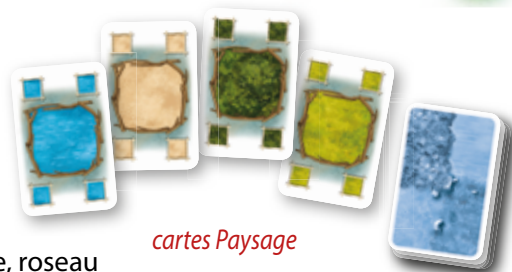


MANGROVIA

CONTENU

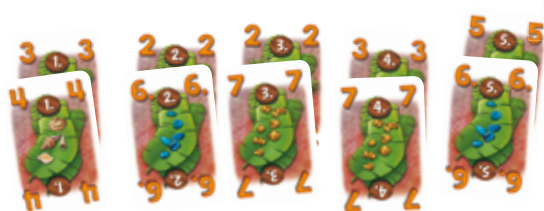
- 1 plateau de jeu
- 85 cartes
 - 32 cartes Paysage
8 par type eau, sable, mangrove, roseau
 - 53 cartes Offrande
9 x valeur 2, 8 x valeur 3
7 x valeur 4 et 5
6 x valeur 6 et 7
et 10 cartes de départ



cartes Paysage

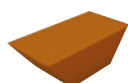


cartes Offrande



cartes de départ

- 1 barque
- 2 oiseaux de paradis
- 1 talisman 1^{er} joueur
- 40 amulettes
5 amulettes de valeur 1
35 amulettes de valeur 2 à 6
- 1 sac à amulettes



barque



oiseaux de paradis



talisman
1^{er} joueur



sac à amulettes



amulettes

- 50 huttes en 5 couleurs
- 10 octaèdres en 5 couleurs
(5 compteurs de points
und 5 marqueurs)
- plats en 5 couleurs
- 8 tuiles Ferveur
de 2 à 9 points



huttes



compteurs de points

marqueurs



plats



tuiles Ferveur

+ pour la variante
(voir page 24) :

- 16 tuiles Bonus



tuiles Bonus

Ici, eaux turquoise et végétation luxuriante vous invitent dans un environnement préservé. Depuis des générations, votre peuple est parvenu à perpétuer ses us et coutumes en parfaite harmonie avec la nature. Mais rien n'est éternel. Votre chef est sur le point de s'éteindre, emportant avec lui sa sagesse. Il s'agit désormais de lui trouver un digne successeur. Pour suivre son modèle, vous bâtissez des huttes le long des sentiers des Dieux, tout en déposant de précieuses amulettes sur les lieux sacrés. En effet, seuls ta clairvoyance et le témoignage de tes actes feront peut-être de toi le prochain chef de la tribu.

PRÉSENTATION

Pour marquer des **points de ferveur** ☀, vous devez récupérer des **amulettes** et bâtir des **huttes** :

- dans le **secteur de l'Étoile de Pierre**
- dans le **secteur du Totem**
- sur les 8 **sentiers des Dieux**



secteur de l'Étoile de Pierre



sentiers des Dieux horizontaux



secteur du Totem

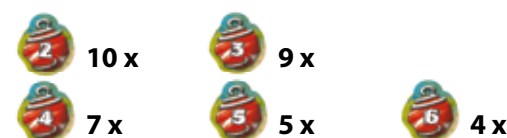


sentiers des Dieux verticaux

Il existe 4 sentiers des Dieux verticaux et 4 sentiers horizontaux. Chacun part d'une statue. Chaque sentier est composé de toutes les cases Paysage d'une colonne ou d'une rangée.

Les **amulettes** vous rapporteront également des **points de ferveur** ☀ en fin de partie. Elles vous serviront aussi à bâtir des huttes sur certaines cases précises.

amulettes dans le sac



Le joueur qui totalisera plus de **points de ferveur** ☀ que ses adversaires deviendra le nouveau chef de la tribu.



Rocher de l'Oracle
C'est ici que se déplacent
les oiseaux de paradis.



Sur les **cases Paysage**
peuvent être bâties des
huttes.

Les **cases Amulette**
sont cases Paysage cerclées
de pierres rouges.



Piste de score
Les compteurs
partent de la case 0.



