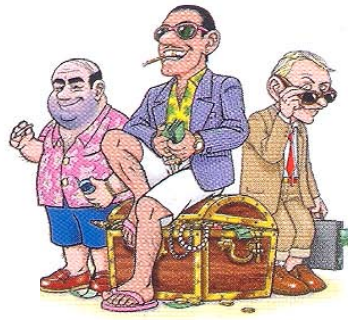


# BIG KINI!

## PARADIS TROMPEURS SUR L'ATOLL



Un jeu de  
Guido Eckhoff

Pour 2 à 4 joueurs

À partir de 10ans

Un jeu de 2 à 4 joueurs âgés de 10 ans et plus.  
Durée approximative de jeu : 60 minutes.

### Table des matières

1. Contexte
2. But du jeu
3. Fin du jeu
4. Matériel de jeu
5. Mise en place
6. Déroulement du jeu
  - 6.1 Phase d'action
  - 6.2 Les actions
  - 6.3 Fin du tour
7. Décompte

### 1. Contexte

Big Kini est un archipel dans l'océan pacifique qui est tout sauf inconnu du monde civilisé. Les insulaires autochtones et les allochtones cherchant une place au soleil essayent d'amasser le plus de prestige et de pouvoir possible. Pour ce faire, ils doivent essayer d'obtenir des postes officiels sur les différents atolls. Ces postes sont tous pris très rapidement et c'est sans surprise que le copinage est florissant. Les marchandises rares ainsi que l'argent jouent aussi un rôle important, et peuvent parfois être utilisés pour persuader les autres joueurs de renoncer à un de leurs postes. Immergez-vous dans ce monde magique de pouvoir, saisissez l'instant présent, prenez les bonnes décisions et profitez de la reconnaissance due au tout puissant baron de Big Kini. Nous vous souhaitons bonne chance.

### 2. But du jeu

Le but du jeu est de gagner autant de points que possible. Les joueurs gagnent des points en posant leurs pièces de jeu sur les emplacements d'influence importants, en découvrant des atolls, en acquérant des marchandises diverses et en gagnant de l'argent.

### 3. Fin du jeu

Le jeu se termine :

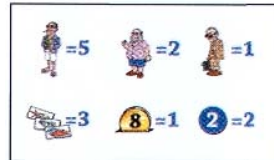
à la fin du tour durant lequel la dernière tuile d'atoll a été découverte ;

Ou  
à la fin du 12<sup>ème</sup> tour de jeu .

Les scores sont ensuite décomptés.

