

ALAIN EPRON



# VANUATU

L'ARCHIPEL DES VANUATU... SES PLAGES DE SABLE FIN, SES COCOTIERS, SA MER BLEU AZUR, SES DESSINS SUR LE SABLE ET... SES MAIGRES RESSOURCES. EN DEHORS DU POISSON ET DES QUELQUES ÉPAVES VENUES S'ÉCHOUER, IL Y A FORT LONGTEMPS, PRÈS DE SES CÔTES, CET ARCHIPEL N'EST PAS BIEN RICHE ET SES RESSOURCES SONT ÉPUIISABLES.

ALORS, POUR PROSPÉRER DANS CET ARCHIPEL PERDU AU BEAU MILIEU DE L'OcéAN, IL VOUS FAUDRA PÊCHER DU POISSON ET ARRIVER À LE VENDRE AU MEILLEUR PRIX AFIN DE RÉCUPÉRER LES REVENUS NÉCESSAIRES À VOTRE DÉVELOPPEMENT. VOUS POURREZ AUSSI RÉCUPÉRER LES RARES TRÉSORS ARCHÉOLOGIQUES DES NAVIRES ENGLOUTIS PAR LES TEMPÊTES D'ANTAN. A MOINS QUE VOUS NE PRÉFÉRIEZ PROFITER DES RARES TOURISTES VENUS SE PERDRE SUR CES ÎLES PARADISIAQUES ET LEUR FAIRE DÉCOUVRIR L'ART ÉPHÉMÈRE DU DESSIN SUR LE SABLE, PARTICULARITÉ RECONNUE DE CET ARCHIPEL. OU ENCORE VOUS LANCER DANS L'EXPORTATION EN RÉPONDANT AUX FAIBLES DEMANDES DU MARCHÉ EXTÉRIEUR...

CEPENDANT, QUELQUE SOIT VOTRE CHOIX, VOUS NE SÉREZ PAS POUR AUTANT BIEN RICHE, CAR L'ARGENT EST UNE RICHESSE QUI, MALHEUREUSEMENT, NE FAIT PAS PARTIE DU PATRIMOINE DU VANUATU...

ILLUSTRATIONS DE CÉDRICK LE BIHAN



# BUT DU JEU :

Chaque joueur va devoir prospérer dans l'archipel des Vanuatu. Pour cela, vous allez pêcher et vendre du poisson, récupérer des trésors, dessiner sur le sable, construire des cabanes, transporter des touristes, acheter des marchandises afin de marquer le plus de points de prospérité possibles au cours ou à la fin des huit tours que dure la partie.

# MISE EN PLACE :

- 1) Disposer le plateau au centre de la table. Poser aléatoirement sur les emplacements prévus sur le plateau les tuiles de départ (dos sans lettre). Faire 2 tas distincts avec les 12 tuiles ARCHIPEL restantes, chaque tas devant contenir une tuile de chaque lettre (A, B, C, D, E, F) classées par ordre alphabétique. Regrouper les 2 tas en une seule pile, face cachée, et la poser à côté du plateau. Retourner les 2 premières tuiles et les poser à côté du plateau.
- 2) Trier par valeur les tuiles POISSON et les tuiles TRESOR et les poser face visible, en tas distincts, à côté du plateau.

3) Mélanger les 10 tuiles COMMANDE et les poser, face cachée, à côté du plateau. Piocher les 3 premières tuiles et les poser, face visible, sur le plateau sur les emplacements du CHAMBER OF FOREIGN TRADE.

- 4) En fonction du nombre de joueurs retirer et remettre dans la boîte, la tuile TOURISTE suivante :
  - A 3 joueurs, retirer la tuile TOURISTE de valeur 4.
  - A 4 joueurs, retirer une tuile TOURISTE de valeur 2.
  - A 5 joueurs, retirer la tuile TOURISTE de valeur 0.

