

Auteur : Yuri Zhuravlev
Illustrateur : Ariadna Sysoeva



COSTA RUANA

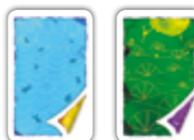
Pour 2 à 6 joueurs de 14 ans et plus,
Durée : 45 minutes

Les habitants des îles de Costa Ruana sont extrêmement chanceux ! Les pirates locaux ont choisi leurs îles comme l'endroit le plus sûr pour cacher leurs coffres aux trésors débordant d'or et de pierres précieuses ! Dommage que les pirates ne sachent pas que ces îles sont habitées par des autochtones qui aiment aussi les choses jaunes qui brillent ! En tant que chef tribal, envoyez votre peuple sur les îles, obéissez au chaman, devancez les autres chefs et mettez la main sur autant de trésors que vous le pouvez !

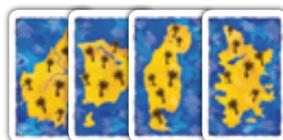
Contenu du jeu



72 cartes :
Déplacer des trésors, Placer des autochtones, Faire revenir des autochtones, Déplacer des autochtones



2 Cartes Condition :
Marée haute/basse et Jour/Nuit



10 cartes îles
(chaque carte peut accueillir jusqu'à 7 autochtones)



6 huttes
(écrans pour les trésors des joueurs)



60 autochtones
(10 meeples dans chacune des 6 couleurs)



50 Pierres précieuses
(trésors)



1 figurine Chaman

But du jeu

Recueillir le plus de points de Respect à la fin de la 5e Manche. Des points de Respect sont gagnés pour les trésors qui sont dans votre hutte et pour les autochtones restants dans votre réserve.

Mise en place du jeu

- 1) Préparez le jeu en triant les cartes : gardez seulement les cartes sur lesquelles le nombre d'encoches latérales blanches est inférieur ou égal au nombre de joueurs. Mélangez soigneusement les cartes et distribuez 5 cartes à chaque joueur. Posez le reste des cartes sur la table face cachée pour former une pioche.
- 2) Placez les 2 cartes Condition de n'importe quel côté visible au centre de la table.
- 3) Placez des cartes îles autour des 2 cartes Condition. Le nombre de cartes îles dépend du nombre de joueurs :
2 joueurs – 4 îles 4 joueurs – 7 îles 6 joueurs – 10 îles
3 joueurs – 6 îles 5 joueurs – 9 îles
- 4) Placez 4 trésors sur deux îles et 5 trésors sur chacune des autres îles.
- 5) Choisissez le chaman (le premier joueur) au hasard. Ce joueur prend la figurine du chaman.
- 6) Chaque joueur prend 10 autochtones et une hutte de la même couleur et les place dans sa réserve.
- 7) En commençant par le chaman et puis dans le sens horaire, les joueurs placent des autochtones sur les îles, un par un, jusqu'à ce que chaque joueur ait placé trois autochtones. Vous pouvez placer des autochtones sur les îles de votre choix, mais sachez que l'espace sur chaque île est limité : il ne peut jamais y avoir plus de 7 autochtones au total sur la même île.