Le plateau de jeu est
composé de 4 types
de paysages :



**Tableau
des amulettes**
Les marqueurs partent
de la case à côté du 0.



Endroit
où sont empilées
les **amulettes**
de valeur 1.



Rocher où
sont empilées les
tuiles Ferveur.



Sur l'**archipel**
sont les **six lieux de culte**
pour les plats.

Case Barque
Ici, le voyage
commence autour
de l'archipel



Chaque joueur place son **compteur** sur la **case 0 de la piste de score** et reçoit les **huttes** et les **plats** de la couleur correspondante. Les huttes, plats et compteurs restants sont remis dans la boîte; ils ne seront pas utilisés.

Choisissez qui commence. Ce joueur place le **talisman** devant lui, face visible. Distribuez les **cartes Offrande de départ** : Le 1^{er} joueur reçoit les deux cartes numérotées 1 et les prend en main. Son voisin de gauche, celles numérotées 2. Les autres joueurs, dans le sens horaire, reçoivent respectivement les cartes numérotées 3, 4, et 5. Les cartes de départ restantes sont remises dans la boîte!



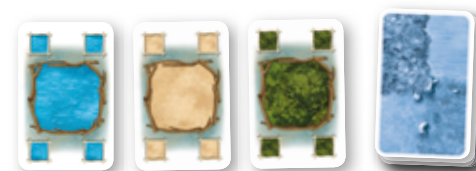
Mélangez les autres **cartes Offrande** pour former une pioche, face cachée, à proximité du plateau. Retournez les 4 premières cartes et alignez-les à côté.



cartes Offrandes visibles

Mélangez les **cartes Paysage**.

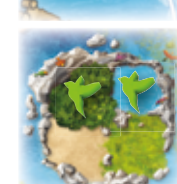
Chaque joueur en reçoit 2 qu'il prend en main sans les montrer. Formez également une pioche, face cachée, à proximité du plateau avec les cartes Paysage restantes. Retournez les 3 premières cartes Paysage et alignez-les à côté.



cartes Paysage visibles

Placez la **barque** sur la case Barque indiquée au nord de l'**archipel** des Dieux.

Placez un **oiseau de paradis** sur la case **Mangrove** (vert foncé) et l'autre sur la case **Eau** (bleue) du rocher de l'Oracle.



Empilez les **5 amulettes de valeur 1**, face visible, sous le tableau des amulettes. En début de partie, toutes les **autres amulettes** sont placées **dans le sac**, à portée de main à côté du plateau.

Chaque joueur place le **marqueur** de sa couleur dans la colonne de gauche, à côté de la **case 0 du tableau des amulettes**. Les marqueurs restants ne sont pas utilisés.

Classez les tuiles Ferveur dans l'ordre croissant (le 2 au-dessus, le 9 en dessous). Placez la pile, face visible, sur le petit îlot rocheux, non loin du secteur du Totem.



À **5 joueurs**, chacun reçoit **8 huttes** et **1 plat** ;
À **4 joueurs**, chacun reçoit **9 huttes** et **1 plat** ;
À **2 et 3 joueurs**, chacun reçoit ses **10 huttes** et ses **2 plats**.

À **3 joueurs**, placez une hutte d'une couleur (neutre) non utilisée par un joueur, sur chacune des 3 cases Paysage portant le **symbole d'une hutte grise**.

À **2 joueurs**, placez-en une supplémentaire sur chacune des 7 cases Paysage du plateau portant le **symbole d'une hutte blanche**.

À **2 joueurs**, glissez la tuile Ferveur de valeur 2 sous la hutte neutre dans le secteur du Totem. La tuile 3 est alors au sommet de la pile. **Bloquez** en plus le **lieu de culte le plus au sud** de l'archipel (appontements 6/7) avec un plat de couleur « neutre ». Ces appontements seront totalement ignorés au cours de la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque tour de jeu se décompose en 3 phases qui se succèdent toujours dans le même ordre :

- 1. Placement des plats (= choisir des actions)
- 2. Déplacement de la barque (= effectuer les actions)
- 3. Préparation du tour suivant



Phase 1 : Placement des plats - choisir des actions

Le 1^{er} joueur commence. Les autres suivront à tour de rôle dans le sens horaire. Quand vient son tour, le joueur place un **plat à offrandes** sur un des **lieux de cultes vides** de l'archipel des Dieux. Les symboles sur les 12 appontements indiquent les différentes actions que peut effectuer le joueur concerné.