Mélanger les 8 tuiles TOURISTE restantes et les poser en tas, face cachée, à côté du plateau. Retourner la première tuile et la poser sur l'emplacement prévu à cet effet (TOURISM OFFICE OF VANUATU).

- 5) Poser les 4 jetons REPOS, face cachée, sur l'emplacement prévu sur le plateau (WELCOME TO VANUATU).
- 6) Poser en tas, à côté du plateau, les 10 tuiles PERSONNAGE.
- 7) Poser le marqueur PRIX DU POISSON (cylindre rose) sur la première case du FISH MARKET (valeur 3) et le marqueur TOUR

MARCHANDISES

Kava x10  
Coprah x8  
Boeuf x6

Jetons TOURISTE x18  
Pions BATEAU x1

Marqueur PRIX DU POISSON x1  
Marqueur TOUR DE JEU x1

Tuiles RESSOURCES (Poisson & Trésor) x14  
Jetons REPOS x14  
Tuiles TOURISTES x10  
Tuiles PERSONNAGE x10  
Tuiles ARCHIPEL x9  
Tuiles COMMANDE x10

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36

WELCOME TO VANUATU  
TOURISM OFFICE OF VANUATU  
CHAMBER OF FOREIGN TRADE  
BOATS DEPARTURE  
PAPETE  
BRISBANE  
SINGAPORE  
PRICES & PROSPERITY  
BANK OF VANUATU  
10 VATUS = 5 POINTS DE PROSPERITE

NAVIGUER  
CONSTRUIRE  
PÊCHER  
EXPLORER

F E D C B A x2

DE JEU (cylindre blanc) sur la première case de l'échelle des tours.

8) Poser 1 cube de chaque couleur sur île de départ. Poser 3 marqueurs POISSON (jetons rose) et 2 marqueurs TRESOR (jetons marron) sur les tuiles MER posées sur le plateau en fonction des pictogrammes inscrits dessus. Poser autant de pions TOURISTE qu'indiqué sur la tuile TOURISTE retournée face visible. Poser tous les pions, cubes et marqueurs restants à côté du plateau afin de constituer une réserve générale. Les jetons noirs serviront à indiquer les dessins réalisés (voir DETAIL DES ACTIONS).

9) Chaque joueur prend l'ensemble des pions de sa couleur (5 pions ACTION, 1 pion BATEAU, 8 pions CABANE et 3 marqueurs JOUEUR). Il place un de ses marqueurs sur la première case de la piste de prospérité et un second sur la case marquée 3 de la piste des vatus (BANK OF VANUATU). Le dernier marqueur est gardé en réserve et ne servira qu'à la fin de la partie. Il pose son pion BATEAU sur la tuile MER vierge.

10) Définir, enfin, un premier joueur qui reçoit le marqueur PREMIER JOUEUR (pion noir).

TRESOR ● x10  
 POISSON ● x14  
 s DESSIN ● x9

Pion PREMIER JOUEUR ● x1



● x5  
 Pions ACTION

● x8  
 Pions CABANE

● x3  
 Marqueurs

## LES TUILES «ARCHIPEL» :

Il y a 2 types de tuiles ARCHIPEL : des tuiles ILE (4) et des tuiles MER (11).

Les pictogrammes visibles sur les tuiles ILE indiquent les emplacements pour les pions CABANE qui seront posés par les joueurs, ainsi que les emplacements pour les marqueurs DESSIN (tortue). Il peut y avoir 2 ou 3 emplacements pour les cabanes et 1 ou 3 emplacements pour les dessins. Le chiffre dans un petit pion indique le nombre de touristes que peut recevoir l'île et les cubes de couleur, les marchandises produites par l'île. Chaque île produit 2 marchandises sauf l'île de départ (EFATE) qui en produit 3.



Les pictogrammes présents sur les tuiles MER indiquent le nombre de fois où une action spécifique pourra être jouée sur cette tuile (PÊCHER ou EXPLORER). Le poisson correspond à l'action PÊCHER et le coffre à l'action EXPLORER.