### 4. Matériel de jeu

20 cubes et 2 jetons en bois par joueur



4 aides de jeu

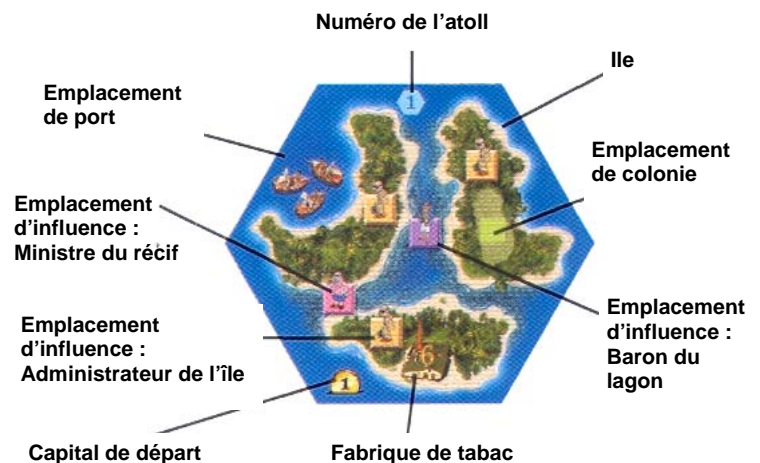
16 jetons de découverte



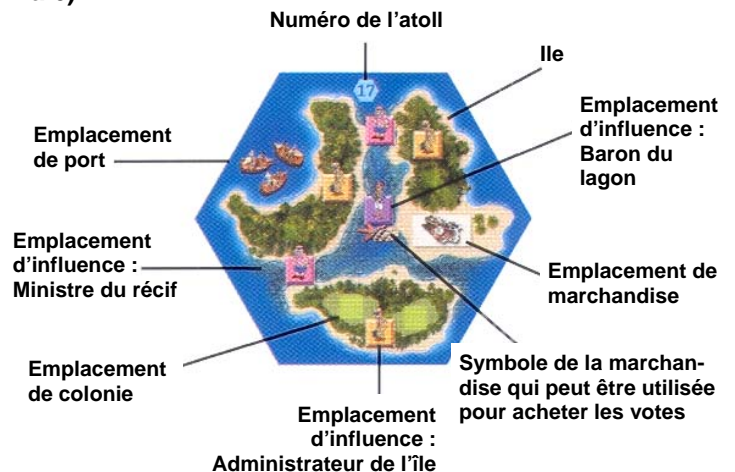
Marqueur de 1er joueur

Un marqueur de tour de jeu

75 billets de banque de « bay baron » (monnaie locale) dans les coupures suivantes : 20 x 1, 20 x 2, 20 x 5 et 15 x 10



6 tuiles d'atoll de départ pour les joueurs (numérotées de 1 à 6)

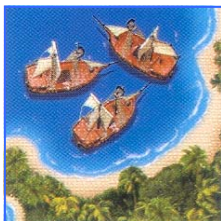


## 12 tuiles d'atoll inconnu en attente d'être découvert (numérotées de 7 à 18)

**Remarque importante:** Sur tous les atolls autres que les atolls de départ, un type de marchandise est illustré sous l'emplacement du Baron du lagon. Cette marchandise peut être utilisée pour acheter des votes lors des élections tenues pour désigner le Baron du lagon de cette île.

Chaque atoll est constitué de trois îles, chacune ayant une fonction particulière.

### Fonctions des îles



#### Île avec un port

Le nombre de bateaux situés dans le port indique le niveau de ce port. La présence de trois bateaux signifie que vous êtes autorisé à vous déplacer à partir du port jusqu'à un maximum de trois atolls.



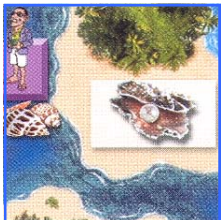
#### Île avec colonie(s)

Une colonie est constituée d'un ou de deux emplacements de colonie. Les cubes des joueurs placés sur ces emplacements sont appelés des « colons ».



#### Île avec une fabrique de tabac

Les fabriques de tabac produisent des revenus de 3 à 7 « bay baron »



#### Île avec marchandise

Vous pouvez acquérir des marchandises à cet endroit

### Marchandises



15 poissons



15 coquillages



15 perles

### Pastes officiels

Afin de pouvoir utiliser la fonction d'une île, le joueur doit disposer d'un cube sur l'emplacement d'influence correspondant.



#### Administrateur de l'île

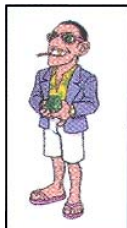
Certains emplacements d'influence ne s'appliquent qu'à une seule île. Les cubes posés sur ces emplacements sont appelés Administrateurs de l'île. Un Administrateur de l'île

ne peut utiliser que la fonction d'une seule île.



#### Ministre du récif

Certains emplacements d'influence s'appliquent à deux îles. Les cubes posés sur ces emplacements sont appelés Ministres du récif. Un Ministre du récif peut utiliser les fonctions des deux îles entre lesquelles il est placé.



#### Baron du lagon

Les emplacements d'influence situés au centre des atolls s'appliquent à **toutes** les îles de cet atoll. Les cubes posés sur ces emplacements sont appelés Barons du lagon. Un Baron du lagon peut utiliser **toutes** les fonctions des trois îles de l'atoll sur lequel il est placé.

### Tableau d'action

12				Emplacements de double action	
11		2x		2	Emplacements standards
10		2x		2	
9		2x		2	Emplacements payants
8		2x		2	
7		2x		2	
6		2x		2	Symboles de l'action
5		2x		2	
4		2x		2	
3		2x		2	
2		2x		2	
1					Indicateur de tour de jeu

### 5. Mise en place

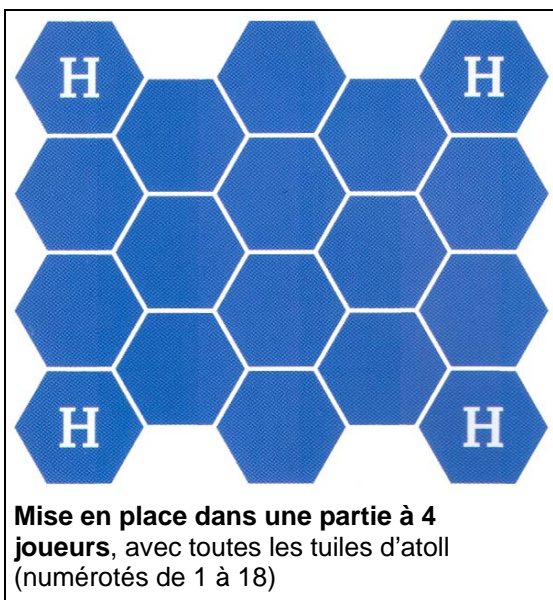
Chaque joueur reçoit les 22 pièces de jeu de sa couleur (2 jetons d'action et 20 cubes), ainsi qu'une aide de jeu.