À 2 et 3 joueurs, chacun des joueurs place ensuite à tour de rôle son second plat sur un des autels vides restants. Le 1^{er} joueur n'a pas le droit de placer son **premier plat** sur le **lieu de culte le plus au nord** de l'archipel des Dieux (appontements 1/12). Il pourra cependant y placer son 2^e plat si cet autel est encore vide.



Phase 2 : Déplacement de la barque - Effectuer les actions

La barque se déplace autour de l'archipel des Dieux en passant par chacun des appontements de 1 à 12. Si un plat se trouve sur le lieu de culte adjacent, la barque y fait escale. Le **propriétaire de ce plat** effectue alors **l'action indiquée**. Il est **interdit de modifier l'ordre des actions**. Cependant, il est permis de renoncer complètement ou en partie aux actions de son choix. Déplacez ensuite la barque vers l'appontement suivant. Si le lieu de culte adjacent ne contient aucun plat, la barque poursuit immédiatement son tour de l'archipel.



Exemple 1 :
Etant donné qu'il n'y a pas de plat sur le lieu de culte de l'appontement 1, dirigez la barque vers l'appontement 2. Le joueur Jaune y a déposé un plat et peut récupérer des amulettes. Vous déplacez de cette façon la barque d'un plat à l'autre.

Exemple 2 :
L'appontement (3) atteint par la barque permet au joueur Orange de piocher une carte visible. Ce plat l'autorise également à effectuer l'action de l'appontement d'en face (10), mais seulement lorsque la barque l'aura atteint.



Les actions en détail

Construction des huttes :

Une hutte ne peut être bâtie que sur une **case Paysage libre**. Le paysage de cette case doit être indiqué par **l'un des deux oiseaux de paradis** sur le rocher de l'Oracle.

Déplacement des oiseaux de paradis :

Le joueur place les oiseaux sur **deux** cases Paysage **différentes** du rocher de l'Oracle. Mais il peut également décider de déplacer un seul des deux oiseaux, voire aucun.

Pioche des cartes :

Une carte ne peut être piochée que sur l'une des deux piles ou parmi les cartes visibles à côté de chacune d'elles – **jamais chez un adversaire**.

Il est interdit de modifier l'ordre dans lequel doivent être piochées les cartes cachées et visibles. À chaque carte piochée, le joueur est libre de choisir une **carte Offrande** ou **Paysage**. Il est permis de regarder une carte cachée piochée avant de continuer à piocher. Les cartes visibles piochées (Offrande ou Paysage) ne sont pas **remplacées** immédiatement, mais **seulement en phase 3** !

Récupération des amulettes :

Le nombre de huttes qu'un joueur a bâties sur les **cases Amulette** est indiqué par son marqueur dans le tableau des amulettes. Plus il a bâti de huttes sur ces cases, plus il peut récupérer d'amulettes dans le sac. Les amulettes récupérées sont placées **cachée** devant soi.



- Si un joueur a bâti **2 huttes ou plus** sur des **cases Amulette**, il tire **le nombre** d'amulettes **correspondant** (mais **pas plus de 5**) et en remet une au choix dans le sac.
- S'il a bâti **1 seule hutte** sur une **case Amulette**, il tire **1 amulette** dans le sac et la garde.
- S'il n'a bâti **aucune hutte** sur une **case Amulette**, il **ne peut tirer aucune amulette du sac**. À la place, il prend une amulette de valeur 1 **sur le plateau** (tant qu'il en reste) et la place devant lui.

Exemple 4 :
Orange a déjà bâti 3 huttes sur des cases Amulette. Il tire 3 amulettes du sac et en garde 2.



Exemple 3 :
Pour l'instant, il n'est permis de bâtir que sur les cases Eau et Sable.



Construction d'une hutte ...



Pour bâtir une hutte, un joueur doit ...

- ... payer la somme **exacte** indiquée sur la case, en **cartes Offrande** ou en **amulettes** de sa main.



