



Seite 3



page 9



page 15

## Impressum/Credits/Crédits

### **Autor/Author/Auteur**

Reiner Stockhausen

### **Illustrationen/Illustrations/Illustrations**

Klemens Franz

### **Redaktion/Development/Développement**

dlp games

### **Übersetzung/Translation/Traduction**

Birgit Irgang

### **Regelsatz/Layout/Mise en page**

atelier198

**dlp games**

Copyright © dlp games Verlag GmbH

Eurode-Park 86

52134 Herzogenrath

Tel. 02406-8097200

E-Mail: [info@dlp-games.de](mailto:info@dlp-games.de)

## Material / Materials / Matériel

### 75 Rohstoffkarten / commodity cards / cartes « matière première »



Muscheln  
15x seashells  
coquillage



Holz  
15x wood  
bois



Bambus  
15x bamboo  
bambou



Ton  
15x clay  
argile



Fisch  
15x fish  
poisson

### 20 Werkzeug-Karten / tool cards / cartes « outil »



Korb  
5x basket  
panier



Speer  
5x spear  
javelot



Fischernetz  
5x fishing net  
filet de pêche



Karren  
5x cart  
charrette

### 70 Karten Produkte / product cards / cartes « produit »





*Maeval! Auch in der Südsee unter Sonne und Palmen wetteifern die Bewohner um die wertvollsten Gegenstände und eindrucksvollsten Bauten. Dabei steht man vor dem Dilemma, kurzfristig die Produktion höherwertiger Dinge mittels der zufällig erhaltenen Rohstoffe Ton, Holz, Muscheln, Bambus und Fisch voranzutreiben oder lieber erst die Werkzeuge hierzu herzustellen, um anschließend effektiver produzieren zu können.*

## Vorbereitung

- Die Rohstoffkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 6 Karten auf die Hand.
- Die restlichen Rohstoffkarten werden als verdeckter Stapel abgelegt. Die obersten 3 Karten werden offen nebeneinander neben dem Stapel abgelegt.



- Die Werkzeug-Karten werden nach Werkzeugen sortiert und in 4 Stapeln abgelegt, so dass sie für jeden erreichbar sind.



- Von den Produktkarten müssen zunächst bei weniger als 5 Spielern Karten aussortiert werden. Bei 4 Spielern werden die 6 Karten entfernt, bei denen am rechten Rand die Zahl 5 (für 5 Spieler) steht. Bei 2 oder 3 Spielern werden zusätzlich alle Karten mit der Markierung 4+ entfernt.



- Danach werden 2 Stapel aus den Produktkarten gebildet. Dazu werden die Karten nach ihrer Markierung für Stapel I oder II sortiert. Anschließend werden beide Stapel getrennt voneinander gut gemischt. Stapel II wird dann zuerst verdeckt abgelegt, Stapel I kommt verdeckt auf diesen, so dass die Karten einen Nachziehstapel bilden.



- Nun werden von diesem Stapel 10 Karten aufgedeckt und offen als allgemeine Auslage in der Tischmitte bereitgelegt.



## Ablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler macht einen Zug, dann ist der nächste an der Reihe. Das Spiel endet, wenn der Stapel mit den Produktkarten aufgebraucht ist. Sobald die Auslage nicht mehr aufgefüllt werden kann, ist jeder Spieler (*inklusive des Spielers, der durch Erwerb der Karte aus der Auslage die letzte Runde eingeläutet hat*) noch genau einmal am Zug. Danach werden die Punkte gezählt. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

## Züge

Ein Zug setzt sich immer aus 3 Elementen zusammen.

1. Eine Rohstoffkarte ziehen
2. Eine Aktion machen oder passen
3. Handkarten-Limit prüfen und gegebenenfalls Karten abwerfen

Zunächst zieht der Spieler am Zug eine Rohstoffkarte. Dabei muss er grundsätzlich eine verdeckte Karte vom Stapel nehmen. (*Bestimmte Regeln können durch Werkzeuge gebrochen werden. So kann z.B. mit der Werkzeugkarte „Speer“ ein Spieler wählen, ob er eine vom verdeckten Stapel oder eine der offen ausliegenden Rohstoffkarten nimmt.*)

Das Ziehen einer Rohstoffkarte ist Pflicht.