Placez les tuiles d'atoll de départ (numérotés de 1 à 6) face cachée sur la table. Un nombre de tuiles d'atoll de départ égal au nombre de joueurs sont retournées face visible sur la table. Les tuiles d'atoll de départ restantes sont mélangées avec les autres tuiles d'atoll et sont reposées avec celles-ci, face cachée, sur la table.

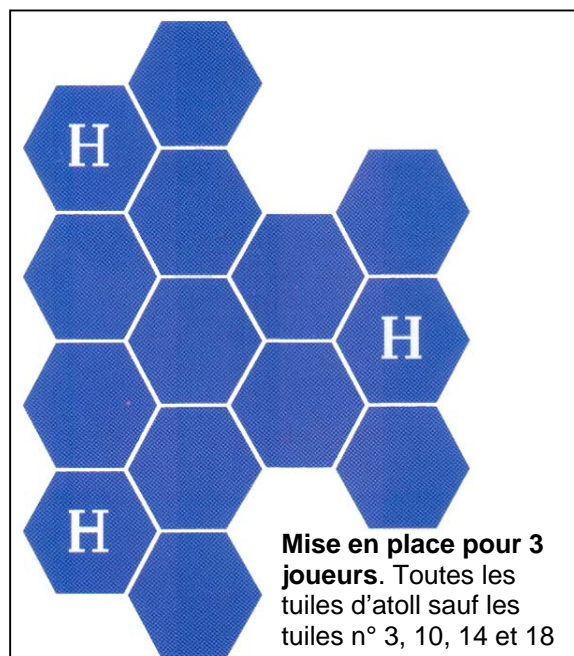
Le premier joueur est choisi au hasard et reçoit le marqueur de premier joueur.

Pour compenser l'avantage que possède le premier joueur, le joueur situé à sa droite est le premier à pouvoir choisir sa tuile d'atoll de départ parmi celles posées face visible sur la table. Il place sa tuile d'atoll de départ sur un des emplacements libres indiqués par un H, ainsi que décrit dans les illustrations ci-dessous. Les autres joueurs font de même dans le sens **contraire** des aiguilles d'une montre.

**Le premier joueur débute la partie qui se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.**



Dans une partie à deux ou trois joueurs, certaines tuiles d'atoll (voir ci-dessous) sont retirées du jeu et remise dans la boîte avant que les tuiles d'atoll de départ ne soient tirées.



Un jeton de découverte est posé face visible sur chaque atoll dissimulé.

Les joueurs posent maintenant chacun deux cubes de leur couleur respective sur les emplacements d'influence (Administrateur de l'île ou Ministre du récif) de leur choix sur leur atoll de départ, et reçoivent de la banque leur capital de départ. Durant la partie, l'argent d'un joueur n'est pas visible pour les autres joueurs.

Le tableau d'action est posé à côté de la zone de jeu. Le compteur de tour rond est posé sur ce tableau sur l'emplacement indiquant le chiffre 1.

Chaque joueur place ses deux jetons d'action à côté du tableau d'action.

## 6. Déroulement du jeu

### 6.1 Phase d'action

Six actions différentes sont proposées aux joueurs. Les actions offertes aux joueurs sont les suivantes:

- déplacer leurs cubes vers les emplacements d'influence d'un atoll qui a déjà été découvert ;
- découvrir un atoll inconnu ;
- obtenir de l'argent ou des marchandises ;
- tenir des élections.

Pour choisir leurs actions les joueurs utilisent le tableau d'action.

Le joueur dont c'est le tour choisit une des actions possibles et pose un de ses jetons d'action sur un des emplacements libres situés à côté de l'action choisie sur le tableau d'action. Il réalise immédiatement cette action. Les autres joueurs font de même en jouant dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que chacun d'eux ait posé ses deux jetons d'action.

**Remarque:** dans une partie à **deux joueurs**, seuls les emplacements double action sont disponibles.

- **emplacement double action :**

Un joueur qui pose un jeton d'action sur cet emplacement peut réaliser deux fois l'action choisie.