## LES TUILES «POISSON», «TRESOR», «TOURISTE» ET «COMMANDE»:

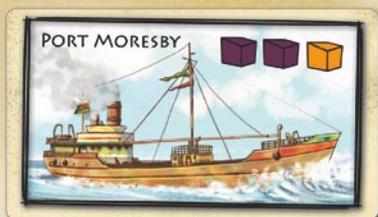
Les tuiles POISSON et TRESOR sont récupérées par les joueurs quand ils réalisent l'action PECHER ou EXPLORER. Le chiffre indiqué sur la tuile représente la valeur de la tuile et correspond au nombre de marqueurs de l'une ou l'autre ressource présente sur la tuile MER quand le joueur réalise l'action. Les valeurs vont de 1 à 3.



Les tuiles TOURISTE sont piochées au début de chaque tour. La valeur inscrite dessus, indique le nombre de touristes disponibles pour le tour. Cette valeur peut aller de 0 à 4.



Les tuiles COMMANDE (bateau) représentent les commandes du marché extérieur. Les carrés de couleur indiquent les marchandises demandées. Pour répondre aux commandes, les joueurs doivent acheter les marchandises sur les îles. Le prix et les points, que rapporte chaque marchandise, sont indiqués sur le plateau de jeu à côté des emplacements des tuiles COMMANDE.

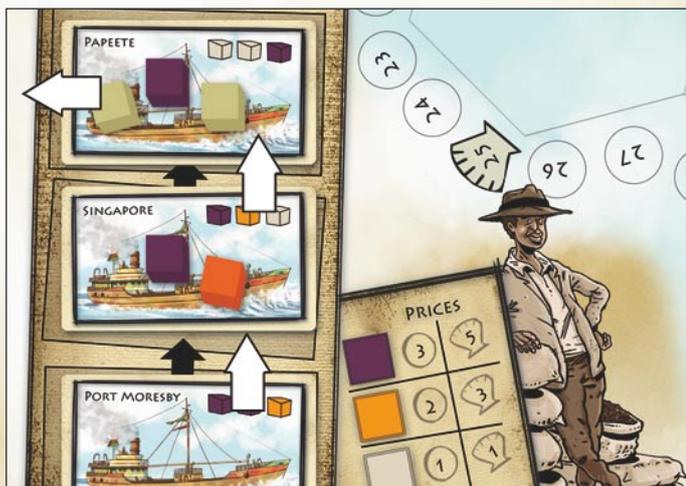


## TOUR DE JEU :

Un tour de jeu est constitué de 5 phases. Tous les joueurs jouent la phase en cours avant de passer à la suivante. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur.

### PHASE I : PRÉPARATION DU TOUR (SAUF 1ER TOUR).

- 1) Déplacer le marqueur TOUR sur la case suivante.
- 2) Défausser la tuile TOURISTE ainsi que les pions TOURISTE encore présents sur la tuile. Retourner la tuile TOURISTE suivante et la poser sur le plateau à l'emplacement prévu à cet effet. Poser dessus le nombre de pions TOURISTE indiqué sur la tuile. La tuile TOURISTE précédente est défaussée définitivement.
- 3) Si une tuile COMMANDE est entièrement remplie, elle est défaussée et tous les bateaux situés en dessous remontent d'une case vers le haut. La tuile COMMANDE est remplacée par la première tuile de la pioche. Si la pioche est épuisée, mélanger la défausse afin de constituer une nouvelle pioche. Les cubes présents sur la tuile sont remis dans la réserve.



4) Réapprovisionner, si nécessaire, en cubes MARCHANDISE chaque tuile ILE qui n'a plus de marchandise, en les prenant dans la réserve.

5) Remettre le marqueur PRIX DU POISSON sur la case 3 vatus.

