

MISE EN PLACE :

Chaque joueur prend le matériel de sa couleur :

- une fiche de jeu
- 15 cabanes
- 6 bateaux
- 6 statues

Capital de départ :

- 3 coquillages
- 3 poissons
- 3 pièces d'influence

Les coquillages et poissons sont chacun placés au départ sur l'emplacement de valeur 5 de la fiche.

Chaque joueur place un bateau sur la piste de score des points de prestige et sur le premier emplacement de sa pirogue. Il place également une statue au départ de l'échelle des mises de sa fiche.

Les 10 tuiles « culte », les pions influence et les pions coquillages / poissons sont placés sur leurs emplacements respectifs sur le plateau.

Partie à trois joueurs : une tuile « culte » supplémentaire est placée sur le plateau. Deux tuiles à 4 joueurs.

BUT DU JEU :

Accumuler le plus grand nombre de points de prestige.

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine à la fin du tour où la dernière tuile « culte » est posée soit 10 tours de jeu. On effectue alors le décompte des points de prestige :

- +2 pts/cabane de sa couleur
- +1 pt/tuile « culte » d'une île contrôlée

Une île est contrôlée par un joueur lorsqu'il dispose d'une majorité de présence soit : nb de cabanes + nb de bateaux adjacents à une tuile « culte » de l'île + nb de pions influence ajoutés. Les pions sont ajoutés simultanément par les joueurs pour chaque île et seul le vainqueur du décompte de l'île défasse ses pions.

TOUR DE JEU :

1. Mise
2. Déplacement du dieu des pêcheurs
3. Réalisation des actions
4. Dévaluation

PHASE 1 - MISE :

Chaque joueur en commençant par celui ayant le moins de points de prestige annonce une mise et déplace sa statue sur la valeur correspondante de son échelle des mises. Cette mise détermine trois choses :

- l'ordre du tour de réalisation des actions
- le coût de construction initial d'une cabane
- la distance de déplacement initiale de chacun de ses bateaux

Au premier tour et en respectant l'ordre du tour, chaque joueur place gratuitement deux cabanes de sa couleur dont au moins une cabane de pêcheur sur le plateau, sur des cases adjacentes aux tuiles « culte » déjà présentes.

PHASE 2 - DEPLACEMENT DU DIEU DES PÊCHEURS :

Le joueur ayant effectué la plus petite mise déplace le dieu des pêcheurs sur une nouvelle île puis place une tuile " culte " sur une case adjacente à l'île. Chaque joueur prend un pion influence par cabane de rassemblement de sa couleur présente sur l'île.

PHASE 3 - REALISATION DES ACTIONS :

7 actions possibles réalisées dans l'ordre des mises jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Les actions sont matérialisées par un emplacement sur le plateau de jeu. Un joueur qui passe ne revient pas en jeu.

Pour réaliser chacune des actions sauf la 7ème, un joueur doit payer la valeur en pions d'influence déjà présente sur l'emplacement de l'action. Le premier joueur qui réalise une action ne paye rien mais place un pion d'influence de la banque sur l'emplacement de l'action. Pour choisir une action, il faut pouvoir la réaliser.

PHASE 4 - DEVALUATION :

Les poissons et coquillages présents sur les emplacements de la fiche de chaque joueur sont déplacés d'un emplacement vers la gauche.

DESCRIPTION DES ACTIONS :

Construction : BAUEN

Condition de construction : Chaque bateau du joueur peut se déplacer sur une case adjacente à une tuile « culte » dans la limite de sa capacité de déplacement pour effectuer une nouvelle construction sur une case mer libre adjacente.

Coût de construction : Mise + 1/tuile de l'île = valeur à dépenser en coquillages.

Constructions :

- Cabane de pêcheur : placement d'une tuile cabane surmontée d'un nouveau bateau.
- Cabane de rassemblement : placement d'une tuile cabane encerclée. Pioche d'un pion influence.
- Temple : placement d'une tuile cabane surmontée d'une statue.

Pêche : FISCHEN

Chaque bateau du joueur peut se déplacer sur une case adjacente à une tuile « culte » dans la limite de sa capacité de déplacement. Lancer un dé par statue du joueur ou dieu des pêcheurs présent sur l'île de la tuile « culte » (du plus gros dé au plus petit). Pour chaque point bleu, placer un poisson sur l'emplacement n°5 de la fiche du joueur.

Vente : VERKAUFEN

Placer les poissons présents sur les emplacements de la fiche du joueur sur les cabanes de pêcheurs ou les cabanes de rassemblement adjacentes aux bateaux vendeurs après avoir déplacé les bateaux sur une case adjacente à au moins une cabane dans la limite de leur capacité de mouvement.

3 poissons max/cabane :

- 1^{er} poisson : 1 coquillage de valeur 5
- 2^{ème} poisson : 1 coquillage de valeur 4
- 3^{ème} poisson : 1 coquillage de valeur 3

Le placement d'un poisson sur l'une de ses propres cabanes ne rapporte aucun coquillage.

Amélioration : AUFWERTEN

Déplacer la pirogue de votre fiche d'une case vers la droite.

Déplacement : BEWEGEN

Déplacer chaque bateau vers une case mer de la distance indiquée par la mise + valeur de la pirogue.

Envoyer par le fond : un bateau s'arrêtant sur la même case qu'un bateau adverse peut l'envoyer par le fond en dépensant des points de prestige : nombre total de bateaux du défenseur/points de prestige dépensés : 2/4, 3/3, 4/2.

Fête : FEIERN

Désignez une île :

- +1 point de prestige/poisson présent sur une cabane pour son propriétaire. Les poissons sont ensuite mangés et défassés.
- +1 point de prestige/groupe de 3 poissons présent sur l'île pour le joueur effectuant l'action.

Sacrifice : (pas d'emplacement sur le plateau)

+2 pions influence. Cette action ne peut être effectuée que si aucune autre action n'est effectuée ce tour-ci.