- **emplacement standard :**

Un joueur qui pose un jeton d'action sur cet emplacement peut réaliser l'action choisie une seule fois.

- **emplacement payant :**

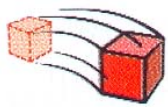
Un joueur qui pose un jeton d'action sur cet emplacement doit d'abord payer le coût indiqué pour pouvoir réaliser l'action choisie.

## 6.2 Les actions



### 6.2.1 Prolifération

Le joueur qui dispose d'influence sur une colonie peut utiliser l'action prolifération pour poser de nouveaux cubes (que l'on appellera des colons) sur les emplacements de colonie libres. Un emplacement de colonie doit être libre avant qu'un nouveau colon puisse y être posé. Pour ce faire, le joueur pose un de ses cubes sur l'emplacement de colonie. Deux actions (ou une double action) sont nécessaires pour pouvoir occuper deux emplacements de colonie. Si le joueur dont c'est le tour choisit l'action double prolifération, il peut « proliférer » (c'est-à-dire poser de nouveaux cubes sur des emplacements de colonie libres) sur deux atolls différents. Il est possible qu'un emplacement de colonie « double » soit occupé par deux colons appartenant à des joueurs différents.



### 6.2.2 Déplacement

Il existe deux manières différentes de se déplacer :

- dans le même atoll (par exemple, d'un emplacement de colonie vers un emplacement d'influence de Ministre du récif ou d'Administrateur de l'île). Ce déplacement ne coûte rien et peut être effectué même si l'on n'a pas d'influence sur le port.
- d'un atoll vers un autre qui a déjà été découvert (ce déplacement est payant).

Un joueur ne peut se déplacer d'un atoll vers un autre que si un de ses cubes se trouve déjà sur l'emplacement d'influence du port. A cette condition, il peut déplacer **n'importe lequel de ses cubes** de l'atoll vers un autre atoll déjà découvert situé aussi loin que lui permet le niveau du port.

Le coût du déplacement dépend de la distance de déplacement. Ce coût est d'un bay baron par atoll.

Ainsi, le déplacement vers un atoll voisin coûte un bay baron ; vers l'atoll suivant le coût est de deux bay baron et ainsi de suite.

Le nombre de bateaux situés dans le port indique la distance maximum de déplacement, étant entendu que l'on peut effectuer un déplacement d'une distance inférieure.



Lors d'un déplacement, on peut également franchir des atolls non découverts.

Si le joueur décide d'utiliser le cube qui a de l'influence sur le port pour effectuer le déplacement, il perd de ce fait la possibilité de déplacer ses autres cubes situés sur cet atoll, et ne pourra effectuer un autre déplacement au départ de cet atoll que lorsqu'il disposera à nouveau d'influence sur le port.

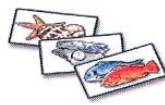


### 6.2.3 Revenus

Le joueur qui choisit cette action perçoit les revenus produits par la fabrique de tabac située sur l'île sur laquelle il possède de l'influence. Le montant des revenus est indiqué par le chiffre indiqué sur l'image de la fabrique. Si un joueur souhaite percevoir les revenus produits par deux fabriques en effectuant une action double, il doit disposer d'influence sur chacune des îles sur lesquelles sont situées les deux fabriques.

Chaque fabrique de tabac ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

(Conseil : pour indiquer qu'une fabrique a déjà été utilisée durant le tour, le joueur qui l'a utilisée pose un de ses cubes sur celle-ci et le retire à la fin du tour)



### 6.2.4 Acquisition de marchandises

Trois types de marchandises (poissons, coquillages et perles) peuvent être trouvés sur les atolls possédant des emplacements de marchandises.

Les marchandises peuvent être utilisées de deux manières différentes :

1. vous pouvez utiliser les marchandises comme des votes durant l'élection du Baron du lagon.
2. à la fin du jeu, vous pouvez convertir des séries de trois marchandises **différentes** en points de victoire.

Pour pouvoir utiliser l'action « acquisition de marchandises », le joueur doit disposer d'influence sur l'emplacement de marchandise. Le joueur reçoit la marchandise correspondante et la place devant lui face cachée.



### 6.2.5 Election

*Principe* : le poste officiel de Baron du lagon ne peut être obtenu que grâce aux élections.

Seul un Administrateur de l'île ou un Ministre du récif peut être élu Baron du lagon. Les colons ne peuvent pas être élus à ce poste.