6) Le premier joueur pose, dans l'ordre de son choix, les deux tuiles ARCHIPEL, face visible, en respectant, si possible, les règles de pose :

- La nouvelle tuile doit venir s'emboîter entre deux autres tuiles adjacentes déjà en place.
- Une tuile ILE ne peut pas toucher une autre tuile ILE.
- Une tuile MER doit obligatoirement toucher une tuile ILE.

*Remarque : un schéma de pose est rappelé sur le plateau de jeu.*



Attention : Lors du dernier tour de jeu (8) il n'y a plus de tuiles ARCHIPEL à poser. Le reste du tour se joue normalement.

Poser éventuellement sur ces deux tuiles ARCHIPEL les marqueurs POISSON et TRESOR correspondants en fonction des pictogrammes présents sur les tuiles MER, ainsi que les cubes MARCHANDISE produits par les tuiles ILE.

Retourner ensuite, face visible, les 2 tuiles ARCHIPEL suivantes de la pioche et les poser, face visible, à côté du plateau.

### PHASE II : CHOIX DES PERSONNAGES (VOIR EN FIN DE RÈGLES LES DIFFÉRENTS PERSONNAGES)

En commençant par le premier joueur, chaque joueur va choisir une nouvelle carte PERSONNAGE parmi les personnages disponibles et la poser devant lui, face visible. Il défausse ensuite sa carte PERSONNAGE précédente dans la pile des personnages disponibles (sauf premier tour).

*Remarque : un joueur ne peut donc pas avoir 2 fois de suite le même personnage.*

Ce personnage lui apportera un bonus lorsqu'il réalisera, pendant ce tour de jeu, l'action correspondante à celui-ci.

*Remarque : un joueur n'est pas obligé de programmer / jouer l'action liée à sa carte PERSONNAGE.*

Attention : Lorsqu'un joueur a joué l'action correspondante à sa carte PERSONNAGE, il la retourne, face cachée, afin de montrer que le bonus a été utilisé. Un joueur ne peut donc bénéficier qu'une seule fois, pendant le tour de jeu, du bonus de son personnage.

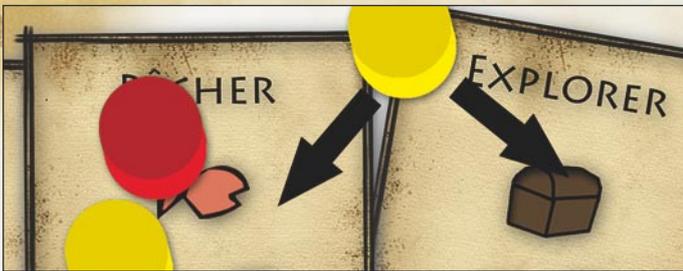
## JOUER SANS LES CARTES «PERSONNAGE»

Pour un jeu plus difficile, vous pouvez aussi jouer à VANUATU sans les cartes PERSONNAGE. Dans ce cas, la phase II est tout simplement ignorée. Le reste de la règle ne change pas.

### PHASE III : PROGRAMMATION DES ACTIONS

Chaque joueur va pouvoir programmer 1 ou plusieurs actions parmi les 9 actions possibles (voir «détail des actions»).

Dans l'ordre du tour, chaque joueur va poser 2 de ses pions ACTION sur une ou plusieurs cases ACTION de son choix. Puis les joueurs recommencent de la même façon un nouveau tour en posant 2 autres pions, sur de nouvelles actions ou sur des actions déjà programmées pour renforcer leurs positions. Enfin, chaque joueur, dans l'ordre du tour, pose son dernier pion ACTION.



Attention : Un joueur ne peut pas programmer une action qu'il serait dans l'impossibilité de réaliser, comme par exemple, choisir l'action VENDRE alors que le joueur n'a aucune tuile POISSON posée devant lui, ni programmé l'action PECHER avant. Si le joueur veut choisir l'action VENDRE, il devra obligatoirement choisir avant, s'il n'a pas de tuiles POISSON posées devant lui, l'action PECHER et éventuellement l'action NAVIGUER s'il n'est pas sur une zone de pêche.

