



ALOHA

Le jeu Tactique des Archipels



Présentation

Durant Makahiki (période de paix de quatre mois consacrée au dieu Lono), les peuples des archipels s'adonnent à un jeu en l'honneur d'Aina (la terre nourricière) afin de désigner les Ali'i (classe sociale la plus élevée) qui régneront sur les îles. Chaque peuple choisit ses champions et prépare ses Wa'a (pirogues). Un terrain de jeu est défini par un groupe d'archipels. Le but est simple : chacun part de son village et doit, en pirogue, être le premier à amener son Tiki (statuette représentant la divinité protectrice de sa tribu) dans le camp adverse. Les peuples perdants disent alors Aloha (bienvenue) à leur nouveau roi. Le jeu d'Aloha, traditionnellement gravé sur des petites planches en bois, permettait aux populations de revivre les exploits héroïques des Ali'i, et de les transmettre aux générations futures...



Contenu

32 dalles - 16 pirogues - 4 Tikis -
12 marqueurs (que l'on n'utilise pas en version familiale) - 4 plages - 1 livret de règles "familiales" - 1 livret de règles "expert".



Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une couleur et prend les pirogues et le Tiki correspondants. Les marqueurs sont ignorés. On mélange les dalles et on les place face cachée, comme sur le schéma ci-dessous. Chacun pose alors ses pirogues sur la plage de sa couleur (1 pirogue par case). Les pirogues sont percées pour pouvoir accueillir un Tiki (le sien ou celui d'un adversaire). On met son Tiki dans la première pirogue qui prend la mer... À deux, chaque joueur choisit une couleur et se place dans la diagonale opposée à son adversaire. Les deux autres plages sont ignorées.



Comment gagner ?

Être le premier à apporter son Tiki à bord d'une pirogue (la sienne ou celle d'un adversaire) sur la dalle Arrivée de sa couleur. Les autres joueurs diront alors au vainqueur : "Aloha !" en signe de bienvenue.



Déroulement de la partie

Chaque joueur dispose à son tour, de **3 actions** qu'il peut utiliser comme il veut, dans n'importe quel ordre. Le plus jeune commence à jouer.

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.

Revéler 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.



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)

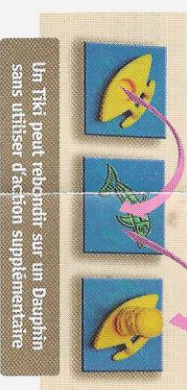


Chaque Arrivée correspond à la couleur du Tiki d'un des joueurs ; elle est placée à l'opposé de sa plage de départ. L'arrivée est la dalle à atteindre avec son propre Tiki embarqué dans une pirogue (même adverse) pour gagner la partie.

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.

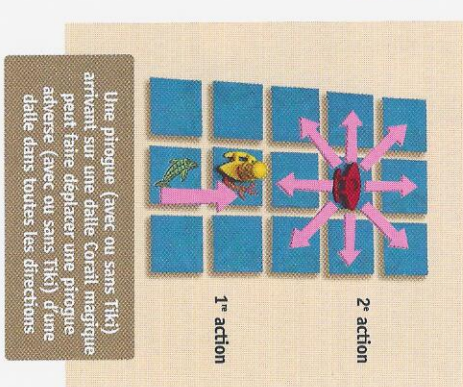


Note : une pirogue ne rebondit pas sur un Dauphin. Seul un Tiki peut bénéficier de cet effet.

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 innocuée.



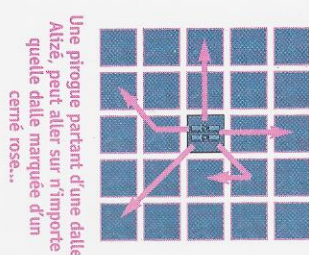
Note : une pirogue déjà placée sur un Corail magique ne permet pas de bénéficier de cet effet. C'est uniquement lorsqu'il "arrive" sur une dalle Corail magique (et qu'il utilise 1 action) qu'un joueur peut déplacer une pirogue adverse.

▲ **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 cerne 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 !