Ausgespielte Rohstoffkarten werden offen auf einem Ablagestapel abgelegt.

Sind nicht mehr genügend Rohstoff-Karten zum Nachziehen vorhanden, wird der Ablagestapel gemischt und es wird ein neuer Stapel mit Rohstoffkarten gebildet.

Anschließend darf der Spieler genau eine Aktion durchführen. Das Ausführen einer Aktion ist optional. Ein Spieler kann auch auf das Ausführen einer Aktion verzichten und passen.

Führt ein Spieler eine Aktion aus, hat er folgende Möglichkeiten:

- 2 Rohstoffkarten gegen eine der offen ausliegenden Rohstoffkarten tauschen. Dazu legt der Spieler zwei beliebige von seinen Handkarten auf den Ablagestapel und nimmt eine der drei offen ausliegenden Rohstoffkarten auf die Hand. Anschließend wird sofort eine neue Rohstoffkarte aufgedeckt. Es müssen immer 3 offene Rohstoffkarten ausliegen.
- Karten von seiner Hand gegen ein Produkt der Auslage tauschen. Erwirbt der Spieler ein Produkt, so legt er dieses im Normalfall offen vor sich ab. Eine Ausnahme bilden die Produkte „Kanu“, „Hütte“ und „Steinzeug“. Diese Produkte haben keinen eigenen Punktwert und werden zum Erwerb höherwertiger Produkte benötigt. Steinzeug, Hütten oder Kanus werden stets (*wie die Rohstoffkarten*) auf die Hand genommen (*das Handkartenlimit wird dadurch nicht erweitert!*).
- Um ein Produkt zu erwerben, sind unten auf den Produktkarten die geforderten Rohstoffe oder Produkte abgebildet. Die Rohstoff-Karten, die zum Erwerb einer Produkt-Karte benötigt werden, kommen auf den offenen Ablagestapel. Produktkarten (*also Steinzeug, Hütten und Kanus*), die zum Erwerb benötigt werden, kommen aus dem Spiel.



- Eine Werkzeug-Karte erwerben. Um eine Werkzeug-Karte zu erwerben, benötigt der Spieler die auf der Karte geforderte Anzahl gleicher Rohstoffe. Die Sorte ist dabei egal, es müssen jedoch immer Rohstoffe einer Sorte (*also entweder Muscheln oder Holz oder Ton oder Fisch oder Bambus*) sein. Den Spielern stehen alle Werkzeug-Karten zum Erwerb zur Verfügung. Die Reihenfolge, in der man Werkzeug-Karten erwirbt, spielt keine Rolle. Jeder Spieler darf jedoch von jeder Werkzeug-Karte maximal eine besitzen.

- Eine oder mehrere Rohstoffkarten oder Produktkarten zu einem Lager legen (siehe Lagerkarten).



## Handkarten-Limit

Die Spieler dürfen am Ende ihres Zuges nicht mehr als 6 Karten auf der Hand haben. Hat ein Spieler am Ende seines Zuges mehr Karten auf der Hand, muss er überzählige Karten abwerfen. Das Abwerfen von Karten, um sein Handlimit zu erreichen, zählt nicht als Aktion, muss also in jedem Fall erfolgen.

## Werkzeug-Karten

**Korb:** Mit der Werkzeug-Karte Korb wird das Handkarten-Limit auf 8 erhöht. Der Spieler muss am Ende seines Zuges also nur dann Karten abwerfen, wenn er mehr als 8 auf der Hand hält.



**Speer:** Mit der Karte Speer darf ein Spieler beim Ziehen von Rohstoffkarten entweder vom verdeckten Stapel ziehen oder eine der 3 offen ausliegenden Rohstoffkarten nehmen. Nimmt ein Spieler eine offen ausliegende Rohstoffkarte, wird diese sofort durch eine vom verdeckten Stapel ersetzt.

**Fischernetz:** Mit dem Fischernetz wird Fisch zum Joker. Der Spieler darf jeden anderen Rohstoff (also Ton, Holz, Bambus oder Muscheln) durch Fisch ersetzen, um Karten der Auslage zu erwerben.