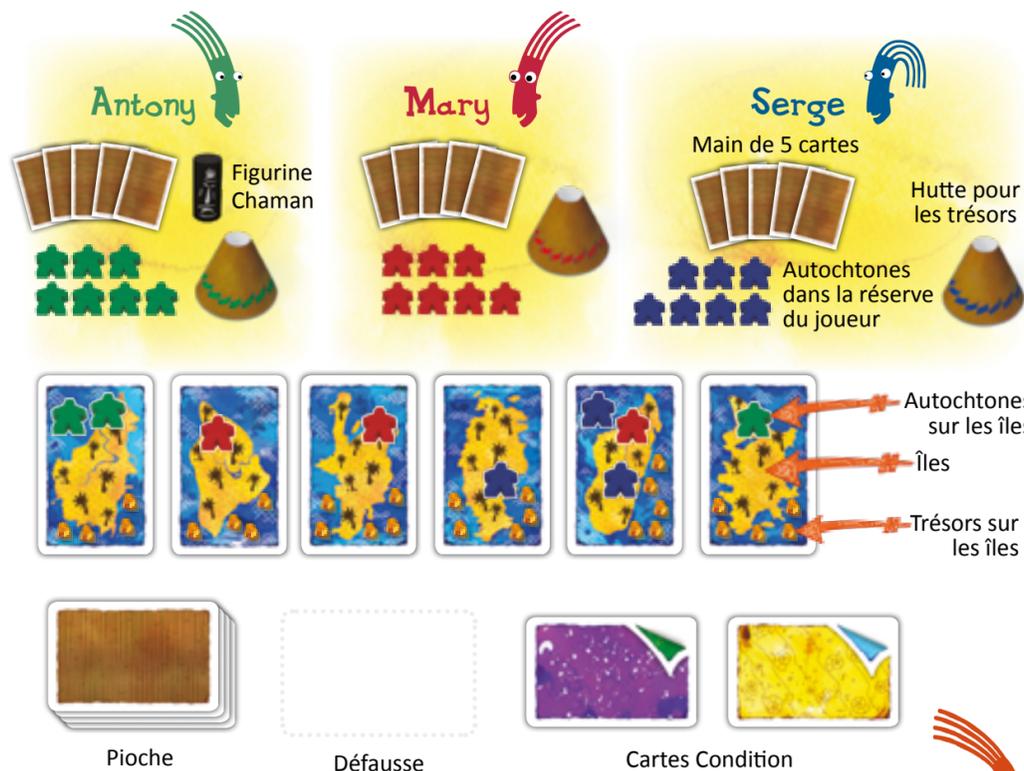


Image 1

Vous pouvez maintenant commencer à jouer !

Principes du jeu

La partie se déroule en 5 manches. Chaque manche se déroule de la manière suivante :

Jouer 2 cartes et placer un autochtone

1. **Carte face visible.** En commençant par le chaman et puis dans le sens horaire, chaque joueur place à son tour une carte face visible devant lui ou devant un autre joueur.
2. **Carte face cachée.** En commençant par le chaman puis dans le sens horaire, chaque joueur place à son tour une carte face cachée devant lui ou devant un autre joueur.
3. **Autochtone.** En commençant par le chaman puis dans le sens horaire, chaque joueur peut à son tour placer un de ses autochtones sur n'importe quelle carte jouée sur la table (indépendamment du fait que la carte soit face visible ou cachée, devant lui ou devant un autre joueur).

Les cartes affectent le joueur devant lequel elles sont placées. Les autochtones copient l'effet des cartes pour leurs propriétaires.

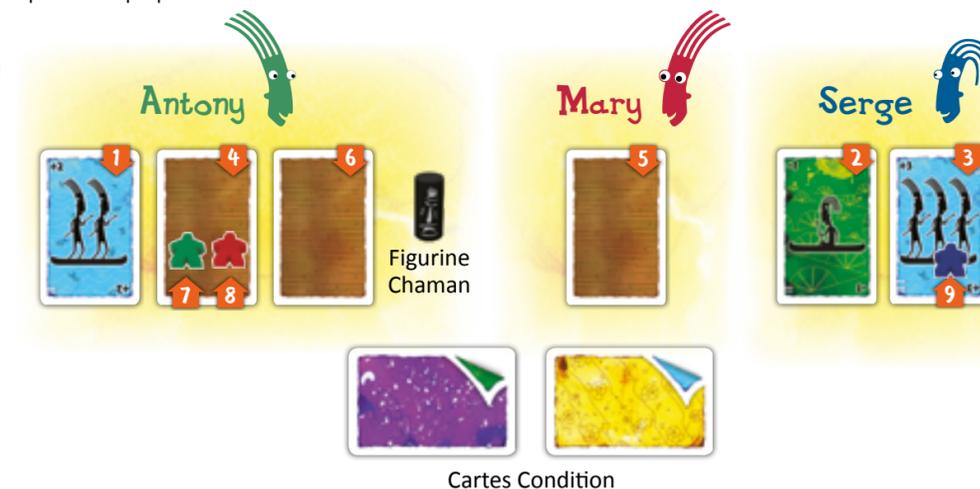


Image 2.