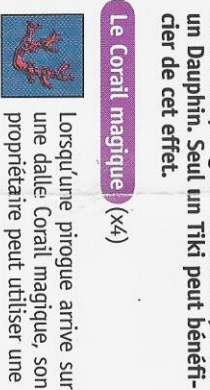
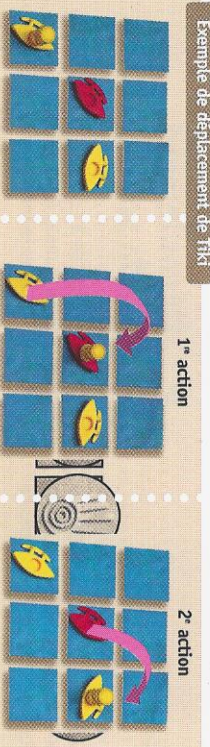
■ Le déplacement spécial de 2 dalles qu'effectue une pirogue en quittant une dalle Alizé compte comme une seule action.



■ 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 jour

o uniquement)

as Océan n'ont pas
xécial.

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 .



respond à la couleur
leurs ; elle est placée
plage de départ.
à atteindre avec son
ué dans une pirogue
ur gagner la partie.

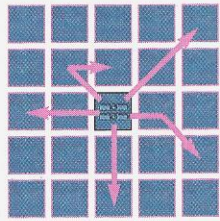
n joueur déplace son
ine pirogue à une
l peut utiliser une
uphin (et une seule).
son Tiki dessus. Le
uver entre la pirogue
rogue où atterrit le
e nécessite pas d'ac-
2.



ne rebondit pas sur
in Tiki peut bénéfi-

(x4)

re pirogue arrive sur
Corail magique, son
ire peut utiliser une



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.



Note : une pirogue déjà placée sur un
Corail magique ne permet pas de
bénéficier de cet effet. C'est unique-
ment 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 per-
met aussi de déplacer une pirogue res-
tée sur la plage.

L'Alizé (x16)

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

Plage rouge / Arrivée noire

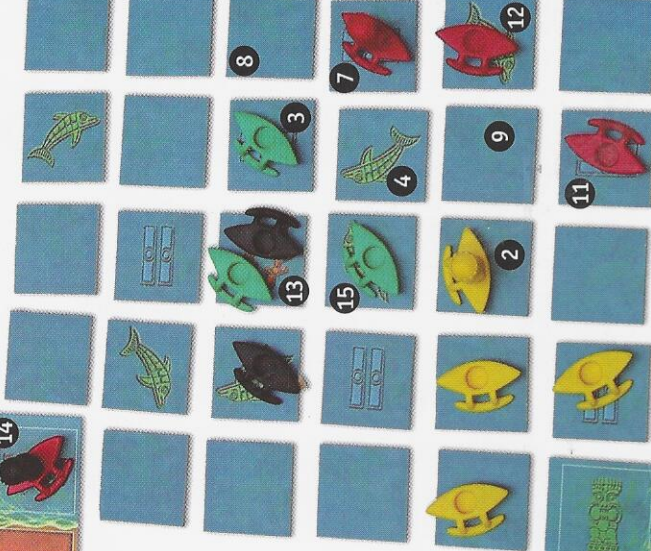


Plage verte / Arrivée jaune



- 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 tra-
jet.

- 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



ou noire.

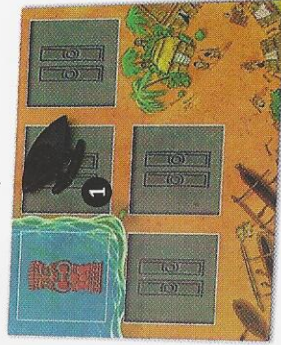
- La pirogue rouge avec le Tiki rouge
(en 7) ne peut aller en 2, car la pirogue
adverse contient aussi un Tiki.

- 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.

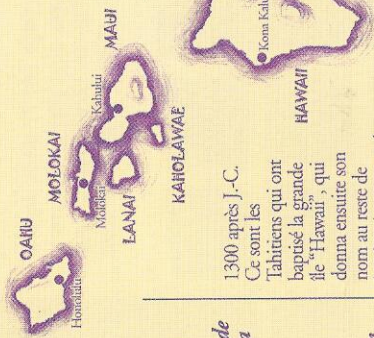
Plage jaune / Arrivée verte



Plage noire / Arrivée rouge



Hawaï et de légendes



"Aloha", qui signifie "bienvenue", a pour cadre de jeu Hawaï et ses archipels. Cette civilisation polynésienne fascine par l'extraordinaire richesse de ses arts, de ses mythes et de sa culture. Une véritable éthique de vie liée au dépassement de soi a permis aux Hawaïens d'accomplir des prouesses en matière de construction navale, de navigation, d'ornementation corporelle, d'architecture et d'organisation sociale. Assez récente si on la compare à l'Histoire de l'humanité, la culture hawaïenne étonne par sa complexité, son raffinement et la permanence de ses vestiges, en dépit des ravages culturels d'un tourisme colonisateur.

