



# *Conquest of Paradise*

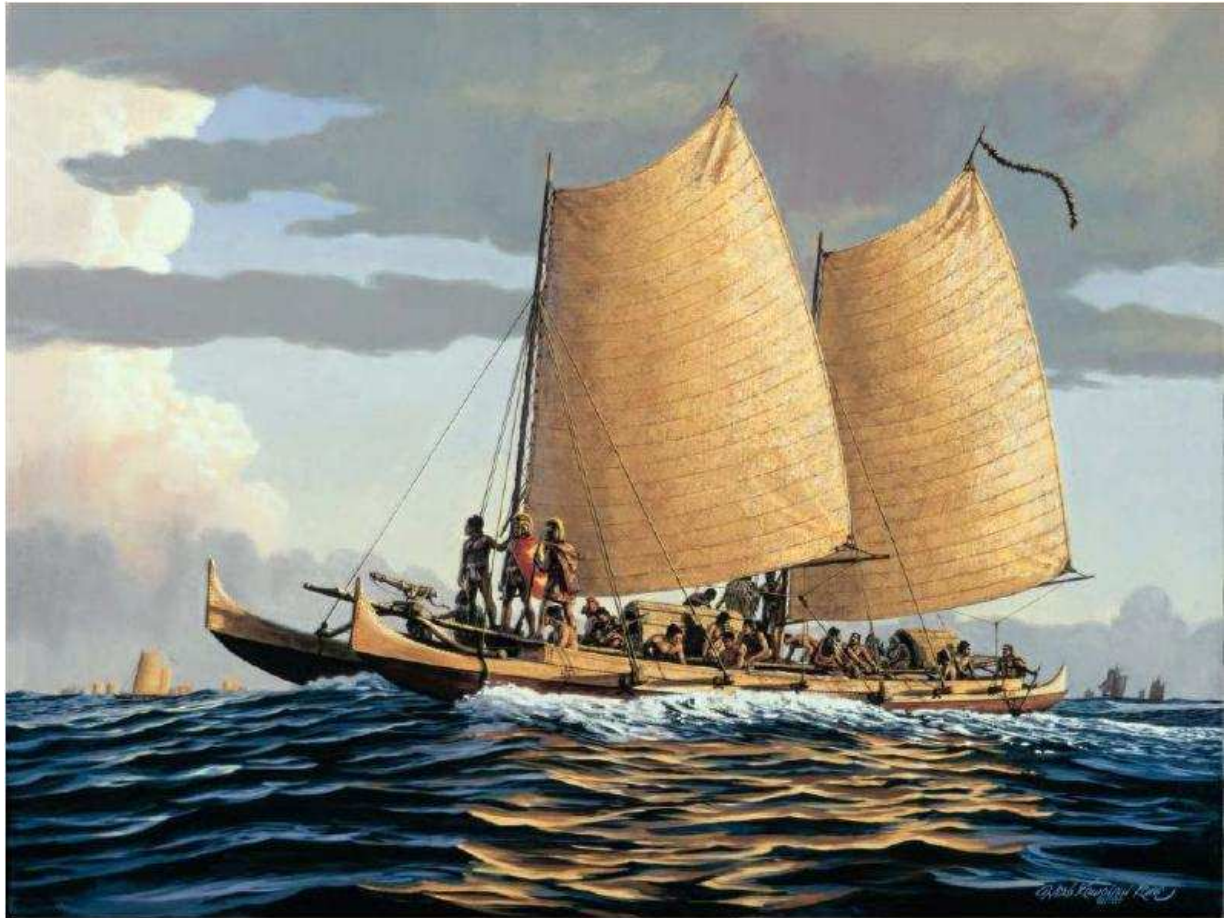


Illustration ©1984, 2007 Herb Kawainui Kane

Un jeu de Kevin McPartland pour 2 à 4 joueurs, à partir de 12 ans, durée 90 minutes

# Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

## *Introduction*

*Conquest of Paradise* est un jeu de simulation historique passionnant pour deux, trois ou quatre joueurs, dépeignant l'établissement des grands empires maritimes polynésiens dans le Pacifique qui ont existé bien avant que les Européens ne les découvrent. Les joueurs éprouvent les mêmes inconnus que leurs contreparties historiques quand ils envoient des explorateurs pour découvrir de nouvelles îles paradisiaques. Ils colonisent des îles, construisent des canoës pour le commerce ou la conquête, forment des guerriers, investissent des ressources dans les développements culturels et organisent les colons pour augmenter, défendre et développer leurs empires insulaires en pleine expansion.

Les joueurs gagnent des points de victoire (PV) en contrôlant des villages, des groupes d'îles, et par des innovations culturelles. La partie se déroule jusqu'à ce qu'au moins un joueur ait rempli les conditions minimum de PV en fonction du nombre de joueurs. Le joueur avec le plus de PV l'emporte quand les conditions de fin de partie ont été remplies (comme indiqué sur la piste des PV de la carte).

## *Composants*

Une boîte complète de *Conquest of Paradise* contient :

- Un livret de **règles du jeu**
- Un livret des **notes du concepteur**
- Une carte 22"x 34"
- Quatre cartes aide
- Un dé à 6 faces
- 168 pions de jeu (5/8")
- 4 explorateurs (5/8" x 1 1/4")
- 140 marqueurs (1/2")
- 30 tuiles de groupe d'îles
- 27 cartes Arts & Culture

## *Carte*

La carte représente la majeure partie de l'océan pacifique, divisée en hexagones. Le secteur à l'est des Tonga et des Samoa comprend un carré vide au centre de chaque hexagone : l'inconnu. La localisation géographique des groupes d'îles dans l'inconnu est indiquée à titre de référence. Cependant, pour simuler le sens de la surprise et de la découverte des explorateurs polynésiens du jeu, les emplacements dans lesquels VOUS trouverez ces îles sont aléatoires, et donc probablement très différents !

Les polynésiens n'ont rien trouvé d'utile près des Amériques. Ces hexagones sont de couleur bleu océan pour indiquer qu'ils ne peuvent pas être explorés. Les Amériques elles-mêmes sont interdites sauf le carré marqué "South America [Amérique du Sud]" (voir la règle avancée concernant Kumara).

Le secteur à l'ouest des Tonga et des Samoa était connu des polynésiens et occupé par d'autres peuples. Ces groupes d'îles indépendants sont déjà imprimés sur la carte avec leurs villages et sont semblables aux tuiles de groupe d'îles. Ces hexagones n'ont pas besoin d'être explorés mais les groupes d'îles indépendants peuvent être conquis par vos guerriers. Le secteur sans hexagones à l'ouest de ces îles (y compris l'Australie) est interdit.

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

### *Pions de jeu*



**Canoë de transport**



**Colonie**



**Rumeur**



**Guerriers locaux**



**Canoë de guerre**



**Bande de guerriers**

Une étoile en haut à gauche d'un pion montre que c'est un pion capable de combattre. Seuls les canoës de guerre, les bandes de guerrier et les guerriers locaux peuvent combattre vos adversaires.

Un nombre en haut à droite d'un pion montre qu'il peut se déplacer et indique la distance. Les pions avec un "2" peuvent se déplacer de deux hexagones pendant la phase de déplacement et de combat. Les pions sans nombre ne peuvent pas se déplacer seuls mais peuvent être transportés par des canoës. Les guerriers locaux sont une exception : ils ne se déplacent pas du tout et apparaissent si nécessaires dans un combat pour défendre un de vos groupes d'îles.