### PHASE IV : RÉALISATION DES ACTIONS

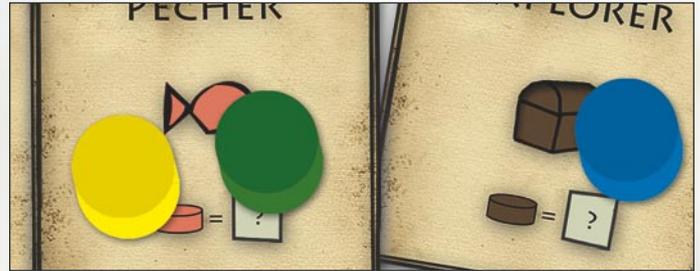
Dans l'ordre du tour, chaque joueur réalise, à son tour, une des actions (voir « Détail des actions ») où il est majoritaire, une action ne pouvant être jouée que par le joueur majoritaire sur cette action. Une fois son action jouée, il retire du plateau tous ses pions ACTION correspondants à l'action jouée. Un autre joueur devient donc majoritaire pour cette action et pourra donc la jouer à son tour. Une même action ne peut donc être jouée qu'une seule fois par un même joueur sur un même tour de jeu, mais plusieurs fois par des joueurs différents.

IMPORTANT : Un joueur qui n'est pas majoritaire sur une action devra donc attendre que le joueur majoritaire ait joué l'action avant de pouvoir la jouer à son tour.



Le joueur ROUGE a 2 pions ACTION sur la case PÊCHER, les joueurs JAUNE et VERT en ont 1. ROUGE peut donc jouer l'action en premier, tandis que JAUNE et VERT ne peuvent pas la jouer pour le moment.

Le joueur majoritaire sur une action est celui qui a le plus de pions de sa couleur posés sur la case de cette action au moment où il veut jouer l'action. En cas d'égalité, c'est l'ordre du tour de jeu qui prévaut.



Une fois que ROUGE a joué et retiré ses pions de l'action PÊCHER, JAUNE et VERT se départagent en fonction de l'ordre du tour pour savoir qui jouera l'action en deuxième et en troisième.

#### IMPORTANT :

Un joueur ne peut pas passer son tour. S'il ne peut réaliser l'action où il est majoritaire (par exemple pêcher alors qu'il n'y a plus de poisson), il doit quand même retirer ses pions ACTION de l'action. A contrario, un joueur est obligé de jouer ses actions programmées s'il peut les jouer (par exemple un joueur qui a choisi l'action NAVIGUER devra obligatoirement se déplacer d'au moins une case s'il a l'argent nécessaire).

D'autre part, si, à son tour de jeu, un joueur n'est majoritaire sur aucune action, il doit retirer ses marqueurs d'une des actions qu'il a programmée et ne pourra donc plus jouer cette action.

Enfin, un joueur majoritaire sur plusieurs actions choisit l'action qu'il veut jouer en premier.

### PHASE V : RÉOLUTION DES JETONS REPOS

Les joueurs qui ont récupéré un jeton REPOS pendant le tour de jeu prennent le bonus correspondant et repose leur jeton sur le plateau (Voir en fin de règles les différents bonus associés aux jetons REPOS).

### TRANSFORMATION DES VATUS

Si pendant son tour de jeu un joueur atteint 10 VATUS sur la piste des vatus, ceux-ci sont immédiatement transformés en 5 points de prospérité. Le joueur place son marqueur VATU au début de la piste des revenus et avance son marqueur PROSPERITE de 5 cases.



Ex : Le joueur ROUGE possède 3 vatus. En vendant 3 poissons à 3 vatus, il obtient 9 vatus ce qui lui fait au total 12 vatus. Il place son marqueur sur la case 2 VATUS ( $12 - 10 = 2$ ) et marque immédiatement 5 points de prospérité.

