



CONTENU

- des cartes Tiki
- des cartes Dieu du Volcan en colère
- une roue Tiki Totem
- 6 pions Tiki
- 6 plateaux individuels
- 6 marqueurs rouges Tiki Totem Feu
- 6 marqueurs bleus Tiki Totem Eau
- 6 marqueurs verts Tiki Totem Terre
- 1 plateau de jeu montagne Tiki
- des marqueurs d'obstacle

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à atteindre le sommet de la montagne Tiki et à sauver l'île en réussissant une offrande au Dieu du Volcan en colère.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Tiki [*Tiki Deck*] et les cartes Dieu du Volcan en colère [*Angry Volcano God Deck*]. Distribuez à chaque joueur 7 cartes Tiki. Placez les 2 piles face cachée sur leur emplacement respectif du plateau de jeu. La zone près de chaque pile est utilisée pour les cartes défaussées.

Chaque joueur prend un plateau individuel et 3 marqueurs Tiki Totem. Les joueurs débutent avec un Tiki Totem de chaque sorte: Feu (Rouge), Eau (Bleu), et Terre (Vert). Placez les marqueurs sur le 1 du plateau individuel.

Chaque joueur choisit un pion Tiki et le place sur le village Tiki. Choisissez un premier joueur.

LORS DE VOTRE TOUR

DÉFAUSSER ET TIRER DES CARTES

Avant de faire autre chose, défaussez toutes cartes de votre main (les cartes que vous tenez, pas les cartes sur les emplacements Main de votre plateau individuel) que vous ne voulez plus et tirez des cartes de la pile Tiki jusqu'à en avoir à nouveau 7. Vous ne pouvez pas jouer de cartes tant que vous n'avez pas terminé de tirer des cartes. Si vous tirez la dernière carte de la pile Tiki, mélangez la défausse Tiki et remettez les en jeu.

JOUER DES CARTES

A votre tour vous pouvez grimper qu'une seule fois et jouer n'importe quel nombre de cartes Objet [*Item*] et Magie Tiki [*Tiki Magic*], dans n'importe quel ordre.

ASCENSION

Les cartes Grimper [*Climb*] vous permettent de vous déplacer sur la montagne Tiki. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Grimper lors de votre tour. Quand vous

jouez une carte Grimper, déplacez-vous du nombre de cases indiqué sur la carte.

Vous jouez des cartes Mieux Grimper [*Climb Better*] en même temps qu'une carte Grimper pour améliorer votre ascension. Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes Mieux Grimper avec une carte Grimper tant qu'il n'y en a pas deux les mêmes.

Si vous avez des Objets en jeu qui améliore votre ascension, ajouter les bonus à votre ascension.

Vous pouvez grimper dans n'importe quelle direction sur la montagne Tiki.

Vous pouvez choisir de grimper moins que la distance maximum autorisée.

JOUER DES OBJETS

Vous pouvez jouer autant d'objet [*Item*] que vous voulez lors de votre tour, aussi bien avant qu'après votre ascension.

Vous devez avoir un objet en jeu pour pouvoir utiliser ses effets.

Pour mettre un objet en jeu, placez-le face visible sur votre plateau individuel sur un espace Objet libre. Les Objets pour les Mains peuvent aller sur n'importe quelle case Main. Les Objets pour les Pieds peuvent seulement aller sur la case Pieds.

Si vous voulez jouer un Objet et que vous n'avez plus de case libre, vous devez défausser l'un de vos Objets en jeu pour faire de la place pour le nouvel Objet.

Les Objets en jeu ne sont pas compté comme faisant partie de votre main quand vous tirez des cartes au début de votre tour.

MAGIE TIKI

Vous pouvez jouer autant de cartes Magie Tiki [*Tiki Magic*] que voulez durant votre tour, aussi bien avant ou après votre Ascension.

La plupart des cartes Magie Tiki nécessitent que vous dépensiez des Totems Tiki. Quand vous jouez une carte Magie Tiki, déduisez le nombre de Totems indiqués sur la carte Magie Tiki sur votre plateau individuel. Si vous n'avez pas assez de Totems, vous ne pouvez pas jouer la carte.