### *Explorateurs*

Ce sont des pions spéciaux qui peuvent explorer un nombre variable d'hexagones pendant la phase d'exploration. *Les noms donnés le sont uniquement pour l'ambiance historique; voir les **notes du concepteur** pour l'histoire de chaque explorateur.*



### *Marqueurs*



**Village  
(recto)**



**Agriculture  
améliorée  
(verso)**

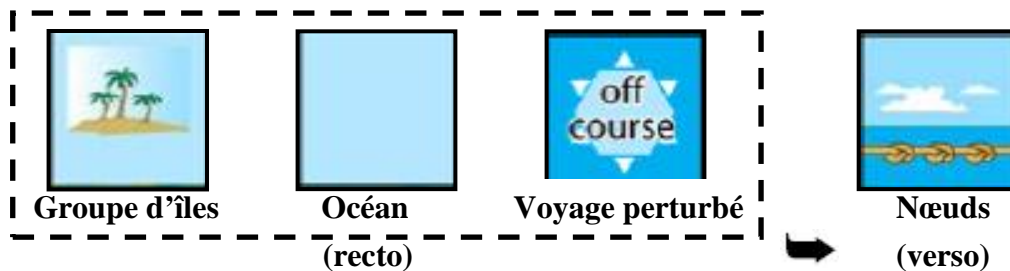


**Ile  
découverte**

Les marqueurs village/agriculture améliorée sont partagés par tous les joueurs. Un marqueur Ile découverte montre une découverte d'un joueur avant qu'elle soit révélée aux autres.

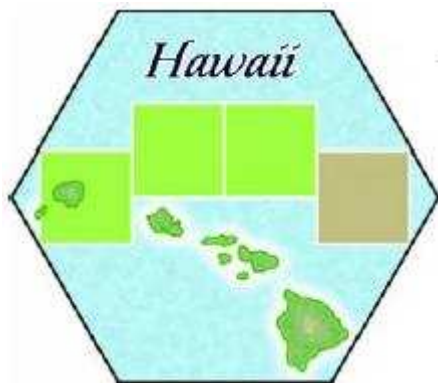
## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

### *Marqueurs découverte*



Un marqueur "palmier" indique qu'un groupe d'îles a été découvert dans l'hexagone. Un marqueur bleu clair indique que de l'océan a été découvert dans cet hexagone ; il est placé sur la carte dans l'hexagone où il a été découvert. Les deux types ont un nombre de nœuds au verso. Chaque marqueur voyage perturbé déclenche un événement spécial.

### *Tuiles de groupe d'îles*



Une tuile de groupe d'îles représente un paradis tropical florissant dont la possession permet à un joueur de construire des villages et de gagner la richesse et la puissance nécessaires pour gagner la partie. Vous pouvez en savoir plus sur chaque tuile dans les **notes du concepteur**.

Les carrés verts indiquent comment les villages peuvent être construits sur le groupe d'îles. Un carré marron, quand il y en a un, indique que si une agriculture améliorée est construite, un autre village peut être construit là. Chaque village (ou

son côté agriculture améliorée) est placé dans ces carrés pendant la partie. Un secteur avec une île peut recevoir des pions de jeu.

Plusieurs tuiles de groupe d'îles sont des atolls inhabitables. Chacune de ces tuiles a un carré en pointillé sous son titre. Bien qu'il ne puisse pas être utilisé pour construire des villages, un atoll a néanmoins de la valeur s'il est incorporé à votre empire en développement.



## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

### *Préparation de la partie*

Placez les marqueurs découverte dans une tasse (ou plutôt un sac opaque). Les marqueurs de découverte y sont piochés aléatoirement quand c'est nécessaire.

Mélangez les cartes Arts & Culture et posez le paquet face cachée dans l'emplacement adéquat de la carte.

Placez sur la carte les tuiles de groupes d'îles requises en fonction du nombre de joueurs (voir ci-dessous) et mettez de côté la tuile Te Waka Maui (utilisée dans une règle avancée). Puis mélangez les tuiles de groupes d'îles restants face cachée dans le carré correspondant. Les tuiles de groupes d'îles y sont piochées aléatoirement quand c'est nécessaire.

### *Iles de base*

Installez les îles de base initiales comme suit :

DEUX JOUEURS : utilisez les Tonga et les Samoa, tous deux imprimées sur la carte.

TROIS JOUEURS : utilisez les Tonga, les Samoa et les Hiva (îles Marquesas). Placez la tuile de groupe d'îles Hiva dans son emplacement historique sur la carte, faisant face à la direction indiquée. Placez alors les tuiles de groupe d'îles Flint Is. et Niue dans leurs emplacements historiques indiqués sur la carte, faisant face aux directions indiquées. Piochez aléatoirement des marqueurs découverte jusqu'à ce que vous ayez trois marqueurs de groupe d'îles et deux marqueurs océan. Remettez les marqueurs piochés en trop dans la tasse. Retirez les trois marqueurs de groupe d'îles de la partie. Placez les deux marqueurs océan piochés aléatoirement sur la carte (côté océan visible) : un dans l'hexagone entre Niue et Flint Is. et l'autre dans l'hexagone entre Flint Is. et Hiva (au nord de Tuamotu). Ces emplacements sont indiqués en rouge sur la carte.

QUATRE JOUEURS : utilisez les Tonga, les Samoa, Hiva et Raiatea (West Society Islands). Faire la mise en place comme pour une partie à trois joueurs, comme indiqué ci-dessus. Placez alors Raiatea dans son emplacement historique sur la carte, faisant face à la direction indiquée. Pour terminer, retirez un marqueur de groupe d'îles supplémentaire pioché aléatoirement.

Prenez les cartes aide correspondant au nombre de joueurs dans la partie. Décidez sur quel groupe d'îles de base initial chaque joueur commencera la partie. Les joueurs peuvent simplement convenir où ils souhaitent commencer. Sinon, mélangez les cartes aide. Chaque joueur en pioche une aléatoirement et joue le groupe d'îles de base initial décrit sur la carte.

### *Pions et marqueurs de joueur*

Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions correspondants. Placez les marqueurs village "génériques" dans le carré correspondant sur la carte.

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

Ensuite, placez le marqueur village de votre couleur, votre capitale, dans un des carrés verts de votre groupe d'île de base. Placez un deuxième village (régulier) dans un autre carré vert de votre île. Placez alors deux bandes de guerriers de votre couleur, face cachée, dans votre groupe d'îles de base. Les pions restants de votre couleur sont vos pions non construits et sont disponibles pour être construits pendant la partie.

### ***Tour de jeu***

Chaque tour de jeu comprend les phases suivantes, jouées dans cet ordre :

1. Phase d'ordre du tour.
2. Phase d'exploration.
3. Phase de déplacement & de combat.
4. Phase de construction.
5. Phase de victoire.

Chaque phase doit être effectuée par tous les joueurs avant de passer à la phase suivante. Les joueurs effectuent les phases exploration, déplacement & combat et victoire selon l'ordre déterminé par la phase d'ordre du tour. Cependant, ils effectuent les phases d'ordre du tour et de construction simultanément.