Attention : La transformation a lieu immédiatement même si le joueur a encore des actions à jouer, pour lesquelles il aurait eu besoin de cet argent.

## LE DETAIL DES ACTIONS :

Pour effectuer une action sur une île, le joueur doit avoir son pion BATEAU sur une tuile MER adjacente à l'île. Pour effectuer une action sur une tuile MER, le joueur doit avoir son pion BATEAU sur la tuile MER en question.

Les cases sans tuile ne sont pas accessibles.

### 1) NAVIGUER (MER)



Le joueur peut déplacer son bateau de 1 à 3 cases dans n'importe quelle direction, mais il ne peut pas pénétrer sur une tuile ILE. Le joueur paye 1 VATU par case de déplacement pour effectuer cette action et déplace son marqueur VATU d'autant de cases.

### 2) CONSTRUIRE (ILE)



Le joueur pose un de ses pions CABANE sur un emplacement libre d'une île et paye 3 VATUS. Les cabanes vont permettre d'effectuer d'autres actions et de marquer des points de prospérité en fin de partie.

Remarque : On peut construire plusieurs CABANE de sa couleur sur une même île.

### 3) EXPLORER (MER)



Pour explorer une épave, le joueur doit avoir son bateau sur une tuile MER indiquant une épave (pictogramme COFFRE) et où il reste des marqueurs TRESOR disponibles. Il prend une tuile TRESOR dont la valeur correspond au nombre de marqueurs TRESOR encore présents sur la tuile et défausse 1 marqueur. Il peut, soit conserver la tuile TRESOR jusqu'à la fin de la partie et marquer les points correspondants (voir «FIN DE PARTIE»), soit le vendre ultérieurement, en défaussant définitivement la tuile, et récupérer autant de vatus que la valeur de la tuile.

Ex : une tuile TRESOR de valeur 2 rapportera 2 vatus si elle est vendue ou 4 points de prospérité en fin de partie, si la tuile est conservée.

### 4) PÊCHER (MER)



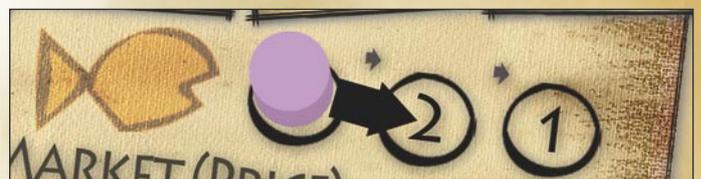
Pour pêcher du poisson, le joueur doit avoir son bateau sur une tuile MER indiquant un lieu de pêche (pictogramme POISSON) et où il reste des marqueurs POISSON disponibles. Il prend une tuile POISSON dont la valeur correspond au nombre de marqueurs POISSON encore présents sur la tuile et défausse 1 marqueur. Il pose la tuile POISSON devant lui et pourra vendre ses poissons ultérieurement pour gagner des vatus.

### 5) VENDRE (ILE)



Pour vendre du poisson, le joueur doit avoir son bateau sur une case adjacente à une île où est présente une CABANE de sa couleur.

Pour chaque tuile vendue, le joueur avance son marqueur VATU d'autant de cases qu'indiquées sur la piste FISH MARKET multiplié par la valeur de la tuile vendue, et déplace le marqueur COÛT DU POISSON sur la première case de valeur inférieure. Les tuiles POISSON vendues sont défaussées définitivement.



Remarque : Lorsqu'un joueur a plusieurs tuiles POISSON devant lui, il n'est pas obligé de vendre toute sa cargaison d'un coup.

## 6) ACHETER (ILE)



Les marchandises vont permettre de répondre aux commandes du marché extérieur et marquer des points de prospérité. Le joueur peut acheter une des marchandises encore présentes sur une île (cube). Il paye le prix correspondant et pose la marchandise sur une des cases disponibles d'une tuile COMMANDE (bateau). Il marque les points de prospérité correspondants à la marchandise plus le bonus (+2) s'il remplit le dernier emplacement d'un bateau.