Chaque joueur place une carte face visible : Antoine place la carte « Placer 2 autochtones » devant lui (1), Marie place la carte « Reprendre 1 autochtone » devant Serge (2), Serge place la carte « Placer 3 autochtones » devant lui (3). Chaque joueur place une carte face cachée : Antoine place une carte devant lui (4), Marie place une carte devant elle (5), Serge place une carte devant Antoine (6).

Chaque joueur place un autochtone sur n'importe quelle carte jouée (facultatif) : Antoine place son autochtone sur la carte qu'il a jouée devant lui (7), Marie place son autochtone sur la carte d'Antoine (8), Serge place son autochtone sur sa propre carte devant lui (9).

Le chaman retourne une carte Condition

Le chaman détermine quelles cartes seront activées pendant le tour en cours en retournant l'une des cartes Condition sur la table. Seules les cartes avec des fonds qui correspondent aux fonds maintenant visibles sur les deux cartes Condition seront actives dans ce tour.



Image 3.

Le chaman a retourné une des cartes de condition : dans la manche en cours, seules les cartes avec des fonds "Nuit" et « Marée haute » seront activées.

Révéler les cartes

Retournez toutes les cartes actuellement face cachée sur la table de sorte qu'elles soient face visible. Défaussez toutes les cartes dont la couleur de fond ne correspond pas aux fonds indiqués sur les cartes Condition. Remettez immédiatement tout autochtone présent sur les cartes défaussées dans la réserve de leur propriétaire respectif. Toutes les cartes dont les couleurs de fond correspondent aux fonds indiqués sur les cartes Condition seront résolues (voir ci-dessous). S'il y avait des Autochtones dessus, ils restent sur ces cartes.



Résoudre les cartes

En commençant par le chaman puis dans le sens horaire, chaque joueur résout toutes les cartes devant lui (pour plus d'informations, voir la section « Description des cartes »). Si un joueur a plusieurs cartes devant lui, elles doivent être résolues dans l'ordre suivant :

1. Déplacer des trésors d'une île à une autre
2. Prendre des autochtones sur les îles
3. Placer des autochtones sur les îles
4. Déplacer un autochtone d'une île à l'autre

Si un joueur a plusieurs cartes du même type devant lui, il peut choisir l'ordre dans lequel elles sont résolues.

L'effet d'une carte devant un joueur est initialement appliqué à ce joueur.

Ensuite, s'il y a des autochtones (appartenant à un ou plusieurs joueurs) sur la carte, l'effet est appliqué à leur propriétaire respectif, en commençant par le joueur qui a la carte devant lui (s'il a un autochtone dessus) et en continuant dans le sens horaire.

Une fois que la carte a été entièrement résolue, défaussez-la et remettez tous les autochtones qui étaient dessus dans la réserve de leur propriétaire respectif.

Remarque : les effets de carte sont obligatoires et doivent être appliqués au joueur intégralement. Par exemple, s'il y a une carte « Placer 2 autochtones » devant un joueur – il DOIT placer 2 autochtones. Les joueurs ne peuvent pas choisir de placer juste 1 autochtone ou ignorer l'effet de la carte.

Exception : il arrive qu'un joueur ne soit pas en mesure d'appliquer un effet de carte à cause des restrictions imposées par les règles du jeu. Dans ce cas, il doit appliquer l'effet de la carte dans la mesure du possible. Par exemple, si un joueur doit placer un total de 3 autochtones sur les îles, mais n'a que 2 autochtones dans sa réserve, il ne place que ces deux autochtones.

Exemple :

Regardez l'image 4.

Antoine est le premier à résoudre ses cartes. Il reprend 1 autochtone, place 2 autochtones sur les îles, déplace 1 autochtone et déplace 1 autochtone à nouveau (il copie l'effet de cette carte). Marie déplace 1 autochtone (elle copie l'effet de la carte d'Antoine).