Un peu d'histoire

L'archipel hawaïen (autrefois appelé îles sandwich) est composé de 8 îles principales (dont six accessibles aux touristes) et de 124 petites îles, récifs, haut-fonds et bancs de sable. Il fut formé il y a 25 millions d'années par une série d'éruptions volcaniques au cœur du Pacifique (au sud-ouest de la Californie). Il est probable qu'il fut découvert vers 400 après J.-C. par les habitants des Marquises, avant de connaître une nouvelle vague d'immigration, tahitienne cette fois-ci, entre 950 et

Selon la légende, le dieu Lono, exilé à la suite d'un chagrin d'amour, avait prédit son retour à bord d'un grand bateau à voile carrée. Dans la cosmogonie hawaïenne, ce sont des bateaux-îles venus du pays des dieux qui sont à l'origine de leurs archipels. Ainsi, tout être venant de très loin est susceptible d'appartenir au monde originel d'où sont parties leurs îles. De plus, le blanc (la lumière) est associé au divin en opposition à la nuit, mère de tous les dangers terrestres. On comprend alors pourquoi les Hawaïens ont naturellement pris Cook et les armures étonnantes de ses hommes pour des incarnations du dieu Lono.

Mais dès que la nature humaine de Cook fut mise à jour, ce dernier paya de sa vie cette imposture. Kamehameha le roi guerrier, régnait quasiment sur la totalité du grand archipel constitué en quatre royaumes jusqu'au début du 19^e siècle. Durant cette période, Hawaï fut un enjeu économique pour de nombreux pays occidentaux.

Mais ce furent les Américains qui "au nom de la démocratie" remportèrent le morceau. C'est ainsi que le 21 août 1959, Hawaï devint le cinquantième état américain.

- **Continent :** Océanie
- **Région :** Polynésie
- **Point culminant :** Mauna Kea (4205 m)
- **Archipels :** Oahu, Maui, Hawaï, Kauai, Molokai, Lanai, Niihau, Kahoolawe
- **Intitulé officiel :** Aloha State
- **Superficie :** 16 600 km² pour l'ensemble de l'archipel, 10 414 km² pour la seule île d'Hawaï
- **Population :** 1 200 000 habitants
- **Capitale :** Honolulu (600 000 habitants)
- **Peuples et ethnies :** 33% d'Américains blancs, 22% de Japonais, 12% de Philippins, 5% de Chinois, 1% d'Hawaïens
- **Langues :** anglais et polynésien
- **Religions :** prédominance des religions chrétiennes, mais aussi bouddhisme, jodisme et musulmans
- **Monnaie :** dollar US



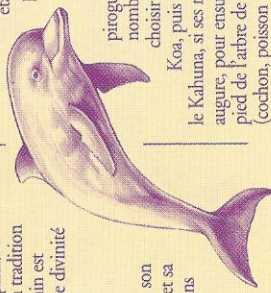
Tissu blanc traditionnel hawaïen représentant le dieu Lono.

Du jeu et des symboles

■ **Le corail**
Les coraux sont le produit d'une étonnante symbiose entre un animal invertébré (l'anthozoaire) et une algue dont il se nourrit. Les sécrétions calcaires de l'animal nourrissent la plante, qui l'alimente et le protège des agressions extérieures, tout en formant d'étranges structures. Les coraux peuvent revêtir diverses formes : en branches (coraux de cerf), en plateaux étagés (foliacés), en méandres (cerveau), en bussons, en feuillets de chou, ou en évenails. Rassemblés en colonies compactes ou isolés, ils forment des barrières de récifs acérés. Les égratignures infligées aux nageurs imprudents cicatrisent très mal.

■ **Le dauphin**
À l'origine, le dauphin était une sorte de chien de plage qui chassait le poisson. Avec le temps (quelques millions d'années) il s'est transformé pour être plus efficace dans sa chasse : profil hydrodynamique, sonar, capacité respiratoire plus importante, nageoire caudale très puissante pour une manœuvrabilité maximale. Les lois de l'évolution convergente l'ont fait ressembler à un requin, mais que l'on ne s'y trompe pas, le premier est un mammifère, le second reste un poisson. Le dauphin a toujours noué d'étonnantes relations avec les hommes, peut-être en souvenir de son passé terrestre. On ne compte plus les marins et autres surfers qui ont échappé à la mort grâce à des dauphins bienveillants. Dans la tradition hawaïenne, le dauphin est considéré comme une divinité protectrice de la mer.

