3-6
9+
20min

CHAWAÏ



UN JEU DE BRUNO FAIDUTTI
ILLUSTRÉ PAR PAUL MAFAYON

CONTENU

- 72 cartes Plongeur *(12 de chacune des 6 couleurs)*
- 36 cartes Poisson *(7 chardines, 3 lanternes-de-mer, 8 poissons-tigres, 8 thons-empereurs, 4 méduses et 6 goélands)*
- 1 plateau de jeu Lagon
- 1 silhouette de Kiti
- 1 socle en plastique
- 1 livret de règles

LA FÊTE DE LA PÊCHE

C'est la fête de la pêche sur l'île de Chawaï et tous les chawaïens plongent dans le lagon afin de rapporter le plus de poissons possible pour le festin du soir.
Attrapez les petites chardines, les étranges lanternes-de-mer, les farouches poissons-tigres ou les majestueux thons-empereurs, mais gare aux méduses indigestes et aux goélands chapardeurs !
Lorsque des plongeurs se disputent une même proie, c'est le kiti de Chaloha, le Grand Esprit de la Mer, qui les départage.

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur a une main de 12 cartes numérotées de -1 à -12. la valeur de la carte correspond à une profondeur de plongée. À chaque tour de jeu les



joueurs pêchent les trois poissons apparus ce tour-ci dans le Lagon. Ils jouent tous une carte Plongeur face cachée, puis les révèlent simultanément. Les poissons, dont les valeurs vont de -15 à +15, sont ensuite attribués aux joueurs en fonction de la valeur de leur carte. Le joueur qui a le plus de points à la fin des 12 tours de jeu qui remporte la partie et devient le Roi de la Fête !



-MISE EN PLACE-

• **Placez le plateau Lagon** au centre de la table.

• **Chaque joueur prend les 12 cartes Plongeur** de la couleur de son choix.



• **Placez la silhouette du Kiti de Chaloha entre deux joueurs,** à gauche du joueur le plus jeune, face tournée vers le Lagon.



• **Mélangez les cartes Poisson et formez une pioche,** face cachée, à côté du Lagon.

-TOUR DE JEU-

1 / Piochez et placez aléatoirement les trois premières cartes Poisson de la pioche, face visible, sur les trois cases du plateau Lagon.



Si des cartes Goéland sont piochées au premier tour de jeu, remettez-les dans la pioche et remplacez-les par de nouvelles cartes Poisson.

2 / Chaque joueur choisit une carte Plongeur de sa main et la pose, face cachée, devant lui.

3 / Révélez simultanément les cartes Plongeur et posez-les en recouvrant les cartes Plongeur jouées au tour précédent. Elles ne seront plus utilisables ultérieurement. **La carte -12 est la carte la plus forte et la carte -1 est la carte la plus faible.**



• **Le joueur qui révèle la carte la plus forte** (celui qui a plongé le plus profondément) prend le poisson au Fond du Lagon et le place, face visible, sur une pile devant lui.



•**Le joueur qui révèle la deuxième carte la plus forte** prend le poisson au Milieu du Lagon et le place, face visible, sur une pile devant lui.



• **Le joueur qui révèle la carte la plus faible** (celui qui a plongé le plus près de la surface) prend le poisson à la Surface du Lagon et le place, face visible, sur une pile devant lui.

• **Si il y a plus de trois joueurs,** les autres plongeurs ne prennent donc pas de poisson.

• **Si plusieurs joueurs posent des cartes Plongeur de même valeur,** les égalités sont départagées grâce à la silhouette du Kiti :

Le joueur le plus proche du kiti dans le sens horaire remporte les égalités pour prendre la carte Poisson à la Surface du Lagon.

Le joueur le plus proche du Kiti dans le sens anti-horaire remporte les égalités pour prendre la carte Poisson au Fond du Lagon ou au Milieu du Lagon.

4 / Faites tourner le Kiti d'un cran dans le sens horaire, en le plaçant toujours entre deux joueurs.

5 / Commencez un nouveau tour **en plaçant trois nouvelles cartes Poisson** sur le Lagon.



EXEMPLE D'UN TOUR



Le joueur bleu (-3) prend la carte à la Surface du Lagon, le joueur gris (-10) prend celle au Fond du Lagon, le joueur orange (-8) prend celle au Milieu du Lagon et le joueur rouge (-5) rentre bredouille.

EXEMPLE D'EGALITE



Le joueur vert (-4) prend la carte à la Surface du Lagon, le joueur rouge (-11) prend celle au Fond du Lagon, le joueur gris (-11) prend celle au Milieu du Lagon et les joueurs bleu (-4) et orange (-7) rentrent bredouille.

LES POISSONS DU LAGON

Les eaux du Lagon sont très riches et les chawaïens y trouvent surtout des Chardines, des Poissons-tigres et des Thons-empereurs, mais parfois ils font d'autres rencontres.



La Chardine : Menu fretin mais délicieuses grillées, les sept Chardines du Lagon ont des valeurs allant de 1 à 5.



Le Poisson-tigre : Très prisés des plongeurs chawaïens malgré leur agressivité , les huit Poissons-tigres ont des valeurs allant de 6 à 9.



Le Thon-empereur : Les huit Thons-empereurs, dont les valeurs vont de 10 à 15, sont les seigneurs du Lagon. Ils sont excellents cuisinés au lait de coco !



La Lanterne-de-mer : Les trois Lanternes-de-mer du Lagon ont pour valeurs 1, 3 et 5. Si l'une d'elles a été pêchée au tour précédent, la carte qui la remplace est placée face cachée. Seul le joueur qui avait pris la Lanterne-de-mer peut regarder la nouvelle carte au moment de choisir sa carte Plongeur.



La Méduse : Le lagon abrite malheureusement aussi quatre Méduses, fort peu comestibles, deux de valeur -10 et deux de valeur -15. Dès qu'un joueur a 3 Méduses dans sa pile de cartes Poissons il les défausse immédiatement car dans sa grande bonté, Chaloa épargne les plongeurs malchanceux.



Le Goéland : Sept Goélands suivent les plongeurs pour leur voler leurs poissons. Si un joueur prend une carte Goéland, il la défausse et défausse aussi la carte Poisson qui est au sommet de sa pile (même si c'est une Méduse). Si cette pile est vide, seul le Goéland est défaussé.

FIN DE LA PARTIE

Au 12e et dernier tour, les joueurs doivent jouer la dernière carte Plongeur qu'il leur reste en main. Et oui, pas le temps de finasser, il faut vite remonter car la Fête de la Mer va commencer !

La partie se termine à l'issue du 12e tour.

Les joueurs additionnent les valeurs des cartes Poisson qu'ils ont pris. **Celui qui obtient le total le plus élevé est sacré Roi de la Fête et gagne la partie.** En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire et la couronne !

CREDITS

Auteur : Bruno Faidutti

Illustrations : Paul Mafayon

Directeur de collection : Antoine Davrou

Direction artistique : Antoine Davrou et Igor Polouchine

Packaging : Origames

Remerciements de l'éditeur : Merci à Bruno Faidutti pour sa confiance, à Doria Roustan pour sa présence et ses conseils, à Cédric Littardi pour son idée, et merci aux joueurs de Belleville, Ivry et Etourvy pour leurs avis éclairés.

Un jeu édité par Superlude - 93 quater, Avenue de la République – 91230 Montgeron - France

©2017 Superlude

Suivez-nous sur : www.superlude.fr et

Fabriqué en Chine