       |    | Carte Cueilleur                             |  | Marché  |
|    | Autant ou moins  |  | Sac Sacrifice  |   | Carte Pêcheur de Perles                     |  |   |
|   | Autant ou plus   |  | Avancez d'autant de cases votre Marqueur Tatouages       |  | Utilisez un Assistant                       |  | Lors de la phase/ action indiquée (ici, lors de l'étape 6 d'une phase de cérémonie) |
|  | Recevez en plus  |  | Vous devez avoir atteint le rang indiqué pour ...        |  | Réactivez un Assistant                      |  |   |
|  | Perdez   |  | Construction des To'o (voir page 8)                      |  | (Recevez) une Carte Marchandise             |  | Échelle de prix du Marché   |
|  | Répétez cette action   |  | Remplissez une Mission To'o disponible                   |  | Carte Uru                                   |  | Marché  |
|  | Vous ne pouvez pas   |  | Une tuile To'o qui coûte de la Mana                      |  | Carte Mahi-mahi                             |  | Le joueur actif / Vous  |
|  | Un Rituel normal   |  | Une tuile To'o qui coûte des Perles                      |  | Carte Taro                                  |  | Les autres joueurs  |
|  | Un Rituel interdit   |  | Une tuile To'o qui coûte des Marchandises                |  | Carte Tiare                                 |    | Phase d'actions   |
|  | Piochez des Rituels selon votre rang   |  | Une tuile To'o conditionnelle                            |  | Phase de cérémonie                          |  | Nombre de joueurs / tous les joueurs  |
|  | Piochez des Rituels selon votre rang et gardez-en autant qu'indiqué                      |  | Retournez les jetons Mission To'o sur la statue indiquée |  | Fin de partie                               |  | Lancez le dé  |
|  | Réaliser un Rituel normal ou interdit  |   |  |   |   |   |   |
|  | Recevoir la bénédiction des dieux (voir page 8)  |   |  |   |   |   |   |
|  | Une Carte Rituel du coût indiqué / coût en Mana d'un Rituel                              |   |  |   |   |   |   |