■ **Les alizés**
Selon l'île concernée, son versant, son altitude et sa position, les conditions climatiques peuvent varier du tout au tout. C'est ainsi



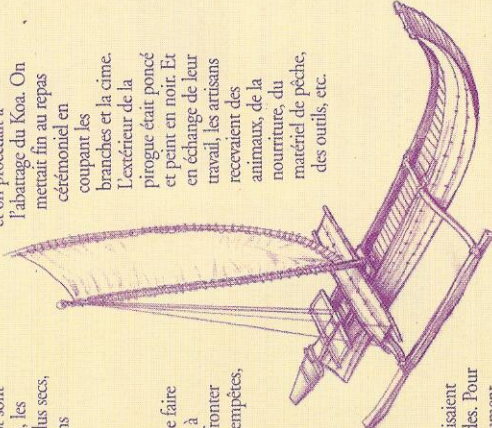
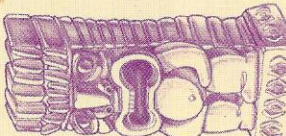
qu'à quelques kilomètres de distance, il peut n'y avoir qu'une petite brume ou pleuvoir à verse ! Sous l'influence des alizés dominants, susceptibles d'amener de la pluie, les côtes Nord et Est sont les plus humides. À l'inverse, les littoraux Ouest et Sud, les plus secs, ont été envahis par les stations balnéaires.

■ **Les pirogues**
D'après certains chercheurs, la conquête de la Polynésie a pu se faire grâce à l'utilisation de pirogues à double coque, permettant d'affronter deux difficultés majeures : les tempêtes, éprouvant la résistance des embarcations et la nécessité de pouvoir emporter un équipage important, de grandes quantités de vivres ainsi que les plantes et les animaux nécessaires à une installation définitive. Pour conserver leurs aliments, les Polynésiens les séchaient et utilisaient des noix de coco comme goudres. Pour se repérer sans écriture ni instrument, les navigateurs se faisaient aux étoiles. Il semble que pour arriver à Hawaï, deux astres servaient de guide : Sirius, la plus éclatante, et Arcturus, à la pointe de la grande ours. C'est en étudiant le mouvement de ces deux étoiles que les astronomes ont pu retracer l'itinéraire suivi par les émigrants polynésiens. La plupart des voiles étaient constituées de plusieurs pièces de tissu, ce qui permettait si un morceau de voile se déchirait, de remplacer la partie défectueuse sans avoir à changer la totalité de la voile.

La pirogue à balancier, beaucoup moins stable que la "double", mais plus facile à renflouer en écopant, ne permettait pas d'effectuer de longues traversées, en raison de sa petite taille. Elle était plutôt réservée à la pêche ou à la guerre avec des îles voisines. La construction des pirogues répondait à de nombreux rituels : il fallait choisir un grand arbre, le Koa, puis demander au prêtre, le Kahuna, si ses rêves étaient de bon augure, pour ensuite aller déposer au pied de l'arbre de nombreuses offrandes (cochon, poisson rouge, noix de coco,

boisson narcotique). Une fois sur place, on invoquait l'esprit de la montagne, l'Aumakua, on enterrait le poisson rouge et une pièce de tissu sacré, on mettait le cochon à cuire et on procédait à l'abattage du Koa. On mettait fin au repas cérémoniel en coupant les branches et la cime. L'extérieur de la pirogue était poncé et peint en noir. Et en échange de leur travail, les artisans recevaient des animaux, de la nourriture, du matériel de pêche, des outils, etc.

■ **Les Tikis**
Les Tikis font partie des manifestations artistiques les plus répandues à Hawaï. Leurs expressions et leur physiognomie obéissent à des codes très complexes. Il en existe de toutes les tailles. Les plus monumentaux, sculptés en roche volcanique, servent à délimiter des territoires et sont souvent placés en lisière de forêt. Ils représentent une divinité ou un ancêtre, et servent de support à la contemplation. Un Tiki désigne également un petit pendentif protecteur, taillé dans du corail noir, parfois enlâché d'or. Enfin, si l'on interroge un Polynésien pour savoir ce qu'est un Tiki, il répondra en riant que tous les hommes en sont équipés, et que toutes les femmes le désirent...