*Conditions pour l'élection* : Le joueur qui déclenche les élections doit être représenté sur l'atoll par au moins un de ses cubes.

Une élection ne peut se tenir que s'il y a au moins deux cubes (de n'importe quelle couleur) sur l'atoll.

*Procédure électorale* :

#### Négociation

Si plus de deux joueurs sont représentés sur un atoll sur lequel une élection est tenue, ils peuvent conclure des accords entre eux impliquant de l'argent, des marchandises ou des promesses devant être tenues (par exemple,

promesse d'apporter son soutien lors d'une élection ultérieure), et ce afin d'obtenir des votes des autres joueurs.

### Vote (l'abstention est autorisée)

L'actuel Baron du lagon (s'il y en a un) dispose de deux votes. Chaque autre cube présent sur l'atoll (en ce compris les colons) représente un vote.

### Utilisation des marchandises

Les marchandises indiquées sous l'emplacement du Baron du lagon peuvent être utilisées comme votes additionnels. Les marchandises utilisées comme votes doivent être révélées en les retournant face visible. Un joueur qui dispose de moins de votes peut utiliser des marchandises pour obtenir la majorité des votes, et son adversaire dans l'élection peut lui aussi utiliser ses propres marchandises. Ce processus peut être répété aussi longtemps que les joueurs le souhaitent et qu'ils disposent des marchandises suffisantes.

Si plusieurs joueurs disposent d'une minorité de votes, les marchandises sont révélées dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur situé à la gauche de celui ayant initié l'élection.

**Le vainqueur** de l'élection est celui qui possède le plus de votes à la fin du processus électoral.

**S'il y a égalité de votes, le joueur qui a initié l'élection décide qui est le vainqueur.**

Le vainqueur de l'élection pose un de ses cubes (autre qu'un colon) sur l'emplacement d'influence du Baron du lagon. Le Baron du lagon dépossédé de son poste doit se retirer sur un des emplacements libres de l'atoll, en ce compris celui qui vient d'être libéré par le nouveau Baron du lagon. A la fin de l'élection, tous les joueurs défaussent toutes les marchandises qui ont été utilisées.

### Une seule élection par tour peut avoir lieu sur chaque atoll

(Conseil : pour indiquer qu'une élection a déjà été tenue durant le tour, le Baron du lagon en poste peut être posé sous son emplacement d'influence et peut être posé sur son emplacement à la fin du tour )



### 6.2.6 Découverte

Une découverte nécessite un déplacement vers un atoll qui n'a pas encore été découvert. Le joueur choisit l'atoll qu'il souhaite découvrir.

Le coût de découverte d'un atoll est de 5 bay baron, pour le reste les mêmes conditions que celles pour effectuer un déplacement sont applicables. A condition que le joueur puisse payer ce montant, l'atoll est découvert. Le joueur prend le jeton de découverte, le pose face visible devant lui et retourne la tuile d'atoll face visible. Si cette tuile d'atoll contient un emplacement de marchandise, une petite tuile de marchandise de ce type est immédiatement posée sur cet emplacement.

## 6.3 Fin du tour

Après que tous les joueurs ont posé leurs deux jetons d'action :

- les jetons d'action sont retirés du tableau d'action et peuvent à nouveau être utilisés durant le tour suivant ;
- une tuile de marchandise est posée sur chaque emplacement de marchandise libre ;
- le marqueur du premier joueur est pris par le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre ;
- le marqueur de tour rond est déplacé d'une case ;
- chaque cube indiquant qu'une élection du Baron du lagon a été tenue ou que les revenus d'une fabrique de tabac ont été perçus sont repositionnés ou repris ;

## 7.0 Décompte

A la fin du jeu, les points de victoire sont décomptés et additionnés :

- Chaque cube sur un emplacement de Baron du lagon rapporte : 5 points
- Chaque cube sur un emplacement de Ministre du récif rapporte : 2 points
- Chaque cube sur un emplacement d'Administrateur de l'île rapporte : 1 point
- Trois marchandises différentes constituent une série qui rapporte : 3 points
- Par tranche de 8 bay baron vous recevez : 1 point
- Chaque jeton de découverte rapporte : 2 points

Le vainqueur est le joueur possédant le plus de points de victoire.

En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de colons sur les atolls gagne la partie ; en cas de nouvelle égalité le vainqueur est celui qui possède le plus de bay baron ne pouvant pas être convertis en points de victoire.

Traduction

Frédéric Frenay

Mise en page

LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>