## ACHTUNG:

- Fisch als Joker darf nie beim Erwerb von Werkzeugen eingesetzt werden, um eine der geforderten, gleichen Karten zu ersetzen.
- Fisch als Joker darf nicht zu einer Lagerkarte gelegt werden.
- Fisch als Joker darf nur Rohstoffe, nicht aber die Produkt-Karten Hütte, Kanu oder Steinzeug ersetzen.



**Karren:** Mit Karren ist es dem Spieler erlaubt, beim Ziehen der Rohstoffkarten 2 Karten zu ziehen. Er muss mindestens 1 Karte ziehen, die zweite Karte ist optional. Hat der Spieler außerdem die Karte „Speer“, darf er frei wählen, ob er je eine oder beide Karten vom verdeckten Stapel oder von den offen ausliegenden Karten nimmt. Nimmt der Spieler zuerst eine der offenen Karten, wird diese sofort ersetzt, so dass der Spieler beim

Aufnehmen der zweiten Karte wieder die Wahl zwischen 3 offen liegenden Rohstoffkarten hat.

## Produktkarten

**Steinzeug, Hütte, Kanu:** Diese Produktkarten werden zum Erwerb höherwertiger Produkte benötigt. Sie werden stets auf die Hand genommen. Wird damit ein anderes Produkt erworben, kommen die Karten aus dem Spiel.



**Produktionsstätten:** Wald, Tongrube, Bambuswald, Muschelstrand: Für diese Karten werden jeweils 4 gleiche Rohstoffe benötigt (z.B. 4x Fisch oder 4x Holz...) Mit einer Produktionsstätte benötigt ein Spieler zum Erwerb eines Produkts jeweils 1 Rohstoff des entsprechenden Rohstoffs weniger.

*Beispiel: Der Spieler, der den Wald besitzt, kann die Karte Steg mit nur 2 Karten Holz von der Hand (statt 3) erwerben.*

**Lagerkarten:** Holzlager, Töpferei, Bambuslager, Muschelkiste, Anlegestelle, Brunnen, Dorf, Markt:



Diese Karten erlauben, dass man Rohstoffe beziehungsweise Produkte an diese Karten ablegen darf. Rohstoffe bzw. Produkte, die abgelegt werden dürfen, sind jeweils auf den entsprechenden Karten

abgebildet. Pro abgelegter Karte erhält man die auf der Lagerkarte genannte Punktzahl, also z.B. beim Holzlager pro Holz 1 Punkt, bei der Muschelkiste pro Muschel 2 Punkte und bei der Anlegestelle pro Kanu 3 Punkte.

Für den Markt gilt folgendes: Um den Markt zu erwerben, wird genau 1 Kanu, 1 Hütte und 1 Steinzeug benötigt. Beim Markt können sowohl Kanus als auch Hütten und Steinzeug abgelegt werden. Die Ablage von Rohstoffen oder Produkten zu einer Lagerkarte gilt als Aktion (*es darf also nicht im selben Zug ein Produkt erworben und Karten zu Lagerkarten gelegt werden*). Es dürfen pro Aktion immer nur zu einer Lagerkarte Karten abgelegt werden. Zu dieser Lagerkarte dürfen jedoch beliebig viele Karten gelegt werden.

*Beispiel: Andrea legt zum Markt 2 Kanus und 1 Hütte. Ihr Zug ist damit beendet.*

**Produkte:** Steg, Brücke, Kacheln, Statue, Palisaden, Tempel, Aquarium, Fischkorb, Doppelkanu, Porzellan, Kultstätte: Diese Karten zählen die Punkte, die darauf angegeben sind.



**Muschelkette:** Die Punkte der Muschelkette hängen davon ab, wie viele Karten ein Spieler davon am Ende des Spiels gesammelt hat. Für 1 Karte erhält er 2 Punkte, für 2 Karten 5, für 3 Karten 9, für 4 Karten 14 und für 5 oder mehr Karten 20 Punkte.



## Spielende

Nach Spielende zählt jeder die Punkte seiner erworbenen Produkt-Karten, Werkzeugarten und aller an Lagerkarten abgelegten Rohstoffe und Produkte. Wer die meisten Punkte vorweisen kann, gewinnt.