S'il **n'a pas** la somme **exacte**, il ne **peut pas bâtir** de hutte sur cette case. Il **n'a pas** le droit de payer une **somme supérieure**. Si la case indique un coût en offrandes, le joueur ne peut pas payer en amulettes (et réciproquement).

- ... jouer une **carte Paysage** de sa main **correspondant à celui de cette case**.

Si un joueur a bâti une hutte sur une case sur laquelle sont représentés des **points de Ferveur**, il avance immédiatement son compteur du nombre de cases correspondantes sur la piste de score.

Exemple 5 :
Bâtir une hutte sur cette case coûte 7 en offrandes et une carte « Sable ». Orange peut payer la somme exacte et donc bâtir. Pour le point de ferveur acquis, il a le droit d'avancer immédiatement son compteur d'une case sur la piste de score.



Exemple 6 :
Bâtir une hutte sur cette case coûte exactement une amulette de valeur 5 et une carte « Eau ». Rouge possède certes des amulettes de valeur 6, mais pas la somme exacte pour le moment. Il ne peut donc pas y bâtir de hutte.



Si un joueur bâtit une hutte dans le **secteur du Totem**, il place la 1^{re} tuile Ferveur de la pile sous cette hutte et avance **immédiatement** son compteur sur la piste de score du nombre de cases correspondant à la valeur de cette tuile.



Important :

Le centre du secteur de l'Étoile de Pierre et celui du Totem ne sont pas des cases. Aucune hutte ne peut y être construite.

Construction de deux huttes ...



Si un joueur bâtit deux huttes (ce qui n'est possible qu'à l'**appontement 10**), il les place l'une après l'autre sur deux cases **différentes**. Il doit payer le coût de **chacune d'elles séparément**. En outre, les règles s'appliquent de la manière décrite (voir « Construction d'une hutte »).



Exemple 7 :

Avec ces deux cartes Paysage et ces 14 cartes Offrandes, le joueur Rouge bâtit deux huttes : une sur la case Roseau « 8 » et une sur la case Eau « 6 ». Pour les 3 points de ferveur représentés sur la case Roseau, il peut avancer immédiatement son compteur de 3 cases sur la piste de score. Il n'aurait pas pu bâtir sur deux cases « 7 » car il possède certes 14 en offrandes, mais pas deux fois 7.



Construction d'une double hutte ...



Si un joueur bâtit une **double hutte** (ce qui n'est possible qu'à l'**appontement 9**), il doit payer le **double de la somme** indiquée en offrandes ou en amulettes et jouer également **2 cartes Paysage qui conviennent**. Si un joueur a bâti une double hutte sur une case sur laquelle sont représentés des **points de Ferveur** ☀️, il avance **immédiatement** son compteur du double de points indiqués sur la piste de score.

Exemple 8 :

Bâtir une double hutte sur cette case coûte 20 en offrandes et deux cartes Paysage « Eau ». Violet peut payer la somme exact et donc bâtir. Pour les 4 points de ferveur représentés sur la case Eau, il peut avancer immédiatement son compteur de 8 (2 x 4) cases sur la piste de score.



Important :

Il est **interdit** de bâtir des doubles huttes sur les cases suivantes :

- le secteur de l'Étoile de Pierre
- le secteur du Totem
- toutes les cases Amulette



Une hutte déjà placée **ne pourra plus évoluer** en double hutte par la suite.

Double paysage ...

Il existe deux cases sur le plateau composées de deux paysages à la fois. Si un joueur y bâtit **une hutte**, la carte Paysage qu'il joue de sa main doit correspondre à **l'un** des deux paysages (de la case). **Ce paysage** doit également être indiqué par l'un des oiseaux du rocher de l'Oracle.



S'il bâtit une **double hutte** sur une case avec un double paysage, il peut **choisir** de payer avec des cartes de l'un ou des deux paysages correspondants.

Il n'est pas non plus permis ici de payer avec des cartes dont le paysage ne serait pas indiqué par l'un des oiseaux du rocher de l'Oracle.



Exemple 9 :

Ici, le joueur Orange bâtit une hutte et avance immédiatement son compteur de 4 cases sur la piste de score.