### ***1. Ordre du tour***

Le joueur en dernière place sur la piste des PV prend le marqueur ordre du tour. En cas d'égalité pour la dernière place, donnez le marqueur ordre du tour au joueur parmi les ex-æquo qui possède le premier groupe d'îles dans la liste suivante: Tonga, Raiatea, Hiva, Samoa.

Le joueur avec le marqueur ordre du tour décide alors qui sera le premier joueur pour ce tour et si le jeu se déroulera dans le sens horaire ou dans le sens inverse. Ce joueur place le marqueur devant le premier joueur et dirige la flèche dans la direction du jeu.



### ***2. Exploration***

*Chaque joueur a un explorateur. Ce pion représente les jeunes aventuriers et les navigateurs expérimentés de votre île, partis à la recherche de nouveaux horizons, mécontents du statut-quo. Chaque joueur joue à son tour en les envoyant dans les vastes étendues inconnues de l'océan dans l'espoir de découvrir de nouvelles îles, de nouvelles promesses et de nouvelles vies.*



Seuls les explorateurs peuvent pénétrer dans un hexagone inconnu, et eux-seuls peuvent pénétrer dans un hexagone avec une tuile de groupe d'îles face cachée.

Si votre explorateur commence sa phase exploration dans le carré Lost (perdu), retirez-le du carré et placez-le devant vous. C'est tout pour cette phase ; l'explorateur n'explore pas.

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

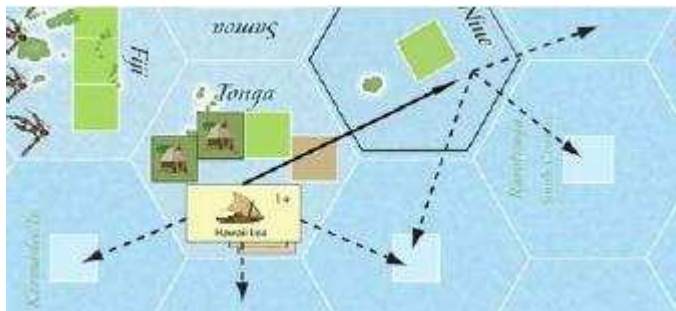
Si votre explorateur commence la phase exploration devant vous, il peut alors explorer. L'exploration se compose de trois étapes :

- **Pré-déplacement** : un déplacement libre grâce auquel l'explorateur se déplace au bord de l'inconnu.
- **Découverte** : trouvez de nouvelles tuiles de groupe d'îles et d'océan.
- **Résolution** : retirez ou retournez les marqueurs découverte.

### **Pré-déplacement**

Commencez la phase exploration en plaçant votre explorateur sur n'importe lequel des groupes d'île que vous contrôlez (c'est-à-dire un groupe d'île sur lequel vous avez un village).

Ensuite, vous pouvez déplacer votre explorateur à travers les hexagones connus qui NE sont pas des hexagones ennemis (groupes d'îles indépendantes, groupes d'îles contrôlés par un autre joueur ou tout hexagone qui contient des pions d'un autre joueur) afin d'atteindre un hexagone à côté d'un hexagone inconnu.



*L'explorateur des Tonga peut commencer à explorer dans n'importe lequel des hexagones inconnus à côté des Tonga, ou se pré-déplacer à Niue et commencer son exploration dans n'importe lequel des hexagones inconnus à côté de Niue.*

### **Découverte**

Après l'éventuel pré-déplacement, les explorateurs pénètrent dans un hexagone inconnu. Piochez un marqueur découverte dans la tasse et regardez ses deux faces. Une des faces du marqueur montre le type de découverte: un groupe d'îles, de l'océan ou un voyage perturbé. L'autre face du marqueur montre des nœuds sur une corde : un, deux ou trois nœuds sur un marqueur de groupe d'îles ou d'océan ; zéro nœud sur un marqueur voyage perturbé.

Si vous avez pioché un marqueur océan, placez-le dans l'hexagone où on l'a découvert. Laissez le marqueur avec sa face nœud visible jusqu'à ce que vous ayez fini l'exploration.

Si vous avez pioché un marqueur groupe d'îles, piochez aléatoirement une tuile groupe d'îles. Regardez-la avec votre visage impassible de joueur de poker ! Placez-le face cachée sur son hexagone, à l'abri du regard des autres joueurs, et placez un de vos marqueurs Ile découverte sur la tuile. Vous pouvez révéler la tuile immédiatement en la plaçant face visible sur la carte (orientez-la avec votre groupe d'îles de base). Dans tous les cas, placez le marqueur découverte nœud visible sur la tuile.

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

Une tuile groupe d'îles peut être retournée face visible à tout moment par tout joueur qui l'a découverte. Retournez le marqueur île découverte sur la tuile et orientez-la dans la même direction que le groupe d'îles de base du joueur qui l'a révélée.

Si vous avez pioché un marqueur voyage perturbé, vous n'explorez pas l'hexagone que vous aviez prévu d'explorer ! Le joueur à votre gauche déplace votre explorateur dans un hexagone adjacent. Il **DOIT** être un hexagone que votre explorateur peut explorer : tout hexagone inconnu (y compris un hexagone avec un groupe d'îles face cachée qu'un autre joueur a exploré).

Votre explorateur explore alors cet hexagone en piochant un autre marqueur exploration. Retirez de la partie le marqueur voyage perturbé juste après avoir choisi le nouvel hexagone. Le joueur l'explorant pourra choisir de faire marche arrière et d'explorer l'hexagone plus tard dans le tour.

Cependant, si vous avez pioché un marqueur voyage perturbé quand votre explorateur est dans un hexagone sans hexagone adjacent inconnu, l'explorateur reste où il est. Placez un marqueur avec 2 nœuds dans l'hexagone comme pénalité. Vous pouvez choisir d'essayer d'explorer encore cet hexagone.

### ***Explorer plus d'hexagones***

*Les nœuds sur les marqueurs découvertes symbolisent la quantité de sueur et de larmes endurées, ou plus simplement le temps passé par un explorateur à explorer un hexagone particulier. Jusqu'à quelle distance l'explorateur peut aller avant d'être obligé de retourner à la maison (ou pire, de se perdre) dépend du désir du joueur de continuer à regarder, et de sa chance.*



Après avoir exploré un hexagone, vérifiez le nombre total de nœuds exposés pour connaître combien vous avez accumulé ce tour :

- **4 nœuds ou moins** : vous pouvez explorer un autre hexagone adjacent ou vous pouvez choisir de revenir.
- **5 nœuds** : votre explorateur **DOIT** revenir.
- **6 nœuds ou plus** : votre explorateur est perdu. Après la résolution de l'exploration de ce dernier hexagone, placez votre explorateur dans le carré Lost sur la carte.

Pour faire revenir votre explorateur, placez-le simplement devant-vous.

### ***Situations spéciales d'exploration***

Vous pouvez examiner une tuile groupe d'îles face cachée possédant un marqueur île découverte d'un autre joueur en déplaçant votre explorateur dans l'hexagone, soit délibérément soit comme résultat d'un marqueur voyage perturbé. Cela coûte deux nœuds : placez un marqueur avec 2 nœuds dans l'hexagone comme pénalité. Après examen de la tuile, placez un de vos marqueurs île découverte sur la tuile. Ou, si vous le souhaitez, retournez maintenant la tuile groupe d'îles face visible. Des marqueurs île découverte de plus d'un joueur peuvent être sur une tuile face cachée. Toutefois, quand tous les joueurs ont découvert



## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

un groupe d'îles, retournez la tuile face visible, orientez-la, et rendez chaque marqueur île découverte à son propriétaire.