ALOHA

Le jeu Tactique des Archipels



Présentation

Durant Makahiki (période de paix de quatre mois consacrée au dieu Lono), les peuples des archipels s'adonnent à un jeu en l'honneur d'Aïna (la terre nourricière) afin de désigner les Ali'i (classe sociale la plus élevée) qui régneront sur les îles. Chaque peuple choisit ses champions et prépare ses Wa'a (pirogues). Un terrain de jeu est défini par un groupe d'archipels. Le but est simple : chacun part de son village et doit, en pirogue, être le premier à amener son Tiki (statuette représentant la divinité protectrice de sa tribu) dans le camp adverse. Les peuples perdants disent alors Aloha (bienvenue) à leur nouveau roi. Le jeu d'Aloha, traditionnellement gravé sur des petites planches en bois, permettait aux populations de revivre les exploits héroïques des Ali'i, et de les transmettre aux générations futures...



Contenu

32 dalles - 16 pirogues - 4 Tikis - 12 marqueurs - 4 plages - 1 livret de règles "familiales" - 1 livret de règles "expert".



Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une couleur et prend les pirogues, les marqueurs et le Tiki correspondants. On place les dalles comme sur le schéma ci-dessous. Chacun pose alors ses pirogues sur la plage de sa couleur (1 pirogue par case). Les pirogues sont percées pour pouvoir accueillir un Tiki (le sien ou celui d'un adversaire). On met son Tiki dans la première pirogue qui prend la mer...



Comment gagner ?

Être le premier à apporter son Tiki à bord d'une pirogue (la sienne ou celle d'un adversaire) sur la dalle Arrivée de sa couleur. Les autres joueurs diront alors au vainqueur : "Aloha !" en signe de bienvenue.



Déroulement de la partie

Chaque joueur dispose à son tour, de **3 actions** qu'il peut utiliser comme il veut, dans n'importe quel ordre. Le plus jeune commence à jouer.

Description des actions

En version Expert, il n'y a plus la possibilité de révéler des dalles. Le plateau reste dévoilé tout au long de la partie. Il n'y a donc plus de hasard...

Mettre une pirogue à la mer

Une pirogue placée sur 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 une plage peut faire chavirer d'autres pirogues (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.

Par exemple, un joueur peut durant son tour :

- déplacer 3 de ses pirogues,
- ou déplacer 2 de ses pirogues + déplacer son Tiki d'une pirogue à une autre,
- ou déplacer 1 de ses pirogues + déplacer 2 fois son Tiki d'une pirogue à une autre,
- ou déplacer 1 de ses pirogues sur un Corail magique + déplacer une pirogue adverse + déplacer son 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.

Les marqueurs

Ils sont de quatre couleurs différentes (jaune, rouge, vert ou noir) et il y en a 3 par joueur. Chaque joueur



place ses marqueurs sur les pirogues qu'il fait chavirer. Il les pose à la fin de son tour et les retirera à la fin de son prochain tour. Durant ce laps de temps, les autres joueurs ne peuvent pas toucher aux pirogues concernées.

Description des dalles

Une dalle ne peut accueillir à la fois qu'une pirogue à flot et une pirogue chavirée (voir dalles Alizé). Une dalle occupée par une pirogue à flot est donc infranchissable.

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.

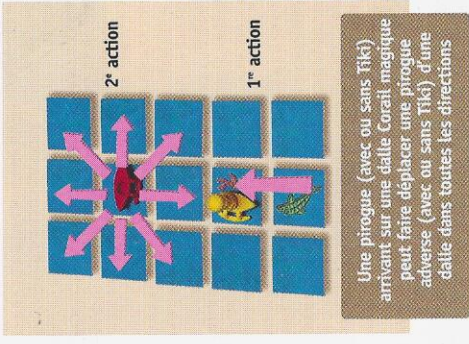
Note : une pirogue ne peut pas rebondir sur un Dauphin. Seul un Tiki peut bénéficier de cet effet.



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 un dalle adjacente, libre ou occupée par une pirogue chavirée.



