KILAUEA

Dans KILAUEA, vous incarnez des Mo'o, des esprits lézards du folklore hawaïen, qui construisent des tours de Tikis pour vénérer Pele, la déesse des volcans.



COMPOSANTS

1 Plateau central **Volcán**

5 plateaux réversibles **Forêt** formant l'archipel

10 Tuiles d'**actions** (Récif de corail et Volcan)

5 Tuiles **Mer**

4 Plateaux personnels **Île**

4 Plateaux personnels **Canoë**

4 Marqueurs de Points

18 Tikis de 4 couleurs différentes

16 Pierres Sacrées

1 Pion **Canoë**

MISE EN PLACE

AU CENTRE DE LA TABLE

1. Placez le plateau central **Volcan** et disposez autour les **5 plateaux Forêt** dans l'ordre de votre choix. Alignez les jonctions des plateaux avec les coulées de lave du **Volcan** afin de bien délimiter les différents secteurs.
2. Placez **2 Pierres Sacrées** au centre du **Volcan.**
3. Remplissez tous les espaces du **Volcan** avec un **Tiki** de la couleur spécifiée sur chaque emplacement.
4. Placez au hasard le reste des **Tikis** sur les espaces des Forêts.
5. Disposez aléatoirement les tuiles d'actions :
   5 tuiles côté Récif de corail entre les **Forêts (5A).**
   5 tuiles côté Volcan au centre de chaque **Forêt (5B).**
6. Placez le pion **Canoë** sur l'espace de départ (à côté du quai du Volcan).

JEU À 2 JOUEURS

Retirez 3 Tikis de chaque couleur et remplissez les Forêts, en laissant vides tous les espaces comportant l'icône 3+. Placez les tuiles Mer sur les espaces Canoë avec l'icône 3+.

CHAQUE JOUEUR DANS SA ZONE

7. Placez un **plateau Île** et un **plateau Canoë** adjacents
8. Orientez le plateau **Île** dans la même direction que le plateau central **Volcan** (utilisez les icônes de fleurs comme référence).

Désignez aléatoirement le premier joueur.

9. Placez sur l'espace dédié du plateau **Canoë** autant de **Pierres Sacrées** que l'indique le tableau, selon l'ordre du tour.



10. Placez un **marqueur de points** sur la **position 0** du quai de l'**Île**.
11. Enfin, en suivant l'ordre du tour (sens horaire), chaque joueur choisit un **Tiki du Volcan**, le prend et le place dans son **Canoë.** Une fois que tout le monde a pris son premier **Tiki**, chaque joueur en prend un deuxième en suivant l'ordre inverse du tour, en commençant par le dernier joueur. Cette sélection continue jusqu'à ce que chaque joueur ait **2 Tikis dans son Canoë**.

Après cela, la partie peut commencer.

COMMENT JOUER?

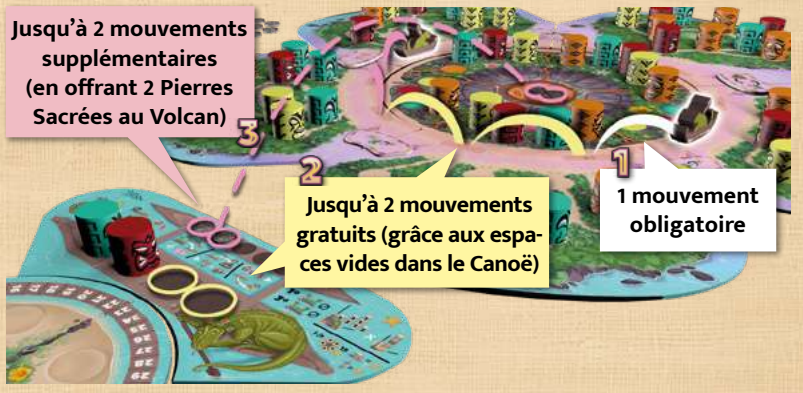
Le jeu se déroule en plusieurs tours, jusqu'à ce que **3 des 5 Forêts** soient vidées de leurs **Tikis**. À chaque tour, vous avancerez le **Canoë**, effectuerez une **action principale** et, éventuellement, des actions secondaires (tuiles Récif de corail et Volcan).

1. AVANCER LE CANOË

Lors de votre tour, vous commencez par **avancer obligatoirement le pion Canoë d'1 espace** autour du Volcan, en sens horaire. Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, il y a 10 espaces disponibles. Dans les parties à 2 joueurs, seulement 5 espaces sont utilisés.