Vous ne pouvez avoir que trois marqueurs île découverte sur la carte en même temps. Vous devez choisir de révéler un groupe d'îles (pour libérer un marqueur) si vous souhaitez en placer un sur un groupe d'îles nouvellement découvert. A la place, vous pouvez choisir de révéler immédiatement le groupe d'îles nouvellement découvert.

Après avoir exploré un hexagone, vous pouvez souhaiter traverser un hexagone connu (qui n'est pas un hexagone ennemi) afin d'arriver à un autre hexagone encore inconnu. Cela coûte deux nœuds: placez un marqueur avec 2 nœuds dans l'hexagone comme pénalité.

Les hexagones bleus sans carré à l'est et à l'ouest du Pacifique ne peuvent pas être explorés. Ce sont automatiquement des hexagones d'océan

### ***Résolution***

Vous terminez votre exploration pour le tour soit en décidant de revenir, soit en étant forcé de revenir (avec cinq nœuds), soit en allant dans le carré Lost (avec six nœuds ou plus). Maintenant, examinez chaque marqueur découverte avec des nœuds :

- Retournez chaque marqueur océan sur la face bleu clair et laissez-le dans son hexagone sur la carte.
- Retirez chaque marqueur découverte de groupe d'îles (mais ni les marqueurs île non découverte ni les tuiles dessous !).
- Retirez chaque marqueur avec 2 nœuds des hexagones explorés mettez-les de côté pour une utilisation ultérieure.

### ***3. Déplacement et Combat***

La phase déplacement & combat se compose de trois étapes :

- ***Transit*** : un déplacement libre dans lequel vous pouvez déplacer vos pions dans votre empire, le long de votre chaîne de canoës de transport.
- ***Déplacement*** : envoyez vos canoës au delà de votre empire existant.
- ***Résolution de combat*** : réglez tous les conflits dans les hexagones occupés par vous-même et un autre joueur.

#### ***Transit***

La phase déplacement & combat d'un joueur peut commencer par un transit pré-déplacement. Si vous avez une chaîne de canoës de transport, vous pouvez l'utiliser pour déplacer autant de pions (colonies, bandes de guerrier, canoës de transport, canoës de guerre et rumeurs) que vous souhaitez aussi loin que vous le souhaitez. Les chaînes de canoës de transport ont une capacité illimitée pendant le transit. Toutefois, les canoës de transport servant comme éléments de la chaîne ne peuvent pas eux-mêmes se déplacer pendant cette phase.

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

Une chaîne de canoës de transport est simplement une ligne de canoës de transport FACE VISIBLE avec un canoë dans CHAQUE hexagone, y compris chaque groupe d'îles relié et chaque hexagone océan entre eux. (Même votre groupe d'îles de base doit avoir un canoë de transport pour faire partie d'une chaîne.) La chaîne peut relier plus d'un hexagone adjacent. Les chaînes de canoës de transport sont nécessaires pour le transit pré-déplacement, pour une flexibilité optimale de la construction et le gain de PV de bonification grâce à vos groupes d'îles contrôlés.

Vous NE pouvez PAS retourner un canoë de transport face visible ou révéler un canoë de transport caché jusqu'APRÈS votre transit pré-déplacement.



*Tuamotu et Kermadec Is. sont reliées par la chaîne de canoë de transport aux Tonga ; Pitcairn ne l'est pas.*

### **Déplacement**

Après l'éventuel transit, les canoës de transport et les canoës de guerre peuvent se déplacer d'un ou deux hexagones. Chaque hexagone pénétré par une unité compte de la même façon sans regarder ce qui est dans l'hexagone. Les déplacements ne peuvent pas être économisés de tour en tour ni être transférés à d'autres canoës.

Les canoës de transport et les canoës de guerre ne peuvent pas pénétrer dans un hexagone inconnu. Pour qu'un canoë pénètre dans un hexagone, il doit le connaître. Un hexagone connu est de l'océan, un groupe d'îles imprimé sur la carte ou une tuile groupe d'îles face visible. Vous pouvez retourner face visible une tuile de groupe d'îles (que vous avez exploré) juste avant d'y pénétrer.

Les canoës de transport ne peuvent pénétrer dans un hexagone contenant un groupe d'îles contrôlé par un ennemi ou un pion ennemi à moins qu'ils ne se déplacent avec au moins un canoë de guerre dans leur pile.

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

Les groupes d'île imprimés sur la partie connue de la carte, avec des symboles de guerriers locaux, commencent la partie indépendants. Ils sont considérés comme contrôlés par des ennemis pour tous les joueurs (jusqu'à ce qu'ils soient attaqués et conquis).

Un canoë de guerre doit cesser de se déplacer s'il pénètre dans un hexagone avec un groupe d'îles contrôlé par un ennemi ou s'il pénètre dans un hexagone contenant un canoë de guerre ennemi. Les pions doivent alors attaquer le groupe d'îles ou les canoës ennemis après que tout le déplacement soit effectué. Les canoës de guerre peuvent traverser un hexagone contenant des canoës de transport ennemis ou s'y arrêter (et y livrer un combat).

### *Capacité de charge des canoës*

Un canoë de transport peut porter une bande de guerriers OU une colonie quand il se déplace. Un canoë de guerre peut porter une bande de guerriers. Une bande de guerriers DOIT être portée par un canoë de guerre pour participer à une attaque. Toute bande de guerriers à bord d'un canoë de transport ne peut pas participer à une bataille, que ce soit en défense dans l'océan ou dans toute attaque n'importe où.

Un canoë peut librement embarquer ou débarquer des bandes de guerriers et des colonies pendant qu'il se déplace. Un pion ne peut pas être déplacé par plus d'un canoë pendant un tour (après le transit pré-déplacement).

### *Pile*

Il n'y a aucune limite au nombre de pions qui peuvent être empilés dans un hexagone. Pour montrer l'incertitude relative de votre peuple confronté au vaste Pacifique, les pions empilés ensemble doivent être placés face cachée et ne peuvent pas être examinés par les autres joueurs. Cependant, s'il y a des canoës de transport dans un hexagone, l'un d'eux peut être placé face visible sur la pile de cet hexagone pour qu'il fasse partie d'une chaîne de canoës de transport. De plus, notez que tous les joueurs pourront examiner les pions dans un hexagone pendant un combat.

### *Rumeurs*

Chaque joueur commence la partie avec deux rumeurs qui peuvent être "construites" gratuitement et placées face cachée pendant la phase de construction.



Chaque joueur peut déplacer ses rumeurs comme il le souhaite pendant sa phase déplacement & combat. Si une rumeur est révélée, elle est retirée ; mais elle peut être reconstruite pendant n'importe quelle phase de construction ultérieure. Vous pouvez la retirer de la carte à tout moment ; elle doit être retirée de la carte si elle est impliquée dans un combat. *C'était seulement une rumeur...*

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

### *Résolution de combat*

Un combat se produit quand au moins un de vos canoës de guerre termine son déplacement dans un hexagone contenant un groupe d'îles contrôlé par un ennemi ou dans un hexagone contenant des canoës ennemis. Vous devez finir de déplacer tous vos canoës avant de résoudre tout combat. S'il doit y avoir plus d'un combat pendant votre tour, vous décidez l'ordre dans lequel ils seront résolus.