*Maeva! Even in the South Seas under the sun and the palm trees, the inhabitants compete for the most valuable objects and the most impressive buildings.*

*But in doing so, they find themselves in a dilemma; whether to press ahead short-term with the production of higher quality objects using commodities acquired by chance, such as clay, wood, seashells, bamboo and fish, or whether it is best to produce tools first of all, to enable a more effective production as a result.*

## Set-up

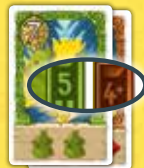
- Shuffle the commodity cards. Each player receives 6 cards in his hand.
- The remaining cards are placed in a pile, face down. The top 3 cards are laid side by side, face up beside the pile.



- The tool cards are sorted according to the tools and placed in 4 piles, within easy reach of everyone.



- Some product cards must be removed if there are less than 5 players. For 4 players, remove the 6 cards bearing the figure 5 at the right edge (*for 5 players*). For 2 or 3 players, also remove all cards marked with 4+.



Return the removed cards to the box.

- Then make 2 piles of product cards. According to their markings, sort them into pile I or II. Next shuffle each pile separately. First place pile II face down, then stack pile I face down on top of it. These cards form the draw pile.



- Now take 10 cards from this pile, turn them face up and place them in the centre of the table as a general layout of cards.



## Play

The youngest player begins. Play moves in a clockwise direction. Each player takes a turn, then play moves to the next player. The game ends once the pile of product cards has been used up. As soon as the general layout of cards can no longer be replenished, each player has exactly one more turn (including the player who has just started the last round by drawing the card from the layout of cards). After that, the points are added up. The winner is the player with the most points.

## Turns

A turn always consists of 3 elements.

1. Drawing a commodity card
2. Performing an action or passing
3. Checking your hand card limit and discarding cards if necessary.

First of all, on your turn, draw a commodity card. It is compulsory to draw a face down card from the pile. (Certain rules may be broken by tool cards. For example, with the “spear” card, you may choose whether you draw one card from the face-down pile or one from the face-up commodity cards.)

It is compulsory to draw a commodity card.

Commodity cards, which have already been played, are laid face up in a discard pile. If there are no longer sufficient commodity cards to draw from, reshuffle the discard pile and begin a new pile of commodity cards.

Following that, you may perform exactly one action. Performing an action is optional. You may refrain from performing the action and pass.

If you perform an action, you have the following options:

- Exchange 2 commodity cards for one of the face-up commodity cards. For this, lay any two of your hand cards on the discard pile and take one of the three face-up commodity cards into your hand. Turn over a new commodity card immediately. There must always be 3 commodity cards lying face up.
- Exchange hand cards for a product from the layout of cards. If you acquire a product, you generally place it face up before you. The products “canoe”, “hut” and “stoneware” are exceptions. These products do not carry any points of their own and are required for the acquisition of higher value products. Stoneware, huts or canoes are always *(the same as the commodity cards)* held in the hand *(this does not increase the hand card limit!)*.
- The commodities or products required for the acquisition of a product are shown at the bottom of the product cards. The commodity cards required for the acquisition of a product card are laid face up on the discard pile. Product cards (*i.e. stoneware, huts and canoes*), which are required for the acquisition, are removed from the game.



- Acquiring a tool card. To acquire a tool card, you need the required number of the same commodities, as shown on the card. The type is irrelevant, but they must always be commodities of one type (*thus, either seashells or wood or clay or fish or bamboo*). All the tool cards are available for acquisition by the players. It is irrelevant, in which order you acquire the tool cards. However, each player may only possess a maximum of one of each tool card.

- You may lay one or more commodity cards at a store (see store cards).



### Hand card limit

At the end of your turn, you may not hold more than 6 cards in hand. If, at the end of your turn, you are holding more cards, then the excess number must be discarded. Discarding cards to reach your hand limit does not count as an action and must be carried out in any case.

### Tool cards

**Basket:** The basket tool card increases the hand limit to 8. Thus, at the end of your turn, you must only discard cards if you are holding more than 8.



**Spear:** When drawing commodity cards, the spear card allows you to either draw from the face-down pile or choose one of the 3 commodity cards lying face up. If you draw one of the cards lying face up, replace this immediately with one of the cards from the face-down pile.