Après la construction :

Les cartes Offrande et Paysage jouées sont défaussées sur deux **piles distinctes**. Les cartes Offrande de départ sont alors écartées et remises dans la boîte. Si une pioche est épuisée, mélangez la défausse correspondante pour former la nouvelle pioche.

Les amulettes utilisées pour bâtir une hutte sont mises de côté. Ce n'est que lorsque le sac sera vide que toutes les amulettes mises de côté jusqu'ici seront remises dedans.



Phase 3 : Préparation du tour suivant

- Le joueur qui a placé un plat sur le **lieu de culte le plus au nord** de l'archipel (entre les appontements 1 et 12) durant ce tour s'empare du talisman et devient le **1^{er} joueur** du tour suivant.

Important :

Si le **lieu de culte le plus au nord** est **vide**, le 1^{er} joueur actuel transmet le talisman à son **voisin de droite**. Celui-ci devient le 1^{er} joueur du tour suivant. Il est alors **obligé** de déplacer les oiseaux de paradis sur les **deux cases inoccupées** du rocher de l'Oracle.

Exemple 10:

Dans ce cas, les oiseaux de paradis doivent être déplacés des cases Eau et Sable, vers les cases Mangrove et Roseau.

- Reprenez vos plats de l'archipel et remettez la barque sur sa case de départ.
- Retournez le nombre de **cartes Offrande** nécessaire de la pile pour qu'il y en ait de nouveau **4 visibles**.
- Retournez le nombre de **cartes Paysage** nécessaire de la pile pour qu'il y en ait de nouveau **3 visibles**.



DÉCOMPTÉ FINAL

Dès qu'un joueur a bâti sa dernière hutte, terminez le tour en cours. Chacun marque alors des points de ferveur supplémentaires :

Les 8 sentiers des Dieux

Sur chacun des sentiers, comptez quel joueur possède le **plus de huttes**. Les **doubles huttes** comptent comme **deux huttes**. Les nombres indiqués au pied d'une statue indiquent combien de points marquent le joueur qui possède le plus de huttes sur ce sentier, ainsi que le joueur arrivé en 2^e position. En cas d'égalité, le joueur qui a bâti sur la case la plus proche de la statue de ce sentier l'emporte.

À **2 et 3 joueurs**, les huttes « neutres » comptent (y compris pour départager d'éventuels ex æquo). Le joueur qui se retrouve derrière ces huttes se retrouve donc également derrière celles-ci au moment de l'attribution des points.



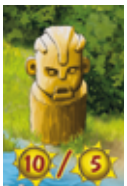
Exemple 11 :



A

Sur le sentier vertical à l'extrême gauche (**A**), les joueurs Jaune, Violet et Rouge ont bâti chacun deux huttes. La hutte la plus en haut (tout près de la statue de ce sentier) est rouge. Le joueur Rouge remporte ce sentier et marque 12 points de ferveur.

De la même manière, Jaune prend la 2^e place sur ce sentier et marque 6 points : sa hutte la plus haute est plus proche de la statue que celle de Violet.



B

Sur le sentier des Dieux vertical à côté (**B**), c'est Orange qui possède le plus de huttes. Il marque 10 points pour la 1^{re} place. La hutte de Jaune est placée plus haut que celle de Violet. Pour sa 2^e place, Jaune marque 5 points.

Secteur de l'Étoile de Pierre

Les points dans le secteur de l'Étoile de Pierre sont calculés de la manière suivante : le joueur **multiplie** le nombre de **ses huttes dans ce secteur** par le **nombre total de huttes** qui y ont été bâties.



Exemple 12:
Sur les 7 huttes bâties autour de l'Étoile de Pierre, le joueur Violet en possède 3.
Il marque $3 \times 7 = 21$ points de ferveur.

Jaune et Rouge, eux, marquent chacun pour leurs 2 huttes :
 $2 \times 7 = 14$ points de ferveur.

Secteur du Totem

Le joueur qui a bâti **le plus de huttes** autour du Totem marque **12 points de ferveur**. Le joueur en 2^e position marque **6 points**.

En cas d'égalité (même nombre de huttes) entre deux ou plusieurs joueurs, celui d'entre eux ayant bâti **le premier** une hutte autour du Totem l'emporte. Ceci est facile à vérifier grâce aux tuiles Ferveur placées sous les huttes : une hutte sur une **tuile Ferveur de valeur inférieure** a été bâtie avant une hutte sur une tuile de valeur supérieure.