Après ce mouvement obligatoire, **vous pouvez effectuer autant de mouvements supplémentaires gratuits que d'espaces vides de Tikis dans votre Canoë.**

Vous pouvez également **effectuer encore plus de mouvements en faisant des offrandes de Pierres Sacrées** au Volcan. Pour chaque mouvement supplémentaire, vous devez déposer **1 Pierre Sacrée** au centre du **Volcan.**



2. EFFECTUER UNE ACTION PRINCIPALE

Une fois que vous avez terminé vos mouvements, vous devez effectuer UNE ACTION PRINCIPALE parmi les trois suivantes :

2.1. COUPER DES TIKIS DANS LA FORÊT | **2.2. PLACER UN TIKI DANS LE VOLCAN** | **2.3. PLACER UN TIKI SUR VOTRE ÎLE**

Toutes les actions principales sont limitées à la zone/au secteur où se trouve le Pion Canoë à cet instant précis

2.1. COUPER DES TIKIS DANS LA FORÊT

Coupez **1 ou 2 Tikis** dans la **Forêt** où se trouve le **Pion Canoë**, puis déposez-les sur votre **Canoë**. Vous avez 4 espaces pour les **Tikis** sur votre **Canoë**; **s'ils sont déjà tous remplis, vous ne pouvez pas effectuer cette action.**



Les Tikis que vous coupez dans la Forêt **doivent être accessibles**, c'est-à-dire que tous les chemins menant au Tiki depuis la plage doivent être libres pour pouvoir le couper.





Après avoir coupé les **Tikis**, vous pouvez activer l'action secondaire de la **tuile de Récif** de corail qui se trouve à côté du **Pion Canoë** (description des tuiles sur la fiche jointe au régles).

Débloquer les Tuiles de Volcan

Si, au moment de couper un Tiki, que ce soit avec l'action principale ou avec une action secondaire, toute la rangée de Tikis alignée avec la tuile de Volcan située au centre de la Forêt devient vide, prenez cette tuile et déposez-la sur l'espace du flanc du Volcan correspondant au même secteur de la Forêt. Ensuite, si vous le souhaitez (et si vous pouvez en payer le coût), activez l'action secondaire de cette tuile. Vous pouvez activer cette action avant ou après l'action de la tuile de Récif de corail.



2.2. PLACER UN TIKI DANS LE VOLCAN

Prenez **1 Tiki** de votre Canoë et placez-le dans **le secteur du Volcan où se trouve le Pion Canoë**, soit sur l'espace de sa couleur, soit sur la colonne de **Tikis de la même couleur**, si elle existe. Les secteurs se différencient par les icônes de fleurs et sont délimités par les coulées de lave. **Dans le Volcan, vous ne pouvez pas empiler des Tikis de différentes couleurs sur la même colonne.**



Après avoir placé le Tiki dans le Volcan, prenez jusqu'à **3 pierres sacrées** du centre et placez-les sur votre **Canoë** (si vous avez de l'espace). Vous pouvez accumuler jusqu'à **5 pierres sacrées.**





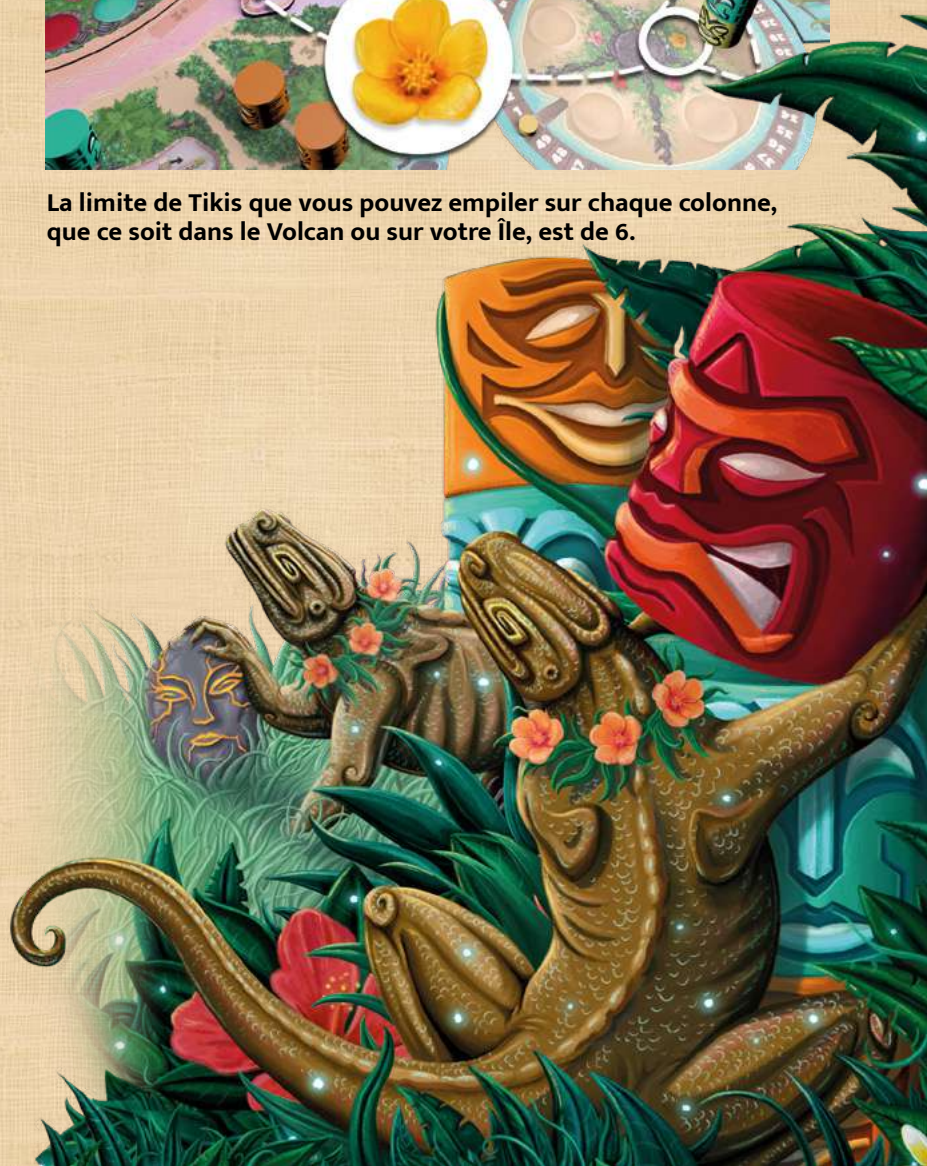
Enfin, vous **pouvez activer l'action secondaire** de la tuile de Volcan de ce secteur, sur le flanc du **Volcan**.
Au début de la partie, il n'y a pas de tuiles sur le flanc du **Volcan**; elles entrent en jeu au fur et à mesure que vous coupez les forêts.

