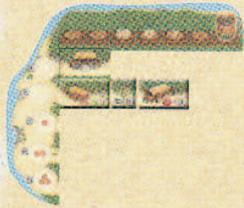


HAWAÏ

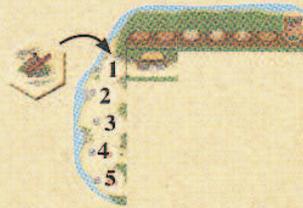
Les jetons *Produit* : où les placer et ce qu'ils donnent



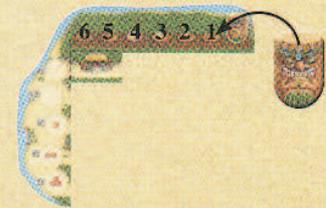
Tous les jetons *Produit* sont placés dans votre coin.



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.



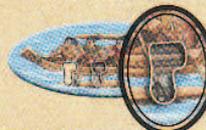
Elle n'a qu'un côté et peut accueillir jusqu'à 2 pieds.

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

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