FIN DE VOTRE TOUR

Quand vous avez joué toutes les cartes que vous souhaitiez jouer, faites tourner la roue Tiki et gagner les Totems indiqués.

QUAND CE N'EST PAS VOTRE TOUR

Certaines cartes Magie Tiki vous permettent d'ignorer ou de changer un effet ou d'annuler la carte. Ces cartes peuvent être jouées quand ce n'est pas votre tour. Quand vous jouez des cartes qui annulent des cartes Magie Tiki, vous pouvez seulement affecter la dernière carte jouée.

Les effets des Objets que vous avez en jeu sont toujours actifs, même quand ce n'est pas votre tour.

OBSTACLES

Certaines cartes Magie Tiki créent des Obstacles. Cela peut être des outils très puissants pour freiner les autres joueurs.

PLACER DES OBSTACLES

Vous pouvez placer des Obstacles sur n'importe quelle case du plateau excepté:

1. Vous ne pouvez pas placer d'Obstacle sur des cases adjacentes au Village Tiki ou à la Fosse de Lave.
2. Vous ne pouvez pas placer d'Obstacle sur des cases sans issue.
3. Vous ne pouvez pas placer d'Obstacle sur des cases qui ont déjà un Obstacle, ou adjacent à une case qui a un Obstacle.

EFFETS DES OBSTACLES



Coulée de boue [Mudslide]: Si vous entrez sur une case avec une coulée de boue, vous restez coincé dans la boue et vous y arrêtez. Si vous êtes dans une coulée de boue au début de votre tour, la coulée de boue n'a aucun effet sur votre Ascension durant ce tour.



Evacuation des gaz [Gas Vent]: Si vous passez sur une Evacuation de Gaz, retirez 2 à votre ascension. Si vous n'avez pas assez de points d'ascension pour passer l'évacuation de gaz, arrêtez-vous devant l'évacuation des gaz.



Chute de pierres [Falling Rocks]: Si vous passez à travers une chute de pierres, retirez 4 à votre ascension. Si vous n'avez pas assez de points d'ascension pour passer les chutes de pierres, arrêtez-vous devant la chute de pierres.



Coulée de lave [Lava Flow]: Vous ne pouvez pas traverser une coulée de lave tant que vous n'avez pas un objet ou une carte qui vous le permet.

LE DIEU DU VOLCAN EN COLÈRE

Après que le joueur assis à la droite de la pile Dieu du Volcan en colère ait fini son tour, révéléz la carte Dieu du Volcan en colère [Angry Volcano God Deck] du dessus de la pile. Tous les joueurs sont affectés par la carte. Quand vous avez résolu tous les effets de la carte Dieu du Volcan en colère, le joueur assis à la gauche de la pile Dieu du Volcan en colère commence son tour.

Ignorez tout texte de la carte qui suit la phrase "Is Tiki Worthy?" (Tiki est-il digne?). Ce texte est seulement utilisé à la fin de la partie (voir Gagner la Partie ci-dessous)..

CARTES TREMBLEMENT DE TERRE

Si une carte Tremblement de terre est révélée, tout le monde chute de la montagne du nombre de cases indiqués.

Il y a des flèches entre les cases du plateau de jeu. Ces flèches pointent vers le haut. Si il y a deux cases juste en

dessous de la case où vous êtes, vous devez choisir de vous déplacer vers l'une des deux. Si vous arrivez sur une voie sans issue, le village Tiki, arrêtez-vous.

Si il y a une évacuation de gaz, une chute de pierres, ou une coulée de lave sur votre chemin, ignorez-les. Si vous terminez sur une évacuation de gaz, une chute de pierres, ou une coulée de lave, descendez d'une case supplémentaire. S'il y a une coulée de boue sur votre chemin, arrêtez-vous sur la coulée.