2.3. PLACER UN TIKI SUR VOTRE ÎLE

Déposez **2 pierres sacrées** au centre du **Volcan** comme offrande, puis déplacez **1 Tiki de votre Canoë** vers l'espace de votre Île correspondant au **secteur du Volcan où se trouve le Pion Canoë** (même icône de fleur). Si vous avez déjà des **Tikis** sur cet espace, ajoutez le nouveau **Tiki** à cette colonne. **Sur votre Île, vous pouvez empiler des Tikis de différentes couleurs sur la même colonne.**



La limite de Tikis que vous pouvez empiler sur chaque colonne, que ce soit dans le Volcan ou sur votre Île, est de 6.



DÉCOMPTE DE POINTS INTERMÉDIAIRE ET FINAL

Pendant la partie, vous effectuerez deux décomptes : Un **décompte intermédiaire** lorsque l'**une des 5 forêts est vide de Tikis**, et un **décompte final** lorsque **trois des 5 forêts sont vides**, ce qui marque la **fin de la partie**. Le joueur qui coupe le dernier **Tiki** (de la 1ère ou de la 3ème forêt) termine son tour avant de procéder au décompte (intermédiaire ou final). À la fin de la partie, les autres joueurs n'ont pas de tours supplémentaires. Utilisez votre **marqueur de points** (sur le quai de votre **Île**) pour enregistrer vos **Points de Victoire** (PV).

Décompte intermédiaire et final : Le décompte se fait secteur par secteur dans le Volcan, de la manière suivante :



· La colonne (ou les colonnes) de **Tikis la plus haute** d'un secteur du **Volcan** rapporte **1 PV par Tiki.**

· **Toutes les autres colonnes** du secteur rapportent **3 PV par Tiki**. S'il n'y a aucun **Tiki** d'une couleur donnée dans un secteur, cette couleur rapporte **0 PV** pour ce secteur.

· **Multipliez les PV de chaque couleur par le nombre de Tikis de la même couleur que vous avez sur votre Île dans le même secteur (même icône de fleur).**



Effectuez ce même processus pour les cinq secteurs, en commençant par celui où se trouve le Pion Canoë.

Points supplémentaires au décompte final :



· Les joueurs ayant au moins **1 Tiki sur chaque espace de leur Île gagnent 15 PV.**

· Chaque joueur gagne **1 PV pour chaque 2 pierres sacrées** et **1 PV pour chaque Tiki** restant sur son Canoë.

Le joueur avec le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de Tikis sur son Île gagne. Si l'égalité persiste, toutes les joueurs remportent la faveur de la déesse Pele.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE



REMERCIEMENTS

À Ferran, pour m'avoir proposé de réaliser ensemble ce projet, ce fut un vrai plaisir, mon ami. Merci à ma femme Paula et à ma fille Brianda de m'avoir accordé le temps nécessaire pour développer ce jeu. Merci à toutes les personnes qui ont accepté de tester le jeu, en particulier à Iván "iMisut", David Heras et Héctor Carrión. Et merci à Combo Games pour avoir cru en nous dans ses premiers pas comme maison d'édition

DAVID BERNAL

Al David, per fer tant fàcil que dues visions de disseny de jocs poguessin coincidir en un terme mig, i a tot l'equip de Combo Games, per tota la passió, estima i sentit de l'humor que han aportat per dur a terme aquest projecte.

