

## Description des actions

### Mettre une pirogue à la mer

Une pirogue au départ de la plage est déplacée de **deux dalles consécutives** dans n'importe quelle direction. Une pirogue qui quitte la plage **ne peut plus y retourner**. Une pirogue qui quitte la plage peut aller sur une dalle déjà occupée (voir effet des dalles Alizé).

### Déplacer une de ses pirogues

On déplace une pirogue **sur une dalle adjacente** dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale. **On ne peut pas déplacer deux fois la même pirogue dans son tour.**

### Déplacer une pirogue adverse (grâce à un Corail magique)

Il faut qu'une de vos pirogues arrive sur une dalle Corail magique pour effectuer cette action. Une pirogue adverse de votre choix est déplacée d'une dalle, dans n'importe quelle direction.

### Déplacer son Tiki

On déplace son Tiki d'une pirogue à une autre pirogue (même adverse) placées sur des dalles adjacentes, ou vers un Dauphin.

### Révéler une dalle

On peut révéler n'importe quelle dalle du plateau de jeu qui n'est pas occupée par une pirogue. On ne peut pas retourner une dalle qui a déjà été révélée.

Par exemple, un joueur peut durant son tour :

- déplacer 3 de ses pirogues,
- ou révéler 3 dalles,
- ou déplacer 2 de ses pirogues + déplacer son Tiki d'une pirogue à une autre,
- ou déplacer 1 de ses pirogues + déplacer son Tiki d'une pirogue à une autre + révéler 1 dalle, etc.

## Le Tiki

Au sein des archipels, il est considéré comme offensant pour les dieux qu'un Tiki touche l'eau : il doit toujours être embarqué dans une pirogue. En revanche, un Tiki peut être déplacé de pirogue en pirogue (à condition qu'elles soient sur des dalles adjacentes) et même rebondir sur un Dauphin. Un Tiki peut même être déplacé vers ou depuis une pirogue adverse.

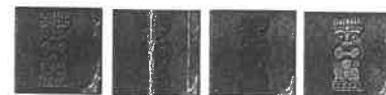
## Description des dalles

Une dalle ne peut accueillir qu'une seule pirogue à la fois, sauf exception (voir Alizé).

### L'Océan (x32, recto uniquement)

Les dalles Océan n'ont pas d'effet spécial.

### L'Arrivée (x4)



Chaque Arrivée correspond à la couleur du Tiki d'un des joueurs ; elle est placée à l'opposé de sa plage de départ. L'Arrivée est la dalle à atteindre avec son propre Tiki embarqué dans une pirogue (même adverse) pour gagner la partie.

### Le Dauphin (x12)

Lorsqu'un joueur déplace son Tiki d'une pirogue à une autre, il peut utiliser une dalle Dauphin (et une seule) pour faire rebondir son Tiki dessus. Le Dauphin doit se trouver entre la pirogue de départ et la pirogue où atterrit le Tiki. Ce "rebond" ne nécessite pas d'action supplémentaire.



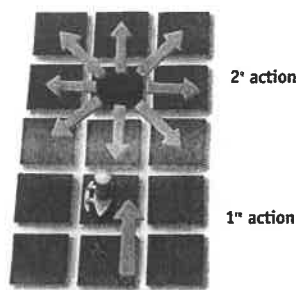
Un Tiki peut rebondir sur un Dauphin sans utiliser d'action supplémentaire.

**Note : une pirogue ne rebondit pas sur un Dauphin. Seul un Tiki peut bénéficier de cet effet.**

### Le Corail magique (x4)

Lorsqu'une pirogue arrive sur une dalle Corail magique, son propriétaire peut utiliser une

de ses actions (s'il lui en reste) pour en déclencher l'effet. S'il le fait, il peut déplacer une pirogue adverse de son choix dans n'importe quelle direction, vers une dalle adjacente et inoccupée.



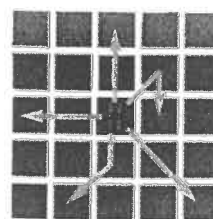
Une pirogue (avec ou sans Tiki) arrivant sur une dalle Corail magique peut faire déplacer une pirogue adverse (avec ou sans Tiki) d'une dalle dans toutes les directions.