**Fishing net:** The fishing net turns your fish into a joker. You may replace any other commodity (i.e. clay, wood, bamboo or seashells) by fish, in order to acquire cards from the layout of cards.



### ATTENTION:

- When acquiring tools, fish may never be used as a joker to replace one of the required, same cards.
- Fish as a joker may not be laid at one of the store cards.
- Fish as a joker may only replace commodities, but not the product cards hut, canoe or stoneware.



**Cart:** When drawing commodity cards, the cart allows you to draw 2 cards. You must draw at least one card, the second one is optional. If you also hold the “spear” card, you may choose whether you take both cards ore one each from the face-down pile and the face-up cards. If you first take one of the face-up cards, this is replaced immediately, so that when drawing your second card, you once again have the choice between 3 commodity cards lying face up.

## Product cards

**Stoneware, hut, canoe:** These product cards are required for the acquisition of higher value products. They are always taken into your hand. If you use them to acquire another product, they are removed from the game.



**Production sites:** Forest, clay pit, bamboo forest, seashell beach: You need 4 of the same commodity for each of these cards (e.g. 4x fish or 4x wood ...) If you own a production site, then you need 1 less commodity card to acquire the corresponding product.

*Example: The player who owns the forest can acquire the jetty card using only 2 wood cards from their hand (instead of 3).*

**Store cards:** Wood store, pottery, bamboo store, seashell chest, jetty, well, village, market: These cards allow you to lay commodities or products by these cards. The commodities and products that may be laid there are shown on these cards. For each card laid, you receive the number of points shown on the store card, thus for example: for the wood store 1 point per wood, for the seashell chest 2 points per seashell and for the jetty 3 points per canoe.



The following applies to the market: To acquire the market, you require exactly 1 canoe, 1 hut and 1 stoneware. Canoes, huts and stoneware can be laid at the market. Laying commodities or products at a store card counts as an action. *(Thus, you may not acquire a product and lay cards at the store cards during the same turn.)* For each action performed, you may only lay cards at one store card. However, you may lay any number of cards at this store card. *(Example: Andrea lays 2 canoes and 1 hut at the market. Her turn is then finished).*

**Products:** Jetty, bridge, tiles, statue, palisades, temple, aquarium, fish basket, two-man canoe, chinaware, cult site: These cards count the points shown on them.



**Seashell necklace:** The points for the seashell necklace depend on how many of these cards you have collected at the end of the game. You score 2 points for 1 card, 5 for 2 cards, 9 for 3 cards, 14 for 4 cards and 20 points for 5 or more cards.



## End of the game

At the end of the game, you each count up the points of your acquired product cards, tool cards and all commodities and products laid at the store cards. The player with the most points wins.



*Maeva ! Dans les mers du Sud, sous le soleil et les palmiers, les habitants rivalisent à qui aura les objets les plus précieux et les constructions les plus impressionnantes.*

*Un dilemme se pose : faut-il faire avancer à court terme la production de biens de grande valeur grâce aux matières premières obtenues au hasard – argile, bois, coquillages, bambous et poissons – ou plutôt fabriquer d'abord les outils pour pouvoir ensuite produire plus efficacement ?*

## Préparatifs

- Mélangez les cartes « matière première ». Chaque joueur en reçoit 6, qu'il prend en main.
- Les cartes « matière première » restantes sont posées face cachée pour constituer une pioche. Retournez les 3 premières cartes et posez-les à côté de la pile, les unes à côté des autres, face visible.
- Triez les cartes « outil » par type d'outil et formez-en 4 piles que vous posez de manière à ce qu'elles soient accessibles pour tous.



- Certaines des cartes « produit » doivent d'abord être écartées pour une partie à moins de 5 joueurs. Pour jouer à 4 joueurs, on enlève les 6 cartes sur lesquelles le nombre 5 (signifiant 5 joueurs) figure sur le côté droit. À 2 ou 3 joueurs, on écarte en plus toutes les cartes portant l'inscription 4+.
- Ensuite, formez 2 piles avec les cartes « produit ». Pour ce faire, triez les cartes pour les classer dans la pile I ou II selon leur inscription. Puis mélangez bien chacune des deux piles, séparément. Posez d'abord la pile II, face cachée, la pile I vient par-dessus, face cachée également, de sorte que les cartes ne forment plus qu'une seule pile.