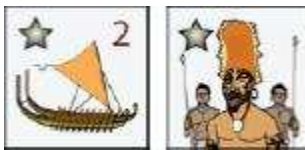


### *Procédure*

Les deux joueurs retirent tous leurs pions de l'hexagone contesté et les placent à côté. Placez le marqueur combat dans l'hexagone. Tous les joueurs peuvent examiner les pions impliqués dans un combat, donc disposez-les sur la table. Rendez chaque pion à son propriétaire et placez les pions dans l'ordre suivant :

- Les bandes de guerriers défendant un groupe d'îles, les bandes de guerriers sur des canoës de guerre (à la fois le guerrier et le canoë de guerre) et les canoës de guerre vides vont en première ligne.
- Les bandes de guerrier arrivées dans des canoës de transport et tous les autres pions (ceux incapables de combattre) vont en deuxième ligne.

**Première ligne :**



**Deuxième ligne :**



*Un exemple de préparation de combat pour un joueur*

Le joueur qui déplace les pions dans un combat est l'attaquant ; l'autre est le défenseur. Seuls les pions de la première ligne de chaque joueur sont éligibles pour attaquer ou défendre.

Si le défenseur est sur un groupe d'îles avec un ou deux villages, placez un pion de guerriers locaux en première ligne du défenseur pour ce combat. Si le groupe d'îles a trois ou quatre villages, placez deux pions de guerriers locaux en première ligne du défenseur pour ce combat.

Si le défenseur n'a aucun pion de combat (et n'est pas un groupe d'îles avec des villages), l'attaquant gagne automatiquement. Le défenseur doit battre en retraite de l'hexagone.

Si le défenseur a au moins un pion de combat, le combat commence. L'attaquant lance un dé et applique le résultat :

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

- **1** : L'attaquant retire un pion du combat, il est placé avec les autres pions non construits du joueur.
- **2 ou 3** : Un des pions de combat de l'attaquant panique. Le pion ne peut plus être utilisé dans ce combat. Placez-le en deuxième ligne avec tous les autres pions incapables de combattre.
- **4 ou 5** : Un des pions de combat du défenseur panique.
- **6** : Un des pions de combat du défenseur est retiré.

Quand un joueur a plus d'un pion de combat dans un combat et qu'un pion doit être retiré ou paniqué, son propriétaire décide quel pion est affecté.

L'attaquant continue à lancer le dé jusqu'à ce que le combat soit résolu. Une fois qu'un combat a débuté, il ne peut plus être interrompu jusqu'à ce qu'un camp soit victorieux... *telle était la pugnacité des guerriers polynésiens !*

Quand tous les pions de combat de la première ligne d'un joueur ont été retirés ou ont paniqué, le combat est résolu. Le perdant doit faire battre en retraite tous les pions survivants hors de l'hexagone contesté.

### ***Battre en retraite***

Quand les pions doivent battre en retraite, rassemblez tous les pions qui ont survécu au combat : Les pions incapables de combattre et ceux qui ont paniqué. Chaque bande de guerriers et chaque colonie doit avoir un canoë de transport ou un canoë de guerre pour le porter pendant sa retraite ; sinon, il est retiré.

Placez les pions battant en retraite face cachée sur le groupe d'îles sous contrôle ami le plus proche. Quand deux (ou plus) groupes d'îles sont à même distance, le propriétaire des pions peut choisir le groupes d'îles vers lequel il bat en retraite. Toutefois, ces pions ne peuvent pas être placés dans un hexagone contenant actuellement des pions de combat ennemis.



*Un canoë est disponible pour porter une bande de guerrier (a) en retraite. Aucun canoë n'est disponible pour l'autre bande de guerrier (b). Elle est retirée.*

### ***Conquête d'un groupe d'îles***

Si l'attaquant d'un groupe d'îles gagne le combat, il retire de la partie tous les villages de ce groupe d'îles. L'agriculture améliorée n'est jamais retirée par la conquête, ainsi, si un village est dans un carré marron, retournez simplement le village sur sa face agriculture améliorée.

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

Toutefois, l'attaquant peut "sauver" un village pour chaque pion de combat survivant (bande de guerriers ou canoë de guerre) que le joueur choisit de retirer de la partie. Les pions choisis pour cet échange doivent être parmi ceux qui N'ONT PAS paniqué pendant le combat. Cette décision doit être prise immédiatement. *Seuls les plus courageux et les plus décisifs des guerriers obtiennent de commander le groupe d'îles nouvellement conquis.*

L'attaquant victorieux occupe le groupe d'îles. Il prend également le contrôle du groupe d'îles si au moins un village y est sauvé.

Orientez la tuile afin qu'elle suive la même direction que le groupe d'îles de base de l'attaquant. Si le groupe d'îles conquis est imprimé sur la carte, le nouveau propriétaire doit garder au moins un pion dans l'hexagone jusqu'à ce qu'un autre joueur attaque l'hexagone avec succès.

Si le groupe d'îles de base d'un joueur est perdu dans un combat, ce joueur doit immédiatement déclarer un autre groupe d'îles qu'il contrôle comme étant son nouveau groupe d'îles de base et remplace un des villages de ce groupe d'îles par sa capitale.

Sans regarder si l'attaquant ou le défenseur est victorieux, après avoir gagné le combat (et, pour l'attaquant, après avoir décidé s'il "sauve" au moins un village), les pions incapables de combattre et les guerriers qui ont paniqué du joueur victorieux rejoignent les guerriers victorieux dans l'hexagone. Ces pions sont placés face cachée ; cependant, si au moins un des pions du joueur victorieux est un canoë de transport, alors un canoë de transport peut être placé face visible.

Retirez toujours les guerriers locaux après un combat. Que le défenseur gagne ou perde, les guerriers locaux sont toujours disponibles pour le prochain combat.

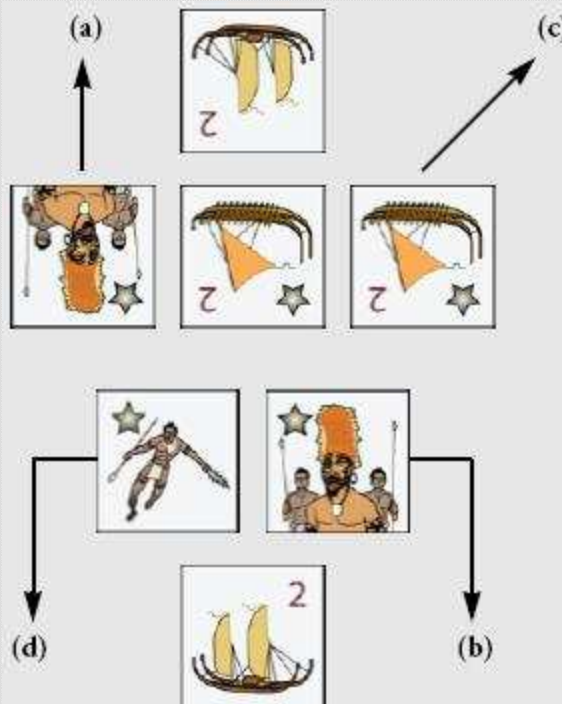
### ***Iles indépendantes***

Quand une attaque est faite sur un groupe d'îles indépendant imprimé sur la partie connue de la carte, placez un village dans chaque carré vert de l'hexagone. (Ne placez aucun village dans les carrés marron ou en pointillés bleus.) Placez un nombre de guerriers locaux bleus du groupe d'îles indépendant égal au nombre de symboles de guerriers locaux imprimé sur la carte. Si l'attaque échoue, le groupe d'îles demeure indépendant et le nombre total de guerriers locaux sera à nouveau disponible pour la prochaine attaque. Si l'attaque réussit, au moins un des pions du gagnant doit rester dans l'hexagone.