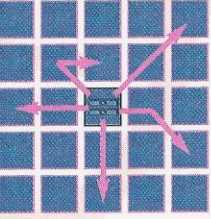
Note : une pirogue déjà placée sur un Corail magique ne permet pas de bénéficier de cet effet. C'est uniquement lorsqu'il "arrive" sur une dalle Corail magique (et qu'il utilise 1 action) qu'un joueur peut déplacer une pirogue adverse.

Attention : un Corail magique permet aussi de déplacer une pirogue chavirée, ainsi qu'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).



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

Une pirogue venant d'une dalle Alizé peut se déplacer sur des dalles contenant d'autres pirogues et les retourner. On dit alors que les pirogues ont été **chavirées**. Elles seront immobilisées jusqu'à la fin du prochain tour de celui qui les a chavirées. Ce dernier place sur la pirogue chavirée un marqueur de sa couleur. Il le retirera à la fin de son prochain tour, en remettant la pirogue à flot. En revanche, une pirogue contenant un Tiki ne peut pas faire chavirer une pirogue adverse contenant également un Tiki.

- Notes :
- Une pirogue plus le déplacement.
 - Un Tiki transporté p...
 - Il est poss...
 - Une pirogue...
 - Dans ce cas, p...
 - Il est poss...
 - Une de ses...
 - Cela présent...
 - Faire chav...
 - terrompt pa...
 - On peut p...
 - pirogues pl...
 - adjacentes.
 - Attention
 - Le déplace...
 - les qu'effec...
 - tant une dal...
 - une seule ac...
 - Faire chavi...
 - et récupérer
 - est automati...
 - comme une
 - Une piro...
 - remise à flo...

La pirogue jaune d'une Alizé



sur les pirogues les pose à la fin de l'attente. Une fois que les joueurs ne peuvent plus aller aux pirogues.

Action

cueillir à la fois et une pirogue (Alizé). Une fois que la pirogue est à flot.



pond à la cour- is joueurs ; elle de sa plage de

à atteindre avec arqué dans une adverse) pour

1 joueur déplace d'une pirogue à l'autre, il peut utiliser le Dauphin (et rebondir son pirogue doit se trouver de départ et la pirogue. Ce n'est pas de l'action

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

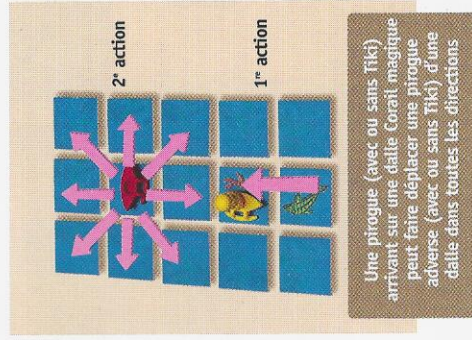


Un Tiki peut rebondir sur un Dauphin sans utiliser d'action supplémentaire.

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 déclencher l'effet. S'il le fait, il peut déplacer une pirogue adverse de son choix dans n'importe quelle direction, vers un dalle adjacente, libre ou occupée par une pirogue chavirée.



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

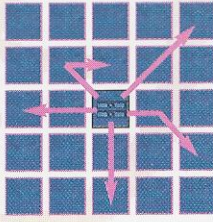
Note : une pirogue déjà placée sur un Corail magique ne permet pas de bénéficier de cet effet. C'est uniquement lorsqu'il "arrive" sur une dalle Corail magique (et qu'il utilise 1 action) qu'un joueur peut déplacer une pirogue adverse.

Attention : un Corail magique permet aussi de déplacer une pirogue chavirée, ainsi qu'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).



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

Une pirogue venant d'une dalle Alizé peut se déplacer sur des dalles contenant d'autres pirogues et les retourner. On dit alors que les pirogues ont été **chavirées**. Elles seront immobilisées jusqu'à la fin du prochain tour de celui qui les a chavirées. Ce dernier place sur la pirogue chavirée un marqueur de sa couleur. Il le retirera à la fin de son prochain tour, en remettant la pirogue à flot. En revanche, une pirogue contenant un Tiki ne peut pas faire chavirer une pirogue adverse contenant également un Tiki.

Notes :

- Une pirogue chavirée ne bloque plus le déplacement d'autres pirogues.
- Un Tiki ne peut pas être transporté par une pirogue chavirée.
- Il est possible de faire chavirer une pirogue contenant un Tiki. Dans ce cas, vous récupérez automatiquement le Tiki dans votre pirogue.
- Il est possible de faire chavirer une de ses propres pirogues si cela présente un intérêt stratégique.
- Faire chavirer une pirogue n'interrompt pas le déplacement en cours.
- On peut donc faire chavirer 2 pirogues placées sur des dalles adjacentes.