Elle n'a pas de cartes devant elle, c'est donc au tour de Serge de résoudre ses cartes. Il place 3 autochtones sur les îles puis il en place 3 autres (il copie l'effet de sa carte).

Description des cartes



Déplacer un trésor. Le joueur déplace 1 trésor d'une île à l'autre. Il n'y a aucune restriction quant au nombre de trésors sur la même île. Par exemple, vous pouvez enlever le dernier trésor d'une île ou y placer 10 trésors.



Prendre 1, 2 ou 3 autochtones. Le joueur reprend sur les îles le nombre d'autochtones indiqué sur la carte et les rajoute à sa réserve. Les autochtones peuvent être repris de n'importe quelle île. Il n'y a pas de restrictions quant au nombre d'autochtones repris d'une île en particulier. Si un joueur est obligé de reprendre plus que le nombre total d'autochtones qu'il a sur les îles, il reprend simplement tous ses autochtones.



Placer 1, 2 ou 3 autochtones. Le joueur prend le nombre d'autochtones indiqué sur la carte de sa réserve et les place sur l'île. Ces autochtones peuvent être placés sur la même île ou sur des îles différentes. Si un joueur n'a pas assez d'autochtones dans sa réserve, il en place simplement autant qu'il en a.

Important : les autochtones présents sur les cartes jouées ne font pas partie de la réserve !

Restriction : il ne doit jamais y avoir plus de 7 autochtones au total sur la même île (que ce soit à un ou plusieurs joueurs).



Déplacer un autochtone. Le joueur déplace 1 autochtone de son choix, d'une île à l'autre. Contrairement aux cartes « Prendre des autochtones » et « Placer des autochtones », le joueur peut déplacer un de ses propres autochtones ou l'autochtone d'un adversaire.

Restriction : il ne doit jamais y avoir plus de 7 autochtones au total sur la même île (que ce soit à un ou plusieurs joueurs).

Récupérer les trésors des îles

Le chaman, avec l'aide des autres joueurs, détermine qui mérite un trésor de chaque île et le remet au joueur approprié (s'il y en a) comme décrit ci-dessous. Dans chaque manche au maximum un trésor de chaque île est attribué. Le processus pour chaque île est le suivant :

(1) Si un joueur a plus d'autochtones sur l'île que tous les autres joueurs, ce joueur prend un trésor de cette île. Le joueur doit aussi reprendre UN autochtone de cette île dans sa réserve.

(2) Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'autochtones sur l'île, ces autochtones commencent à se quereller et aucun d'entre eux ne reçoit de trésors de l'île. Il peut y avoir plusieurs disputes sur la même île (par exemple, si deux joueurs ont chacun 2 autochtones sur une île et deux autres joueurs ont chacun 1 autochtone sur cette île). Dans ce cas, personne ne reprend un autochtone de cette île.

(3) Si, sur une île donnée, il y a des autochtones ET un autochtone appartenant à un joueur qui n'est pas impliqué dans la dispute, ce joueur récupère le trésor et reprend 1 de ses autochtones de l'île pour le mettre dans sa réserve. Cette situation se produit lorsque, sur une île donnée, il y a soit deux joueurs avec chacun 2 ou 3 autochtones, soit trois joueurs chacun avec 2 autochtones ET qu'il y a aussi 1 autochtone appartenant à un autre joueur – ce seul autochtone reçoit le trésor et doit être rendu à son propriétaire.

Note : n'oubliez pas qu'il ne peut jamais y avoir plus de 7 autochtones au total sur la même île.

(4) S'il ne reste plus de trésors sur une île, personne ne ramasse de trésors et personne ne reprend un autochtone de cette île.

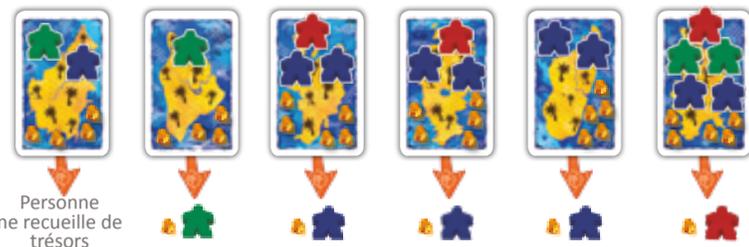


Image 5.