**Note : une pirogue déjà placée sur un Corail magique ne permet pas de bénéficier de cet effet. C'est uniquement lorsqu'il "arrive" sur une dalle Corail magique (et qu'il utilise 1 action) qu'un joueur peut déplacer une pirogue adverse.**

▲ Attention : un Corail magique permet aussi de déplacer une pirogue restée sur la plage.

### L'Alizé (x16)

Une pirogue quittant une dalle Alizé doit se déplacer de deux dalles consécutives (dans n'importe quelle direction). De plus, une pirogue venant d'une dalle Alizé peut aller sur une dalle contenant déjà une autre pirogue, et y rester tant que l'on veut !



Une pirogue partant d'une dalle Alizé, peut aller sur n'importe quelle dalle marquée d'un cerné rose...

Seule exception : une pirogue contenant un Tiki ne peut pas aller sur une dalle avec une pirogue adverse contenant également un Tiki.

### ▲ Attention :

■ Il ne peut jamais y avoir plus de deux pirogues sur une même dalle !

■ Le déplacement spécial de 2 dalles qu'effectue une pirogue en quittant une dalle Alizé compte comme une seule action.

## Exemples

■ La pirogue noire sur la plage (en 1) peut se déplacer de 2 dalles dans toutes les directions.

■ Le Tiki jaune (en 2) peut aller sur la pirogue verte (en 3) grâce au Dauphin (en 4).

■ La pirogue noire (en 5) peut aller sur le Corail magique (en 6, en passant par 8) et déplacer d'une dalle n'importe quelle pirogue adverse (en utilisant 1 action). Par exemple, la pirogue rouge avec le Tiki rouge (en 7) peut être déplacée en 8, en 4, en 9 ou en 10.

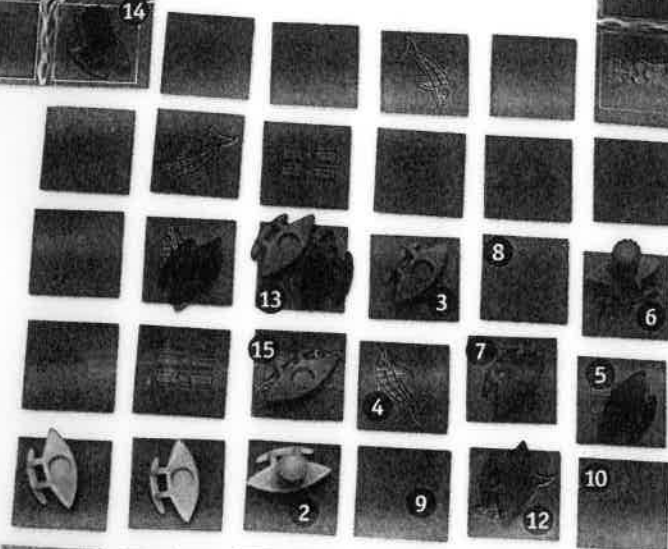
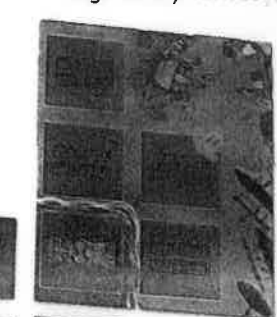
### Plage rouge / Arrivée noire



■ La pirogue rouge (en 11) placée sur une dalle Alizé, peut se rendre en 15, en 7 et en 5, même si une pirogue se trouve déjà sur ces dalles ou sur le trajet.

■ Le Tiki rouge (en 7) placé dans la pirogue rouge, peut aller en 15 dans la pirogue verte, en 12 dans la pirogue rouge ou en 13 dans la pirogue verte

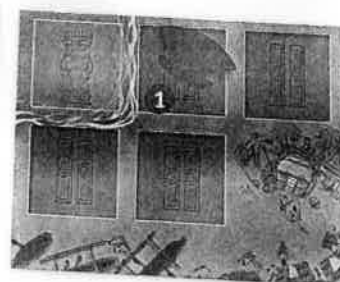
### Plage verte / Arrivée jaune



ou noire.

■ La pirogue rouge avec le Tiki rouge (en 7) ne peut aller en 2, car la pirogue adverse contient aussi un Tiki.

■ Le joueur avec le Tiki noir dans la pirogue rouge (en 14) a gagné, même si son Tiki est dans une pirogue d'une autre couleur que la sienne.



### Plage noire / Arrivée rouge