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

### *Exemple de combat*

Une force d'une bande de guerriers, de deux canoës de guerre et d'un canoë de transport attaque un groupe d'îles avec deux villages. Le canoë de transport du défenseur cache un pion qui se révèle être une bande de guerriers. Un guerrier local est ajouté pour les deux villages de défense. Après placement du marqueur de bataille sur l'hexagone, les deux joueurs mettent leurs pions à côté de la carte ; l'attaquant place son canoë de transport en deuxième ligne, derrière les pions de combat, et le défenseur fait de même de son côté.



L'attaquant lance d'abord un 3, un pion de combat doit paniquer ; il choisit la bande de guerriers et la déplace en deuxième ligne avec le canoë de transport (a). L'attaquant lance ensuite un 4 ; le défenseur choisit une bande de guerriers qui panique (b). L'attaquant lance alors un 1 et doit retirer de la partie un canoë de guerre (c). L'attaquant lance à nouveau un 4. Le guerrier local du défenseur doit paniquer (d) et le défenseur doit maintenant battre en retraite de l'hexagone car il n'a plus de pions de bataille n'ayant pas paniqué en première ligne.

Le guerrier local est retiré de la partie et remplacé avec les pions non construits du joueur. Les autres pions du défenseur sont placés dans le groupe d'îles qu'il contrôle le plus proche, avec la bande de guerriers naviguant sur le canoë de transport.

A ce moment-là, l'attaquant pourrait sauver un des deux villages du groupe d'îles par l'élimination d'un canoë de guerre victorieux. Cependant, l'attaquant victorieux choisit de ne pas retirer de la partie son canoë de guerre, ainsi, les deux villages sont retirés de la partie. L'attaquant oriente la tuile du groupe d'îles dans la même direction que son groupe d'îles de base. Les autres pions de l'attaquant, un canoë de transport et un guerrier qui a paniqué rejoignent (*plutôt timidement*) le canoë de guerre victorieux sur le groupe d'îles nouvellement conquis.

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

### **4. Construction**

Votre capacité à créer ou construire de nouveaux pions dépend du nombre de villages que vous contrôlez. Chaque village fournit un point de construction à chaque tour. Consultez le diagramme de construction (sur les cartes aide) pour déterminer le nombre de points de construction nécessaire pour créer chaque élément. Les équipements et les talents inhérents à un village sont utilisés, seuls ou en association, pour construire les éléments que vous désirez.

#### ***Rotation interne***

Avant de construire, vous pouvez recevoir un point de construction supplémentaire si vous choisissez de sauter votre étape d'exploration du tour suivant. *En effet, le peuple conserve son énergie en interne et cette possibilité supplémentaire de production est sa récompense.* Pendant la phase de construction, si vous choisissez la rotation interne, enlevez votre explorateur et placez-le dans le carré Lost. Vous recevez un point de construction supplémentaire qui peut être utilisé dans votre groupe d'îles de base ou un groupe d'îles que vous contrôlez et qui y est relié par une chaîne de canoë de transports. Lors de la phase d'exploration suivante, récupérez votre explorateur du carré Lost comme d'habitude.

#### ***Procédure de construction***

La construction se produit en même temps pour tous les joueurs. Les joueurs ne peuvent pas regarder ce que (et où) les autres construisent avant de placer leurs propres constructions. S'il y a un conflit, les joueurs peuvent accepter de cacher leurs constructions dans leurs mains puis de les placer sur la carte dans l'ordre du tour.

D'abord, comptez les villages que vous avez. Vous recevez un point de construction pour chacun de vos villages.

Tous les villages sur des groupes d'îles reliés par une chaîne de canoës de transport peuvent combiner leurs efforts dans la construction d'éléments. De plus, chaque élément construit peut être placé dans N'IMPORTE quel groupe d'îles contrôlé sur la chaîne de canoës de transport. Chaque nouvel élément doit être placé dans un hexagone qui contient DEJA un village.

Un groupe d'îles isolé construit pour lui-même : le nombre de points de construction qui peuvent y être dépensés est limité à son nombre de villages. Cette règle s'applique également aux groupes d'îles qui ont leur propre chaîne de canoës de transport et qui ne sont pas reliés au reste des groupes d'îles du joueur. Une telle enclave construit ses éléments séparément des îles restantes.

Une fois qu'un élément est construit, il ne peut pas être détruit. Le nombre de pièces de couleur de chaque joueur est un facteur limitant. Toutefois, si les pions village sont épuisés, utilisez alors des pièces de monnaie ou d'autres marqueurs à la place.

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

### *Villages*



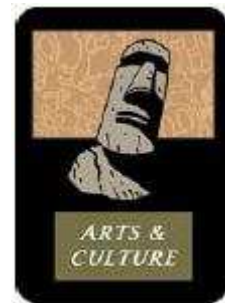
Le nombre de villages qui peut être construit sur un groupe d'îles est limité par le nombre de carrés imprimés sur ce groupe d'îles. Un village ne peut pas être construit sur un groupe d'îles avec un carré bleu pointillé. Dans un carré marron, un marqueur d'agriculture améliorée doit être construit, et placé sur le carré marron, avant de construire un village dans le carré (en retournant simplement le marqueur). L'agriculture améliorée et le village peuvent être construits pendant le même tour.

Une colonie doit être déplacée vers un groupe d'îles nouvellement découvert pour y construire le premier village. Dans votre prochaine phase de construction, après que vous aurez achevé toutes les autres constructions, vous pouvez alors remplacer vos pions colonies par des marqueurs de village (sans coût additionnel en points de construction). Un groupe d'îles précédemment contrôlé sans village résiduel, en raison d'un combat ou de la malaria, doit avoir une colonie qui s'y déplace comme si c'était un groupe d'îles nouvellement découvert.

Un village peut être construit dans un groupe d'îles contrôlé (qui contient déjà au moins un village) en dépensant deux points de construction (voir le diagramme de construction). Il doit y avoir un carré disponible sur le groupe d'îles pour placer le village. Vous pouvez également construire un village sur un groupe d'îles contrôlé en remplaçant une colonie précédemment construite par un village.

Il y a une limite à la rapidité avec laquelle un groupe d'îles peut se développer. Un seul nouveau village peut être construit par groupe d'îles par tour.