Les joueurs récupèrent les trésors des îles. Sur la première île, il n'y a que des autochtones qui se querellent, c'est pourquoi personne ne reçoit de trésors de l'île et personne ne reprend un autochtone.

Préparation de la prochaine manche

- Le joueur qui a amassé le moins de trésors (y compris 0 trésor) pendant la manche en cours devient le chaman (c'est-à-dire le premier joueur) de la manche suivante. Si plusieurs joueurs sont à égalité, le joueur à égalité le plus proche du chaman du tour précédent (dans le sens horaire) devient le nouveau chaman.
- Les joueurs mettent leurs trésors dans leur hutte pour que personne ne puisse voir combien de trésors ils ont récupérés.
- Chaque joueur prend 2 cartes de la pioche (ce qui porte le nombre de cartes en main à 5) sauf lors de la dernière manche où les joueurs ne piochent qu'une seule carte chacun (pour que chaque joueur ait 4 cartes dans sa main).
- Après avoir regardé les cartes dans sa main, le nouveau chaman peut – s'il le désire – démissionner et choisir n'importe quel autre joueur pour la manche qui s'annonce. Le chaman nouvellement choisi ne peut pas démissionner. La prochaine manche peut maintenant commencer.



Image 6.

Dans la manche précédente, Antoine avait récupéré 1 trésor, Marie 1 trésor et Serge 3 trésors. Antoine et Marie ont récupéré moins de trésors et Marie devient la nouvelle chamane (elle est la plus proche du chaman de la manche en cours dans le sens horaire).

Fin de la partie

À la fin de la cinquième manche, chaque joueur soulève sa hutte pour révéler ses trésors. Chaque joueur reçoit 2 points de Respect pour chaque trésor, et 1 point de Respect pour chaque autochtone restant dans sa réserve (mais PAS pour les autochtones sur les îles). Le joueur avec le plus de points de Respect gagne la partie. S'il y a égalité, le joueur à égalité avec le plus de trésors l'emporte.

Un mot de l'auteur. J'aimerais remercier toutes ces personnes qui ont toujours été à mes côtés, qui m'ont aidé et encouragé quand j'en avais vraiment besoin. Je m'adresse à ma famille et à mes amis, ainsi qu'à des étrangers qui sont entrés dans ma vie exactement au bon moment. Je remercie tout particulièrement tous ceux qui travaillent dans les magasins Igroved Boardgames et l'éditeur de ce jeu – Lifestyle ! Et je suis profondément reconnaissant à ce monde qui me permet de vivre et de créer !

Testeurs du jeu : Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikova, Anastasiya Karpova et Elena Karpova, Liliya Zhuravleva et Ilya Zhuravlev, joueurs et auteurs du studio « Random Place », Natalya Telezhkina, Vladimir Maximov, Svyatoslav Rogov, Aleksey Paltsev, Aleksey Osipov, Svetlana Breskina, Evgeniy Brich, Vasilij Knezhin, Yan Egorov, Evgeniy Timohovich, Evgeniy Nikitin, Anatoliy Chklyarov, Aleksey Konnov, Vlad Choporov, Andrey Kolupaev, Evgeniy Naumov et Alena Naumova, Artyom Amirkhanov, Olga Volkova.

Traduction française : Stéphane Athimon, Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

Nous remercions également les personnes suivantes pour leur contribution au développement, aux tests et à la finalisation de ce jeu : Olga Volkova, Alena Naumova, Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikova, Andy Seaward, Svyatoslav Yudin, Frank DiLorenzo, Vincent Salzillo, Jenn DiFranco et tous nos amis et collègues !

©2018 R&R Games Inc., tous droits réservés, PO BOX 130195, Tampa, FL 33681, www.RnRGames.com

Publié par R&R Games, Inc. sous licence de Lifestyle Boardgames Ltd. © 2016 tous droits réservés., www.Lifestyle-Boardgames.com