À **2 joueurs**, les huttes « neutres » comptent (y compris pour départager d'éventuels ex æquo). Le joueur qui se retrouve derrière le « joueur neutre » (fictif) au nombre de huttes dans le secteur du Totem se retrouve donc également derrière lui au moment de l'attribution des points.



Exemple 13:
La plupart des huttes autour du Totem ont été bâties par Orange (3 huttes). Il marque donc 12 points.
Rouge et Violet sont à égalité à la 2^e place (2 huttes chacun).
La tuile Ferveur la plus faible (4) se trouve sous une hutte violette.
Violet marque donc 6 points pour sa 2^e place dans le secteur du Totem.

Amulettes restant devant le joueur

Chaque joueur marque un nombre de points Ferveur égal à la somme des valeurs des amulettes qu'il possède encore devant lui.



Exemple 14:
 $6 + 4 + 2 = 12$

Aide-mémoire pour le décompte final

1.



Les 8 Sentiers des Dieux

Plus grand nombre de huttes :
nombre supérieur en points de ferveur /

2^e plus grand nombre de huttes :
nombre inférieur en points de ferveur /

Égalité :

Hutte la plus proche de la statue

2.



Secteur de l'Étoile de Pierre

Nombre de huttes du joueur
x nombre total de huttes
= nombre de points de ferveur

3.



Secteur du Totem

Le plus de huttes :
12 points de ferveur

2^e plus grand nombre de huttes :
6 points de ferveur

Égalité :

1^{re} hutte bâtie

4.



Amulettes encore devant soi

Total de leurs valeurs
= nombre de points de ferveur

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

Une fois que tous les joueurs ont reporté leurs points sur la piste de score, il apparaît clairement qui a la faveur des Dieux : Le vainqueur, et donc futur chef de la tribu, est le joueur qui totalise le plus de points de ferveur.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le vainqueur est celui d'entre eux qui possède le plus grand total en amulettes en fin de partie.

Il peut y avoir plusieurs gagnants.



VARIANTE

Les tuiles Bonus

Toutes les règles du jeu de base restent identiques. **Huit tuiles Bonus** entrent en plus en jeu. Répartissez 8 de ces tuiles au hasard sur les 8 cases autour de l'Étoile de Pierre. Les tuiles non utilisées (également 8) sont remises dans la boîte.

À 2 et 3 joueurs, seules 7 tuiles Bonus sont utilisées car aucune tuile ne peut être placée sur la case occupée par la hutte de couleur « neutre ».

Déroulement du jeu : À chaque fois qu'un joueur bâtit une hutte sur une case du secteur de l'Étoile de Pierre, il gagne immédiatement la tuile Bonus qui s'y trouve.

- Si la tuile représente une **statue**, le joueur la garde jusqu'à la fin de la partie. En cas d'égalité sur un sentier des Dieux le joueur qui possède la tuile du dieu correspondant l'emportera. Contrairement au jeu de base, peu importe la distance à laquelle se trouvent ses huttes par rapport à la statue du dieu.



Les **autres tuiles Bonus** peuvent être utilisées par le joueur à n'importe quel moment de son tour de la manière suivante :

-  Cette tuile correspond à une offrande de valeur 3.
-  Cette tuile correspond à une amulette de valeur 2.
-  « Joker Paysage ». Cette tuile peut être utilisée (1 seule fois) pour bâtir une hutte sur n'importe quel type de paysage, quel que soit celui indiqué par les oiseaux de paradis.

D'autres variantes possibles :

Si vous le désirez, vous pouvez choisir de n'utiliser que les (8) tuiles Bonus représentant toutes les **statues des dieux**. À l'inverse, vous pouvez également choisir de les écarter du jeu et de n'utiliser que les huit tuiles sans statues.

A



Exemple 15 :
Violet l'emporte sur Rouge et Jaune car il possède la tuile de la statue correspondant au dieu de ce sentier (A).



Auteur : Eilif Svensson
Illustration : Victor Boden
Traduction : Eric Bouret

Art.Nr.: 60 110 5076

© 2014 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