### *Cartes Art & Culture*



Chaque joueur peut choisir d'investir ses ressources dans l'évolution de son environnement culturel et de la prospérité de ses empires insulaires. Utilisez deux (2) points de construction pendant l'étape de construction pour piocher une carte arts & culture. Chaque joueur ne peut construire qu'UNE seule carte par tour. Si vous achetez une carte, piochez la première carte du paquet et ne la montrez pas aux autres joueurs. Vous pouvez la révéler à tout moment : soit tout de suite, soit plus tard pendant le tour de n'importe quel joueur ou à la fin de la partie. Une fois que vous révélez une carte, elle reste révélée.

Les cartes montrent diverses réalisations artistiques et culturelles du peuple polynésien. Voir les **notes du concepteur** pour une description historique complète de chaque carte.

La plupart des cartes fournissent un PV. Certaines d'entre elles fournissent une bonification additionnelle utilisable une seule fois (nombre de PV en bleu) ; d'autres fournissent une bonification additionnelle permanente (nombre de PV en rouge).

Quelques cartes fournissent une bonification en combat. Un joueur avec au moins deux de ces cartes peut utiliser chaque carte dans chaque combat. Cependant, chaque lancer de dé ne peut être affecté que par UNE carte.

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

Le joueur possédant une carte choisit toujours quand utiliser, ou ne pas utiliser, la capacité d'une carte.

### **5. Victoire**

Chaque joueur vérifie combien de PV il a pendant la phase de victoire. Consultez le diagramme de PV sur votre carte d'aide de joueur et déplacez votre marqueur sur la piste des PV (vers le haut ou vers le bas en fonction du besoin) pour montrer votre nombre actuel de PV. (Ils NE sont PAS ajoutés cumulativement à chaque tour.) Les PV pour les cartes Arts & Culture face cachée ne sont pas comptabilisés tant qu'elles ne sont pas révélées.



### **Contrôle d'un groupe d'îles**

Un joueur occupe tout groupe d'îles où ses pions sont localisés. Mais un groupe d'îles est contrôlé par le joueur qui y a construit un village ou par un joueur qui a conquis le groupe d'îles en combat et épargné au moins un village. Un groupe d'îles sans village n'est contrôlé par personne.

Quand vous occupez un groupe d'îles, la tuile du groupe d'îles est positionnée dans la même direction que votre groupe d'îles de base. Si vous prenez un groupe d'îles imprimé sur la carte par un combat, vous devez toujours laisser au moins un pion de votre couleur dans l'hexagone.

Un groupe d'îles avec un carré bleu pointillé est un atoll inhabitable qui ne peut pas être contrôlé. Toutefois, vous pouvez gagner un demi (1/2) PV en ayant le groupe d'îles dans une chaîne de canoës de transport reliée à votre groupe d'îles de base.

### **Gagner la partie**

La partie se termine pendant la première phase de victoire au cours de laquelle un joueur déclare avec succès avoir au moins 28 PV dans une partie à deux joueurs, 25 dans une partie à trois joueurs, 22 dans une partie à quatre joueurs. Pour réclamer la victoire, vous devez révéler toutes vos cartes Arts & Culture vous apportant des PV.

Si un recompte montre une erreur ou si un autre joueur révèle la carte "Deforestation [Déboisement]" et que personne n'atteint les PV nécessaires pour gagner, la partie continue. Mais si un joueur A assez de PV pour terminer la partie, alors la partie est terminée. Chaque joueur révèle toutes ses cartes et indique ses PV finaux.

Si plus d'un joueur a le nombre de PV exigé pendant la même phase de victoire, c'est le joueur avec le plus de PV gagne la partie. Les égalités sont en faveur du joueur qui contrôle le plus de groupes d'îles, puis en faveur de celui qui possède le plus de cartes Arts & Culture.

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

### *Règles avancées*

Les règles suivantes ajoutent un degré supplémentaire de réalisme (et de complexité) à ce jeu de simulation. Il est recommandé de jouer au moins une fois au jeu de base avant d'ajouter une des règles avancées. Différentes règles peuvent être ajoutées au choix des joueurs.

### *Pions de départ variables*

*Pour les joueurs expérimentés qui préfèrent choisir leurs propres pions au début de la partie.*

Au lieu des pions de départ habituels (deux bandes de guerriers), chaque joueur place sur la carte des "constructions libres" pour une valeur de quatre points de construction, dans son groupe d'îles de base. Ca peut être n'importe quelle combinaison de canoës de transport, canoës de guerre, colonies, bandes de guerrier ou rumeurs pour un maximum cumulé de quatre points de construction. Par exemple, vous pouvez dépensez quatre points de construction avec un canoë de guerre et un canoë de transport, une bande de guerriers et une colonie, ou les deux bandes de guerriers originales. Comme avec le jeu de base, les rumeurs peuvent également être ajoutées sans coût.

### *Ressources économisées*

*La société polynésienne n'avait qu'une planification économique primitive et une capacité limitée à stocker les ressources de valeur. Cependant, un peu "d'économie" peut être réalisé.*

Vous pouvez choisir de ne rien construire avec un village et d'économiser un point de construction pour un tour ultérieur. Pour cela, placez une pièce de monnaie devant vous pendant la phase de construction pour l'indiquer. Vous pouvez utiliser ce point de construction dans n'importe quelle phase de construction future sur votre groupe d'îles de base ou tout groupe d'îles contrôlé qui y est relié par une chaîne de canoës de transport. Vous ne pouvez pas épargner plus d'un point de construction.

### *Malaria*

*La majeure partie de la Mélanésie a souffert de la malaria endémique (sauf la Nouvelle-Calédonie qui est incluse avec Vanuatu dans le jeu). Les moustiques anophèles ne l'ont jamais fait en Micronésie ou en Polynésie, ainsi ces secteurs sont immunisés contre la malaria.*

Cette règle peut entrer en vigueur le tour suivant la prise de contrôle d'un groupe d'îles par n'importe quel joueur dans la région de la malaria de la carte. Ces groupes d'îles sont indiqués avec un logo moustique. Le joueur des Samoa lance un dé pendant la phase d'ordre de tour. Sur un 1 ou un 2, l'archipel Bismarck est frappé par la malaria. Sur un 3 ou 4, ce sont les îles Salomon. Un 5 pour Santa Cruz, un 6 pour Vanuatu. Ces résultats sont imprimés sur la carte dans les hexagones de ces îles.

Si la malaria frappe un groupe d'îles qui est toujours indépendant, elle n'a aucun effet. Si la malaria frappe un groupe d'îles contrôlé par un des joueurs, enlevez un village de

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

l'hexagone affecté. Si le groupe d'îles correspondant n'a aucun village à perdre à cause de la malaria, elle n'a aucun effet.

### *L'île du sud*



*Cette règle avancée ajoute l'île du sud de La Nouvelle-Zélande au jeu. Le joueur qui découvre Aotearoa découvre en fait deux tuiles : la tuile d'Aotearoa et la tuile de l'île du sud. Si l'île du sud est placée en dehors du plateau de jeu comme elle l'était historiquement, elle n'est pas dans la partie. Mais si elle est dans la partie, elle peut être un grand atout pour son propriétaire ou une cible géante pour les autres joueurs !*

Placez la tuile Te Waka Maui (l'île du sud) de côté au début de la partie. Ne la placez pas avec les autres tuiles de groupe d'îles prêtes à être découvertes. Si vous découvrez la tuile Aotearoa pendant la partie, placez-la face cachée dans son hexagone, comme d'habitude.