Les bateaux sont toujours remplis en commençant par les emplacements disponibles du bateau le plus en haut. S'il n'y a aucun emplacement de disponible pour un type de marchandise, la marchandise est perdue. Elle est défaussée.

## 7) DESSINER (ILE)



Le joueur qui décide de dessiner sur le sable doit avoir son bateau sur une case adjacente à une île où il reste des emplacements vierges de tout dessin (tortue). Il pose un marqueur DESSIN sur l'emplacement de la tuile et marque immédiatement 3 points de prospérité. Il avance son marqueur SCORE d'autant sur la piste de prospérité.

## 8) TRANSPORTER (ILE)



Lorsqu'un joueur décide de transporter des touristes, il doit prendre un des pions TOURISTE disponibles pour ce tour et le poser sur une île adjacente à la tuile MER où se trouve son bateau. Les pions TOURISTE rapporteront des points de

prospérité à la fin de la partie (voir «FIN DE PARTIE»). Il avance son marqueur VATU d'autant de cases que de pions CABANE présents sur la tuile ILE.

**Attention :** Il ne peut pas y avoir sur une tuile ILE plus de pions TOURISTE qu'indiqués sur celle-ci (de 3 à 5 pions).

*Remarque :* un joueur peut poser un pion TOURISTE sur une île où il n'y a pas de cabane de sa couleur, ou pas de cabane du tout.

## 9) SE REPOSER



Lorsqu'un joueur décide de se reposer, il prend tous les jetons REPOS disponibles et en choisit un qu'il pose devant lui, face cachée (les jetons REPOS sont expliqués en fin de règles).

**Attention :** le bonus associé au jeton n'est récupéré qu'à la fin du tour. Il ne peut donc pas servir pour les actions en cours.

## FIN DE LA PARTIE :

A la fin du 8ème tour, la partie prend fin et les joueurs effectuent, le décompte final.

Les joueurs qui ont récupéré un jeton REPOS prennent le bonus rattaché à celui-ci.

Les joueurs qui ont encore des tuiles POISSON devant eux récupèrent 1 vatu par poisson (valeur de la tuile).

Puis, outre les points déjà marqués, chaque joueur marque :

- 3 points de prospérité pour le joueur qui a le pion PREMIER JOUEUR.
- 1 point de prospérité pour 3 VATUS encore en sa possession.
- Autant de points de prospérité que la valeur des tuiles TRESOR en sa possession multipliée par 2.
- 2 points de prospérité pour chacune de ses CABANES par pion TOURISTE présent sur l'île où se trouve la CABANE.  
*ex : si le joueur a 2 pions CABANE sur une île où il y a 4 cubes TOURISTE, il marque  $4 \times 2 = 8$  points par cabane, soit 16 points.*

Le joueur qui a le plus de points de prospérité remporte la partie.

En cas d'égalité, ce sont dans l'ordre, le nombre de pions CABANE posés sur les îles, puis les VATUS encore en possession des joueurs, qui vont permettre de définir le vainqueur. Si malgré tout, l'égalité persiste, tous les joueurs concernés sont déclarés vainqueurs.

*Remarque :* si lors du décompte un joueur dépasse les 50 points, il laisse son marqueur SCORE sur la case 50 du plateau et continue le décompte avec le dernier marqueur en sa possession.

L'auteur remercie tous les joueurs qui ont participé aux tests du jeu et plus particulièrement les membres de l'association Fumble de FONTAINEBLEAU (France).

# LES PERSONNAGES

## LE NAVIGATEUR



Peut se déplacer gratuitement de 1 à 3 cases.

## LE BATISSEUR



Lorsqu'il construit une CABANE, il ne paye que 1 VATU au lieu de 3.