GAGNER LA PARTIE

Afin de sauver l'île et gagner la partie, vous devez vous sacrifier vous même au Dieu du volcan en colère. Afin d'essayer de vous sacrifier, vous devez vous déplacer dans le cratère de lave, défausser un Totem de chaque type (pour honorer le Dieu du volcan) et ensuite révéler la carte du dessus de la pile des cartes Dieu du volcan en colère (pour savoir de quelle manière vous allez être testé). Cela n'affecte que vous.

Si vous atteignez le cratère de lave et n'avez pas au moins un Totem de chaque type, vous ne pouvez pas tenter de vous sacrifier. Arrêtez-vous sur la case avant le cratère de lave. Vous devez acquérir les Totems manquants avant d'essayer.

EN CAS DE TREMBLEMENT DE TERRE

Si vous révéléz une carte tremblement de terre [Earthquake] et vous êtes capable d'en ignorer les effets avec un objet en jeu ou une carte Magie Tiki (Tiki Magic), vous êtes digne.

Si vous ne pouvez ignorer le tremblement de terre, vous n'êtes pas digne ! Descendez du nombre de cases indiqué sur la carte Earthquake.

LE TIKI EST-IL DIGNE ?

Si vous révéléz une carte qui n'est pas une carte Earthquake, il est inscrit au bas de la carte "Is Tiki Worthy?". Si vous êtes capable de faire ce que la carte indique ou capable d'ignorer les effets de la carte avec un objet en jeu ou une carte Magie Tiki, vous êtes digne!

Si vous ne pouvez faire ce qui doit être fait pour vous montrer digne, vous n'êtes pas digne! Déplacez-vous sur une case près du cratère de lave.

AVEZ-VOUS ÉTÉ DIGNE ?

Si vous avez été digne, alors le Dieu du volcan en colère accepte votre sacrifice. Vous êtes consumé dans la lave (ouch !), vous sauvez le village (mon héros !), et vous remportez la partie (vous !).

Si vous n'êtes pas digne, vous pouvez réessayer de vous sacrifier lors de votre prochain tour (si vous avez au moins un Totem de chaque type).

ORDRE DES ÉVÉNEMENTS

Si il y avait une question quand à l'ordre des événements (par exemple deux joueurs jouent une carte Magie Tiki au même moment), résolvez les événements dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif. (Le Dieu du volcan en colère compte comme un joueur).

VERSION "ENFANTS"

Si vous jouez avec des enfants ou si vous trouvez l'idée de se jeter dans un volcan un peu trop dérangeante, vous pouvez toujours faire ce qui suit :

La fin de partie est la même, excepté que vous devez atteindre une des cases près du cratère de lave (le cratère de lave ne compte pas comme une case dans cette version). Sacrifiez vos Totems Tiki et tirez une carte Dieu du volcan en colère comme d'habitude pour prouver que vous êtes digne. Dans cette version du jeu, le sacrifice est composé de Totems Tiki, et pas d'habitants de l'île Tiki, ce qui vous permet d'éviter tous ce qui touche à la mort.

Mais croyez-nous, ce n'est pas aussi fun.

EXEMPLES TIRÉS DU JEU

Exemple 1: C'est le tour de Cliff. Il veut empêcher Geoff de grimper la montagne Tiki et il vient juste d'avoir la carte "Lava Flow" en main. Pour créer une coulée de lave, Cliff défausse la carte "Lava Flow", dépense un Totem Feu, et place un marqueur Coulée de lave sur le plateau de jeu.

Cela n'amuse pas Geoff ! Même si ce n'est pas son tour, il peut utiliser la carte Magie Tiki "Magic Go Bye-Bye" pour annuler la Coulée de lave de Cliff. Geoff a un Totem Eau et la carte "Magic Go Bye-Bye" nécessite de dépenser un Totem de n'importe quel type. Geoff dépense son Totem Eau et défausse la carte "Magic Go Bye-Bye" et empêche Cliff de placer la Coulée de lave sur le plateau de jeu.