Quand vous choisissez de révéler Aotearoa, retournez-la face visible et prenez également la tuile Te Waka Maui. Placez soigneusement la tuile Aotearoa dans son orientation appropriée. Placez alors la tuile Te Waka Maui à côté d'Aotearoa en respectant l'alignement approprié entre les deux. Les îles s'aligneront.

La tuile Te Waka Maui remplace n'importe quel hexagone encore inconnu, un hexagone d'océan (imprimé sur la carte ou exploré précédemment) ou n'importe quelle tuile de groupe d'îles FACE CACHEE. Enlevez le marqueur océan ou la tuile de groupe d'îles face cachée de la partie. S'il y a une tuile de groupe d'îles FACE VISIBLE dans l'hexagone dans lequel l'île du sud doit se placer, retirez l'île du sud de la partie. De même, si l'emplacement que l'île du sud doit occuper est en dehors de la carte (c'est-à-dire sans hexagone), retirez alors la tuile de l'île du sud de la partie.

Te Waka Maui agit comme n'importe quel autre groupe d'îles sauf dans un cas. Pendant la phase de déplacement & combat, les bandes de guerrier et les colonies peuvent se déplacer entre Aotearoa et Te Waka Maui sans canoës de transport. De même, ils peuvent battre en retraite entre ces deux tuiles (après la perte d'un combat) sans canoës de transport.

Si vous prenez une des deux tuiles de Nouvelle Zélande en combat, tournez-la dans la bonne direction. Ceci cassera l'alignement graphique, mais il est essentiel de conserver les deux tuiles dans les hexagones où elles ont été placées initialement.

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

### *Kumara (patates douces)*



*Au cours de la période simulée par ce jeu, le peuple polynésien a trouvé une chose de grande valeur en dehors du triangle polynésien: les kumara ou patates douces. Après un voyage aller-retour dangereux vers l'Amérique du Sud, la terre natale des kumara, elle s'est avérée être un avantage agraire riche pour ceux qui les ont trouvées, ou pour ceux qui les ont prises à ceux qui les ont trouvées !*

Chaque joueur peut choisir d'envoyer son explorateur à la recherche des Kumara au lieu de n'importe quelle autre activité pendant la phase exploration.

Pour exécuter cette recherche, vous devez pouvoir exécuter un pré-déplacement d'explorateur vers un des deux hexagones avec le symbole "To South America [vers l'Amérique du Sud]". Ces hexagones sont à l'extrême est du triangle polynésien. Pour ce pré-déplacement spécial, l'explorateur ne peut pas traverser les hexagones d'océan pré imprimés à l'extrême est du plateau de jeu. Si vous ne pouvez pas atteindre un de ces deux hexagones pendant le Pré-déplacement d'exploration, vous ne pouvez pas rechercher les Kumara. Mais si vous pouvez atteindre l'un ou l'autre de ces hexagones, alors vous pouvez déclarer que vous recherchez les Kumara.

A partir d'un des deux hexagones "To South America [vers l'Amérique du Sud]", vous pouvez essayer de déplacer votre explorateur dans "l'inconnu", pour cette règle, les hexagones d'océan pré imprimés, vers l'Amérique du sud. Lancez un dé et regardez dans la table ci-dessous si votre explorateur peut explorer chaque hexagone. Si vous n'obtenez pas un résultat perdu ou retour, vous pouvez vous déplacer d'un hexagone. Ceci continue jusqu'à ce que vous soyez perdu, forcé de revenir ou capable d'explorer avec succès dans le secteur marqué "South America [Amérique du Sud]".

| Résultat du dé | Effet           |
|----------------|-----------------|
| 1              | Perdu           |
| 2              | Retour          |
| 3              | Retour          |
| 4              | Voyage perturbé |
| 5              | Exploration     |
| 6 ou plus      | Exploration     |

Explication des effets de la table de recherche des Kumara :

- **Perdu** - Traité de la même façon que dans n'importe quelle autre exploration.
- **Retour** - Traité comme dans toute autre exploration.
- **Voyage perturbé** - Vous choisissez n'importe quel hexagone adjacent à votre explorateur n'étant PAS PLUS PRES de l'Amérique du Sud que celui où il se trouve actuellement. Déplacez-y l'explorateur.
- **Exploration** - Déplacez l'explorateur vers n'importe quel hexagone adjacent ou en Amérique du Sud si l'explorateur est déjà dans un hexagone adjacent à l'Amérique du Sud.

Modificateurs du lancer de dés pour la table de recherche des Kumara :

## Conquest of Paradise (La Conquête du Paradis) – Règles

- +1 si vous avez un marqueur "+1 Galapagos Islands" pour avoir trouvé les Unfortunate Islands [Iles malheureuses] ou les Galapagos Islands [Iles Galapagos] (voir ci-dessous).
- +1 si vous avez au moins une carte Arts & Culture "Navigation", "Poi" ou "Double Hulled Canoes [Canoës à double coque]" face visible. Avoir plus d'une carte ne fournit pas de modificateur additionnel.
- Si vous avez la carte Arts & Culture "Ocean Chart [Carte de l'océan]" face visible, le résultat "Perdu" de la table de recherche des Kumara devient "Retour" à la place.

Si votre explorateur pénètre dans un des hexagones marqué Galapagos Islands [Iles Galapagos] ou Unfortunate Islands [Iles malheureuses], vous avez trébuché sur un groupe d'îles désolées entre le triangle polynésien et l'Amérique du Sud. *Ces îles servent de station de réapprovisionnement pour le voyage vers l'Amérique du Sud.* Prenez un marqueur "+1 Galapagos Islands". Il ajoutera un à chacun de vos lancers de dé ultérieurs sur la table de recherche des Kumara. Vous ne pouvez avoir qu'un marqueur "+1 Galapagos Islands" quel que soit le groupe d'îles que vous trouvez.

Quand votre explorateur a atteint avec succès l'Amérique du Sud, l'explorateur revient. Prenez immédiatement un marqueur Kumara et deux PV. Chaque joueur ne peut acquérir qu'un seul marqueur Kumara.

Si un joueur attaque avec succès un groupe d'îles ennemies contrôlé par un joueur qui détient un marqueur Kumara et qu'au moins un village sur ce groupe d'îles "est épargné" après le combat pour devenir un village du joueur conquérant, le joueur victorieux obtient immédiatement un marqueur Kumara (s'il n'en a pas déjà un) et ses deux PV. Le propriétaire original du marqueur Kumara NE perd PAS le marqueur Kumara ni ses deux PV.

*Les fermiers polynésiens sont parvenus à développer cette culture à partir d'un seul de ces tubercules chipé à un voisin dans des champs entiers et leur culture s'est propagée dans toute la Polynésie (aussi bien en Micronésie qu'en Mélanésie).*

### ***Fin de partie variable***

*Les joueurs peuvent préférer un jeu qui finit plus vite (si leur temps est limité) ou qui dure plus longtemps (de plus grands empires peuvent ainsi être construits).*

Les joueurs peuvent accepter de finir la partie à tout nombre de PV. Chaque joueur doit être d'accord sur le niveau de PV avant que la partie ne commence. Il est recommandé de ne pas ajouter ou soustraire plus de trois PV aux niveaux de PV standard de fin de partie.