FERRAN RENALIAS

CRÉDITS

COMBO GAMES

Édité par : Combo Games S.L.
c/ Teresa Claramunt 3, 3B
02006 Albacete (Espagne)

Auteurs : David Bernal et Ferran Renalias
Illustrations : Eduardo G. Gregorio
Design graphique : Pablo Sanz et Dossom Studio (manual)
Dévellopement : Kortes Serrano, Antonio Fernández Díez, Manuel J. García Gata et Pablo Sanz
Traduction : Pablo Sanz

© 2025 Combo Games S.L. Tous droits réservés

ACTIONS SECONDAIRES

La position du pion de Canoë ne limite pas les effets de ces actions.



1A : Gagnez **2 PV**.



2A : Prenez **2 Pierres Sacrées** du **Volcan**.



3A : Déposez **1 Pierre Sacrée** au **Volcan**, puis activez une tuile de **Récif de corail** *(en payant son coût si nécessaire).*



4A : Déplacez **1 Tiki** depuis un secteur quelconque de votre île jusqu'à un autre secteur de votre île *(vous pouvez déplacer un Tiki qui se trouve sous d'autres Tikis).*



5A : Déplacez **1 Tiki** depuis un secteur quelconque du **Volcan** jusqu'à l'un de ses deux secteurs adjacents.



6A : Déplacez **1 Tiki** depuis un secteur quelconque du **Volcan** jusqu'à l'un de ses deux secteurs non adjacents.



7A : Déplacez **1 Tiki accessible** d'une forêt quelconque jusqu'à un secteur quelconque du **Volcan**.



8A : Déplacez **1 Tiki** de votre Canoë jusqu'à un secteur quelconque du **Volcan**, puis prenez **1 Pierre Sacrée** du Volcan.



9A : Déposez **3 Pierres Sacrées** au **Volcan**, puis déplacez **1 Tiki** accessible d'une forêt quelconque jusqu'à un secteur quelconque de votre île.



10A : Déplacez **1 Tiki accessible** d'une forêt quelconque jusqu'à un secteur quelconque du **Volcan**, puis déplacez **1 Tiki** d'une autre couleur de ce même secteur jusqu'à l'espace de la forêt qui vient de se libérer.
Cette action ne permet pas de débloquer des tuiles du Volcan, car l'espace laissé vacant dans la forêt est immédiatement occupé.

ACTIONS SECONDAIRES

La position du pion de Canoë ne limite pas les effets de ces actions.



1B : Déposez **1 Pierre Sacrée** au **Volcan**, puis gagnez **2 PV**.



2B : Déposez **3 Pierres Sacrées** au **Volcan**, puis déplacez **1 Tiki** de votre **Canoë** jusqu'à un secteur quelconque de votre **île**.



3B : Déposez **1 Pierre Sacrée** au **Volcan**, puis activez une tuile quelconque *(en payant son coût si nécessaire)* du **Récif de corail**, ou une tuile du Volcan si elle se trouve déjà sur le flanc du **Volcan**.



4B : Déposez **1 Pierre Sacrée** au **Volcan**, puis déplacez **1 Tiki** d'un secteur quelconque de votre île jusqu'à un autre secteur quelconque de votre île *(vous pouvez déplacer un Tiki qui se trouve sous d'autres Tikis).*



5B : Déposez 1 **Pierre Sacrée** au Volcan, puis déplacez **1 Tiki** d'un secteur quelconque du **Volcan** jusqu'à l'un de ses deux secteurs adjacents.



6B : Déposez **1 Pierre Sacrée** au Volcan, puis déplacez **1 Tiki** d'un secteur quelconque du Volcan jusqu'à l'un de ses deux secteurs non adjacents.



7B : Déplacez **1 Tiki** accessible d'une forêt quelconque jusqu'à votre **Canoë**.



8B : Déposez **2 Pierres Sacrées** au Volcan, puis déplacez **1 Tiki** d'un secteur quelconque du Volcan jusqu'à votre Canoë.



9B : Déposez **4 Pierres Sacrées** au Volcan, puis déplacez **1 Tiki** d'un secteur quelconque du Volcan jusqu'à un secteur quelconque de votre île.



10B : Déposez **2 Pierres Sacrées** au Volcan, déplacez **1 Tiki** d'un secteur quelconque du Volcan jusqu'à un autre secteur quelconque du Volcan, puis déplacez **1 Tiki** d'une autre couleur de ce dernier secteur du Volcan jusqu'au secteur d'origine.