Exemple 2: Colleen est à deux cases du sommet de la montagne Tiki. Elle a 3 Totems Feu, 2 Totems Eau et 6 Totems Terre. Elle n'a aucun objet en jeu. Elle joue une carte "Climb 3" qui lui permet d'atteindre le cratère de lave. Elle se déplace sur le cratère et dépense un Totem de chaque type (ce qui lui laisse 2 Feu, 1 Eau et 5 Terre).

Colleen révèle la carte du dessus de la pile Dieu du volcan en colère qui est "So Much Lava!" (Encore plus de lave!). Afin de prouver qu'elle est digne, Colleen doit défausser au moins un objet qu'elle a en jeu. Comme elle n'a aucun objet en jeu, elle n'est pas digne. Elle doit reculer d'une case en arrière.

Notez que Colleen peut encore essayer de se sacrifier lors de son prochain tour car elle a encore au moins un Totem de chaque type.



Auteurs:

Geoff Bottone

Colleen Skadl

Cliff Bohm

Illustrateur:

Chris Watkins

Mise en page:

Cliff Bohm

www.slugfestgames.com

Publié par SlugFest Games, Inc.

Traduction française



LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>

TRADUCTION DES CARTES



ANGRY VOLCANO GOD DECK

Pile du Dieu du volcan en colère

EARTHQUAKE <i>Tremblement de terre</i>	4x 3 6x 4 4x 5 1x 6	3 4 5 6
CHURNING BLACK SMOKE <i>Cracher de la fumée noire</i>	4x	Le Dieu du volcan retient son mécontentement. Tiki est sauf... Pour l'instant... Le Tiki est-il digne ? OUI!
"I AM NOT PLEASED!" <i>Je ne suis pas heureux!</i>	2x	Tournez la roue. Perdez les Totems indiqués (ou autant de Totems indiqués que vous avez). Le Tiki est-il digne ? Seulement si vous pouvez perdre au moins un Totem indiqué sur la roue!
SO MUCH LAVA! <i>Trop de lave!</i>	1x	Défaussez tous les objets en jeu. Le Tiki est-il digne ? Seulement si vous pouvez défausser au moins un Objet que vous avez en jeu!
"TIKI ANGERS ME!" <i>Le Tiki m'irrite!</i>	2x	Défaussez un Totem de votre choix, si vous en avez. Le Tiki est-il digne ? Uniquement si vous pouvez défausser un Totem!
"TIKI HAS NO POWER!" <i>Le Tiki n'a aucune puissance!</i>	2x	Défaussez une carte Magie Tiki de votre choix, si vous en avez dans votre main. Le Tiki est-il digne ? Uniquement si vous pouvez défausser une carte Magie Tiki!
WAVE OF LAVA! <i>Vague de lave!</i>	2x	Défaussez un objet de votre choix, si vous en avez en jeu. Le Tiki est-il digne ? Uniquement si vous pouvez défausser au moins un Objet que vous avez en jeu!



TIKI DECK

Pile Tiki

Cartes Grimper [<i>Climb</i>]		
TIKI IS WALKING <i>Tiki se promène</i>	8x	2
TIKI'S IN A HURRY <i>Tiki est pressé</i>	12x	3
TIKI RUNNING NOW! <i>Tiki court à présent</i>	3x	4
TIKI FEETS - DON'T FAIL ME NOW! <i>Les pieds du Tiki - Ne me lâchez pas maintenant!</i>	2x	4 ... et, pendant que vous grimpez, ignorez un Obstacle. Si vous terminez votre ascension sur une Coulée de Lave, Chute de Pierres ou une Evacuation de Gaz vous descendez quand même d'une case. Cette carte ne peut pas être combinée avec des cartes Mieux Grimper.