- Retournez à présent 10 cartes de cette pile et formez-en un étalage commun, face visible, au centre de la table.



## Déroulement de La partie

C'est le joueur le plus jeune qui commence. On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur joue un coup, puis c'est au suivant de jouer. La partie se termine lorsque la pile des cartes « produit » est épuisée. Quand l'étalage ne peut plus être complété, chaque joueur (y compris le joueur qui a déclenché le dernier tour en faisant l'acquisition d'une carte de l'étalage) a encore un dernier coup – et un seul – à jouer. On compte ensuite les points. C'est le joueur qui a accumulé le plus de points qui gagne.

## Coups

Un coup se compose toujours de 3 éléments.

1. Piocher une carte « matière première »
2. Faire une action ou passer
3. Vérifier le nombre de cartes que l'on a en main et, le cas échéant, se défausser de cartes

D'abord, le joueur dont c'est le tour pioche une carte « matière première ». En principe, il doit prendre une carte face cachée de la pile. (*Certaines règles peuvent être enfreintes grâce à des outils. Par ex., avec la carte « javelot », un joueur peut choisir s'il prend une carte de la pile face cachée ou parmi les cartes « matière première » étalées face visible.*)

Piocher une carte « matière première » est obligatoire.



Les cartes « matière première », une fois jouées, sont posées sur la table face visible, constituant une pile de défausse. S'il n'y a plus assez de cartes « matière première » disponibles pour piocher, on mélange la défausse et on forme une nouvelle pioche de cartes « matière première ».

Le joueur peut ensuite exécuter une – et une seule – action. Exécuter une action est facultatif. Le joueur peut aussi renoncer à exécuter une action et passer la main.

Si le joueur exécute une action, il a les possibilités suivantes :

- Échanger 2 cartes « matière première » contre l'une des cartes « matière première » étalées face visible. Pour ce faire, le joueur pose deux cartes (au choix) de sa main sur la pile de défausse et prend en main l'une des trois cartes « matière première » étalées face visible. Puis on retourne immédiatement une nouvelle carte « matière première ». Il doit toujours y avoir 3 cartes « matière première » étalées face visible.
- Échanger des cartes de sa main contre un produit de l'étalage. Lorsque le joueur acquiert un produit, il pose normalement celui-ci devant lui, face visible. Les produits « canoë », « cabane » et « grès » constituent une exception. Ces produits n'ont aucune valeur en termes de points et sont utilisés pour acquérir des produits de plus grande valeur. Le grès, les cabanes ou les canoës (*comme les cartes « matière première »*) sont toujours pris en main (*le nombre limite de cartes que l'on peut avoir en main n'est pas augmenté pour autant !*)
- Les matières premières ou produits nécessaires pour acquérir un produit sont représentés en bas des cartes « produit ». Les cartes « matière première » utilisées pour acquérir une carte « produit » sont ensuite placées sur la pile de défausse, face visible. Les cartes « produit » utilisées (*c'est-à-dire grès, cabanes et canoës*) sont écartées du jeu.



aucune importance. Chaque joueur ne peut cependant posséder au maximum qu'une seule carte de chaque outil.

- Poser une ou plusieurs cartes « matière première » ou cartes « produit » dans un campement (voir : cartes « campement »).



### Nombre limite de cartes que l'on peut avoir en main

À la fin de leur coup, les joueurs ne doivent pas avoir plus de 6 cartes en main. Si un joueur a davantage de cartes en main à la fin de son coup, il doit se défausser de ses cartes en trop. Se défausser de cartes pour atteindre le nombre limite de cartes de sa main ne compte pas comme une action, on doit le faire dans tous les cas.

### Cartes « outil »

**Panier :** avec la carte « panier », le nombre limite de cartes que l'on peut avoir en main passe à 8. Le joueur ne doit donc se débarrasser de cartes à la fin de son coup que s'il en a plus de 8 en main.



**Javelot :** avec la carte « javelot », un joueur peut, lorsqu'il pioche des cartes « matière première », soit piocher sur la pile face cachée, soit prendre l'une des trois cartes « matière première » étalées face visible. Si le joueur prend une carte « matière première » étalée face visible, celle-ci doit être immédiatement remplacée par une carte de la pile face cachée.