Attention :

- Le déplacement spécial de 2 dalles qu'effectue une pirogue en quittant une dalle Alizé compte comme une seule action.
- Faire chavirer une pirogue adverse et récupérer le Tiki qu'elle contenait est automatique et ne compte pas comme une action.
- Une pirogue chavirée qui est remise à flot chavire, à son tour,



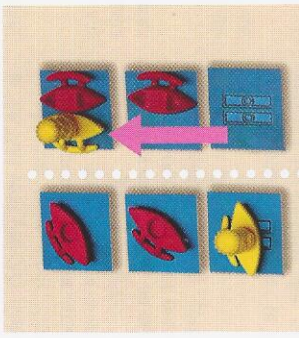
La pirogue jaune part d'une dalle Alizé



Elle fait chavirer la rouge et lui prend son Tiki



Elle poursuit son déplacement avec le Tiki rouge



Une pirogue (avec ou sans Tiki) en provenance d'une dalle Alizé peut faire chavirer 1 ou 2 pirogues adverses

toute pirogue restée sur la même dalle. Le marqueur qui était sur la pirogue remise à flot est alors placé sur la nouvelle pirogue chavirée.



Chaque joueur choisit une couleur et prend les pirogues, le Tiki, et les marqueurs correspondants.

Un des trois joueurs n'aura pas d'avantage en face de lui. Cela n'a aucune importance, car les deux autres joueurs pourront tout aussi bien l'empêcher d'apporter son Tiki à bon port !

Jouer à 2 joueurs

Il existe deux façons de jouer à Aloha à deux joueurs :

En duel

Chaque joueur choisit une couleur et se place dans la diagonale opposée à son adversaire. Les deux autres pirogues sont ignorées.

En armada

Chaque joueur choisit deux couleurs, correspondant à deux pirogues placées d'un même côté. Bien qu'il ait le double de pirogues, chaque joueur ne dispose que de 3 actions par tour. Pour gagner, il faut être le premier à apporter ses deux Tikis à bon port ! Lorsqu'un des Tikis arrive à destination, il est posé sur la plage adverse.

Les tactiques du roi Kamaha Meha

■ **Akua** : déplacez votre Tiki dans une pirogue adverse (1^{re} action). Déplacez ensuite une de vos pirogues sur une dalle Corail magique (2^e action), puis déplacez la pirogue adverse contenant votre Tiki où vous le désirez (3^e action).

■ **Maui** : chavirez vous-même votre pirogue contenant votre Tiki. Celui-ci passera automatiquement dans votre deuxième pirogue, et l'opération rendra la dalle inaccessible !

■ **Anu'u** : arrangez-vous pour éloigner au maximum vos pirogues de leur plage de départ, pour qu'elles

ne soient pas utilisées par votre adversaire avec une dalle Corail magique.

- **Kanaloa** : déplacez votre Tiki (1^{re} action) dans une de vos pirogues se trouvant sur une dalle Alizé, puis déplacez-la (2^e action) de 2 dalles (avec le Tiki).
- **Aru** : faites chavirer le plus de pirogues adverses, pour gagner des coups d'avance sur vos adversaires !
- **Kauwa** : laissez une pirogue transportant votre Tiki en défense, sur l'arrivée de l'adversaire, et avancez au maximum vos autres pirogues.

Examples

- La **pirogue verte** sur la plage (en 1) peut se déplacer de 2 dalles dans toutes les directions et faire chavirer d'autres pirogues (en 2 et en 3).
- Le **Tiki jaune** (en 2) peut aller sur la **pirogue jaune** (en 4) grâce au **Dauphin** (en 5).

■ La **pirogue rouge** (en 3) peut en arrivant sur le **Corail magique** (en 6) déplacer d'une dalle, n'importe quelle pirogue adverse (en dépensant 1 action). Par exemple, la pirogue jaune (en 4) peut être déplacée en 5, en 6, en 7, etc. La **pirogue noire** chavirée (en 8) peut aussi être déplacée, par exemple en 9. La **pirogue jaune** qui s'y trouve sera alors chavirée à la fin du tour du joueur rouge, lorsque la **pirogue noire** sera remise à flot.