## LE PLONGEUR



Pour chaque trésor récupéré, il gagne immédiatement 1 VATU.

*Ex : Une tuile 2 TRESOR fera gagner 2 VATUS*

## LE PÊCHEUR



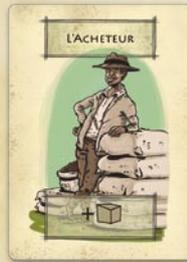
Pour chaque poisson pêché, il marque immédiatement 1 point de prospérité.  
*Ex : Une tuile 3 POISSONS fera gagner 3 points de prospérité.*

## LE VENDEUR



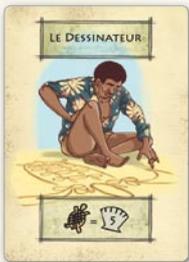
Le joueur peut vendre son poisson même s'il n'a pas une cabane sur une île adjacente.

## L'ACHETEUR



L'acheteur peut prendre gratuitement dans la réserve un deuxième cube de la marchandise qu'il vient d'acheter.

## LE DESSINATEUR



Lorsqu'il réalise un dessin, il marque 5 points de prospérité au lieu de 3.

## LE GUIDE



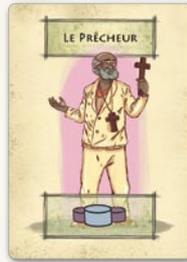
Pour chaque dessin déjà réalisé présent sur l'île où il dépose ses touristes, il marque 2 points de prospérité.

## LE MENDIANT



Le mendiant peut échanger jusqu'à 3 points de prospérité contre des VATUS (1 vatu par point de prospérité).

## LE PRÊCHEUR



Le prêcheur permet de jouer une action où le joueur n'est pas majoritaire, si, et seulement si, le joueur n'a la majorité sur aucune autre action.

## PHASE D'UN TOUR DE JEU

### I) Préparation du tour

1. Déplacer le marqueur TOUR
2. Arrivée des nouveaux TOURISTE
3. Départ des bateaux
4. Réapprovisionnement des îles
5. Modification du prix du poisson
6. Nouvelles tuiles ARCHIPEL

### II) Choix des personnages

### III) Programmation des actions

### IV) Réalisation des actions

### V) Jetons REPOS

## ORDRE DE REALISATION DES ACTIONS

- Un joueur ne peut jouer une action que s'il est majoritaire en nombre de marqueur ACTION sur cette action. En cas d'égalité, c'est l'ordre du tour qui prévaut.

- Un joueur qui n'est majoritaire sur aucune action, doit retirer ses marqueurs ACTION d'une action.

- Un joueur majoritaire sur plusieurs actions choisit celle qu'il veut jouer.

- Une action ne peut être jouée qu'une seule fois par tour par un même joueur. Une fois son action réalisée, le joueur retire tous ses marqueurs de l'action.

## COMMENT GAGNER DES VATUS

- En vendant du poisson ou des trésors.
- En transportant des touristes sous certaines conditions.
- Avec certains jetons REPOS.
- Avec certains PERSONNAGES.

## COMMENT MARQUER DES POINTS DE PROSPERITE EN COURS DE PARTIE

- En dessinant.
- En achetant des marchandises.
- Avec certains jetons REPOS.
- Avec certains PERSONNAGES.
- En récupérant des Vatus.

## COMMENT MARQUER DES POINTS DE PROSPERITE EN FIN DE PARTIE

- En construisant des cabanes (2 points par cube TOURISTE présent sur l'île pour chacune de ses cabanes).
- En récupérant des tuiles TRESOR (valeur de la tuile X 2).
- En récupérant des VATUS (1 point pour 3 VATUS).

## LES JETONS «REPOS»



Permet de pendre le Marqueur PREMIER JOUEUR.



Permet de marquer 1 point de prospérité.



Permet de gagner 1 VATU et 1 point de prospérité.



Permet de gagner 1 VATU.