**Filet de pêche :** avec le filet de pêche, le poisson devient un joker. Le joueur peut remplacer n'importe quelle autre matière première (c'est-à-dire argile, bois, bambou ou coquillage) par du poisson pour acquérir des cartes de l'étalage.



### ATTENTION :

- Le poisson ne peut jamais être utilisé comme joker, lors de l'acquisition d'outils, pour remplacer l'une des cartes identiques demandées.
- Le poisson utilisé comme joker ne peut pas être posé auprès d'une carte « campement ».
- Le poisson utilisé comme joker ne peut remplacer que des matières premières, mais pas des cartes « produit » (cabane, canoë ou grès).



**Charrette** : avec la charrette, le joueur est autorisé, lorsqu'il pioche des cartes « matière première », à piocher 2 cartes. Il doit piocher au moins 1 carte, la seconde carte est facultative. Si le joueur possède en outre la carte « javelot », il est libre de choisir s'il prend une carte ou deux sur la pile face cachée ou parmi les cartes étalées face visible. Si le joueur prend d'abord l'une des cartes étalées face visible, celle-ci doit être immédiatement remplacée, de manière à ce que le joueur ait de nouveau le choix entre 3 cartes « matière première » étalées face visible lorsqu'il prend sa seconde carte.

## Cartes « produit »

**Grès, cabane, canoë** : ces cartes « produit » sont nécessaires pour acquérir des produits de plus grande valeur. On les prend toujours en main. Une fois qu'elles ont servi à acquérir un autre produit, elles sont écartées du jeu.



**Sites de production** : forêt, carrière d'argile, forêt de bambous, plage de coquillages : pour chacune de ces cartes, il faut 4 matières premières identiques (*par ex. 4x poisson ou 4x bois...*). Avec un site de production, un joueur a besoin, pour acquérir un produit, d'1 unité de moins de la matière première correspondante.

*Exemple : Le joueur qui possède la forêt peut acquérir la carte « jetée » avec seulement 2 cartes « bois » provenant de sa main (au lieu de 3).*

**Cartes « campement »** : réserve de bois, poterie, magasin de bambous, boîte à coquillages, embarcadère, fontaine, village, marché :



quand on possède ces cartes, on peut poser des matières premières ou des produits à côté de ces cartes. Les matières premières ou produits qui peuvent être déposés sont représentés sur la carte correspondante. Pour chaque carte posée, on reçoit le nombre de points inscrit sur la carte « campement », c'est-à-dire par ex., pour la réserve de bois, 1 point par carte « bois » ; pour la boîte à coquillage, 2 points par coquillage ; pour l'embarcadère, 3 points par canoë.

Pour le marché, la règle suivante s'applique : pour acquérir le marché, il faut exactement 1 canoë, 1 cabane et 1 grès. Des canoës peuvent être posés dans le marché, aussi bien que des cabanes et du grès. Déposer des matières premières ou des produits à côté d'une carte « campement » compte comme une action (*on ne peut donc pas, lors du même coup, acquérir un produit et poser des cartes à côté de cartes « campement »*). Lors d'une même action, on ne peut poser de cartes qu'à côté d'une seule carte « campement ». En revanche, on peut poser autant de cartes que l'on souhaite à côté de cette carte « campement ». (*Exemple : Andrea dépose au marché 2 canoës et 1 cabane. Son coup est alors terminé.*)

**Produits** : jetée, pont, carrelage, statue, palissades, temple, aquarium, corbeille de poissons, double canoë, porcelaine, lieu de culte : ces cartes rapportent le nombre de points qui est indiqué dessus.



**Collier de coquillages** : les points rapportés par le collier de coquillages dépendent du nombre de cartes qu'un joueur a collectées à la fin de la partie. Pour 1 carte « collier de coquillages », il reçoit 2 points, 5 points pour 2 cartes, 9 points pour 3 cartes, 14 points pour 4 cartes et 20 points pour 5 cartes ou plus.



## Fin de La partie

à la fin de la partie, chacun compte les points de ses cartes « produit » acquises, de ses cartes « outil », et de tous les produits et matières premières posés à côté de cartes « campement ». Celui qui a obtenu le plus de points remporte la partie.