- La **pirogue verte** (en 10) placée sur une dalle **Alizé**, peut se rendre en 11 (même si la pirogue est déjà chavirée), en 4 (chavirant la pirogue qui s'y trouve, et bénéficiant des effets du Corail magique en dépensant une action supplémentaire), en 3 en passant par 2 (chavirant les deux pirogues et récupérant le Tiki au passage). Elle peut même se rendre en 13 en passant par 12 pour faire chavirer la pirogue de sa couleur et récupérer le **Tiki vert**.

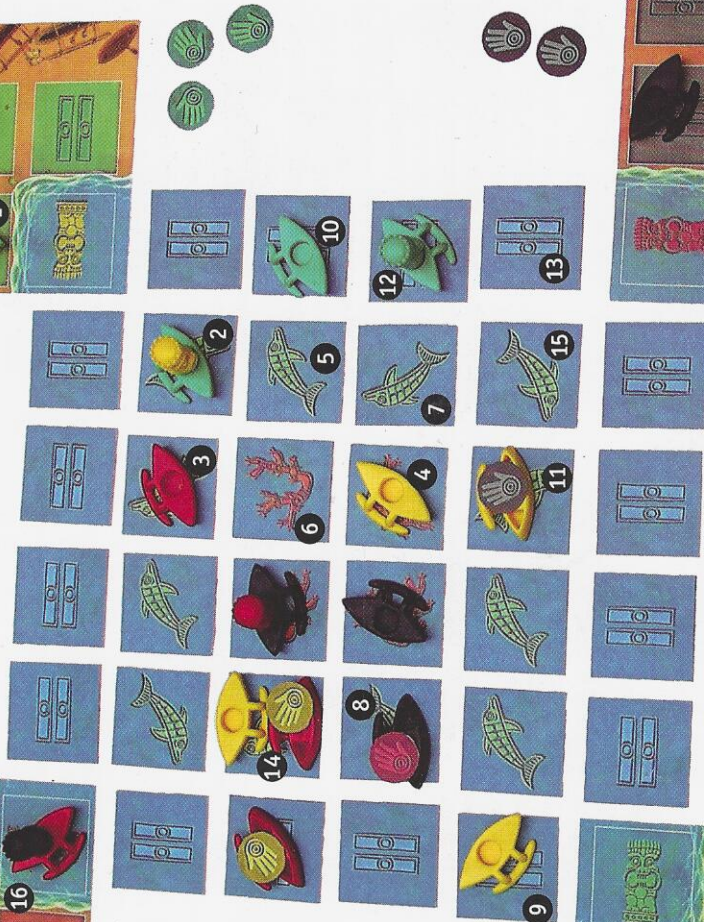
- Le **Tiki vert** (en 12) placé dans la **pirogue verte**, peut aller en 3 dans la **pirogue rouge** (grâce au Dauphin en 5), ou en 4 dans la **pirogue jaune** (grâce aux Dauphins en 5, en 7, ou en 15). En revanche, il ne peut pas aller en 11 parce que la **pirogue jaune** est chavirée.

- La **pirogue verte** avec le **Tiki vert** (en 12) ne peut aller en 2, car la pirogue verte contient un Tiki.
- La **pirogue jaune** (en 11) sera remise à flot à la fin du tour du joueur noir.
- Le joueur avec le **Tiki noir dans la pirogue rouge** (en 16) a gagné, même si son Tiki est dans une pirogue d'une autre couleur que la sienne.
- Si la **pirogue jaune** (en 14) n'a pas été déplacée à la fin du tour du joueur jaune, elle sera chavirée par la pirogue rouge remise à flot.



- Création : Igor Polouchine
 - Illustration de couverture : Swal
 - Design graphique : Igor Polouchine
 - Texte et illustrations du "dossier" :
- Igor Polouchine
- Photos : Stéphanie Lairret
 - Coordination : Guillaume Gille-Naves
 - Directeur de collection "P'tits Jeux" : Patrick Renault
 - E-mail : jeux@darwin-projet.com
 - Distribution : Amédée éditions
 - Tél. : 01 39 56 06 07

• E-mail : asmodee@asmodee.com
 ■ Tests : un grand merci à Victor, Tatiana, P.O., Fabien, Patrick, Guillaume, Cyril, Olivier, Bertrand, Dior, Mathieu, Astride, Stéphanie, Chloé, et à tous les autres, qui par leurs questions ont permis à Aloha d'être



Plage jaune / Arrivée verte

Plage noire / Arrivée rouge