Cartes Mieux Grimper [*Climb Better*]

TIKI FINDS A ROPE BRIDGE <i>Tiki a trouvé un pont de cordes</i>	3x	Jouez cette carte quand vous grimpez: ajoutez +2 à votre ascension ou Ignorez un Obstacle sur le plateau. Si vous terminez votre ascension sur une Coulée de Lave, Chute de Pierres ou une Evacuation de Gaz vous descendez quand même d'une case.
TIKI KNOWS A HIDDEN TRAIL <i>Tiki connaît une route cachée</i>	3x	Jouez cette carte quand vous grimpez: ajoutez +1 à votre ascension ou Ignorez un Obstacle sur le plateau. Si vous terminez votre ascension sur une Coulée de Lave, Chute de Pierres ou une Evacuation de Gaz vous descendez quand même d'une case.

Cartes Objets pour les Mains [*Item for the Hands!*]

BIG BASKET <i>Grand panier</i>	2x	Si le Grand Panier est en jeu au début de votre tour, tirez une carte supplémentaire quand vous tirez des cartes Tirez une carte quand vous mettez le Grand Panier en jeu.
BIG PALM LEAF UMBRELLA <i>Parapluie de grande feuille de palmier</i>	2x	-3 sur toutes les cartes Tremblement de terre Si en jeu, ignorez une Evacuation de Gaz pendant votre ascension. Si vous terminez votre ascension sur une Evacuation de Gaz vous descendez quand même d'une case.
BIG STRONG VINE <i>Grosse liane solide</i>	4x	+1 sur vos cartes Grimper Si en jeu, vous pouvez défausser cet objet pour ignorer les effets d'une carte Tremblement de terre.
CONCH OF THE SHARK GOD <i>Conque du Dieu Requin</i>	2x	Dépensez un Totem Eau quand vous grimpez pour ignorer une Coulée de Lave ou une Evacuation de Gaz sur le plateau. Si vous terminez votre ascension sur une Coulée de Lave ou une Evacuation de Gaz vous descendez quand même d'une case. Si en jeu, vous pouvez défausser cet objet pour gagner deux Totems Eau.
IDOL OF THE VOLCANO GOD <i>Idole du Dieu du volcan</i>	2x	-1 sur toutes les cartes Tremblement de terre Si en jeu, vous pouvez défausser cet objet pour ignorer les effets d'une carte Dieu du volcan en colère.
NICE WALKING' STICK <i>Beau bâton de randonnée</i>	3x	+1 sur vos cartes Grimper Si en jeu, vous pouvez défausser cet objet pendant votre ascension pour ignorer un Obstacle. Si vous terminez votre ascension sur une Coulée de Lave, Chute de Pierres ou une Evacuation de Gaz vous descendez quand même d'une case.
MIGHTY TIKI MASK <i>Masque Tiki puissant</i>	2x	+1 sur vos cartes Grimper Si en jeu, vous pouvez défausser cet objet pour annuler une carte Magie Tiki qui vient d'être jouée à l'instant.

Cartes Objets pour les Pieds [*Item for the Feets!*]

GRASS SANDALS <i>Sandales en herbe</i>	2x	+1 sur vos cartes Grimper et vous pouvez dépenser des Totems Terre pendant votre ascension pour l'améliorer. Chaque Totem ajoute +1 à votre ascension.
LUCKY TIKI ANKLE BRACELET <i>Bracelet de cheville Tiki chanceux</i>	2x	Si en jeu, vous pouvez défausser cet objet pendant votre ascension pour ignorer un Obstacle. Si vous terminez votre ascension sur une Coulée de Lave, Chute de Pierres ou une Evacuation de Gaz vous descendez quand même d'une case. Si en jeu, vous pouvez défausser cet objet pour gagner un Totem de votre choix.
STURDY BOOTS <i>Bottes robustes</i>	2x	+1 sur vos cartes Grimper Si en jeu, vous pouvez défausser cet objet pendant votre ascension pour ignorer une Coulée de Lave ou une Chute de Pierres. Si vous terminez votre ascension sur une Coulée de Lave ou Chute de Pierres vous descendez quand même d'une case.

Cartes Magie Tiki [Tiki Magic]

FALLING ROCKS! <i>Chute de pierres!</i>	2x	Dépensez un Totem Terre pour placer un marqueur Chute de pierres sur le plateau. Les joueurs passant sous une Chute de pierres retirent 4 de leur ascension.
GAS VENT! <i>Evacuation de gaz!</i>	2x	Dépensez un Totem Feu pour placer un marqueur Evacuation de Gaz sur le plateau. Les joueurs passant au-dessus d'une Evacuation de Gaz retirent 2 de leur ascension.
GIMME THAT BACK! <i>Rends-les moi!</i>	2x	Dépensez un Totem de votre choix pour ignorer une carte Magie Tiki ou Dieu du volcan en colère qui vous fait perdre des Totems. Seule une carte Mojo Tiki Fou [<i>Mad Tiki Mojo</i>] peut affecter cette carte.
GIMME THE ITEM! <i>Donnes-moi l'objet!</i>	4x	Dépensez un Totem de votre choix pour prendre un Objet de votre choix à un autre joueur. Vous devez mettre l'objet en jeu ou le défausser.
GO OVER THERE! <i>Va là-bas!</i>	1x	Dépensez un Totem de votre choix pour déplacer un Obstacle sur une autre case du plateau comme si s'était un nouvel Obstacle.
LAVA FLOW! <i>Coulée de lave!</i>	2x	Dépensez un Totem Feu pour placer un marqueur Coulée de Lave sur le plateau. Les joueurs ne peuvent passer au-delà d'une coulée de lave.
MAD TIKI MOJO! <i>Mojo Tiki Fou!</i>	2x	Dépensez deux Totems de votre choix pour annuler une carte Magie Tiki qui vient juste d'être jouée, ou ignorez une carte Dieu du volcan en colère. Seule une carte Mojo Tiki Fou [<i>Mad Tiki Mojo</i>] peut affecter cette carte.
MAGIC GO BYE-BYE! <i>Au revoir Magie!</i>	2x	Dépensez un Totem de votre choix pour annuler une carte Magie Tiki qui vient juste d'être jouée.
MUDSLIDE! <i>Coulée de boue!</i>	2x	Dépensez un Totem Eau pour placer un marqueur Coulée de Boue sur le plateau. Les joueurs grim pant sur une Coulée de Boue doivent s'arrêter sur la Coulée de Boue, mais ils pourront continuer normalement leur ascension au prochain tour.
STEAL THEM TOTEM! <i>Voles leur un Totem!</i>	4x	Dépensez un Totem de votre choix pour prendre un Totem de votre choix à un autre joueur.
TIKI CAN DO BETTER! <i>Tiki peut mieux faire!</i>	3x	Jouez cette carte si vous n'êtes pas content avec le résultat de la roue à la fin de votre tour. Relancez la roue. Vous devez conserver le nouveau résultat.
TIKI DO NOT DO IT! <i>Tiki ne le fait pas!</i>	3x	Dépensez un Totem de votre choix pour ignorer une carte Dieu du volcan en colère.
TIKI KEEPS ON CLIMBIN' <i>Tiki continue à grimper</i>	3x	Dépensez un Totem de votre choix pendant votre ascension pour ignorer un Obstacle. Si vous terminez votre ascension sur une Coulée de Lave, Chute de Pierres ou une Evacuation de Gaz vous descendez quand même d'une case. ou Dépensez un Totem de votre choix pour ignorer une carte Tremblement de terre.
TIKI SAY GO AWAY! <i>Tiki dit Allez-vous-en!</i>	2x	Dépensez un Totem de votre choix pour retirer un Obstacle du plateau.
TIKI SWITCHEROO! <i>Echangeur de Tikis!</i>	3x	Dépensez un Totem de votre choix. Deux joueurs de votre choix (l'un d'eux peut être vous) échangent leur place. Vous ne jouez pas de cartes Grimper durant le même tour où vous utilisez avec succès l'Echangeur de Tikis.
WHERE'S TIKI'S STUFF! <i>Où sont les affaires de Tiki!</i>	3x	Dépensez un Totem de votre choix pour forcer un autre joueur à défausser un Objet de votre choix.