

# 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 :

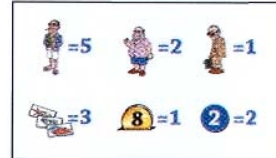
à la fin du tour durant lequel la dernière tuile d'atoll a été découverte ;

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



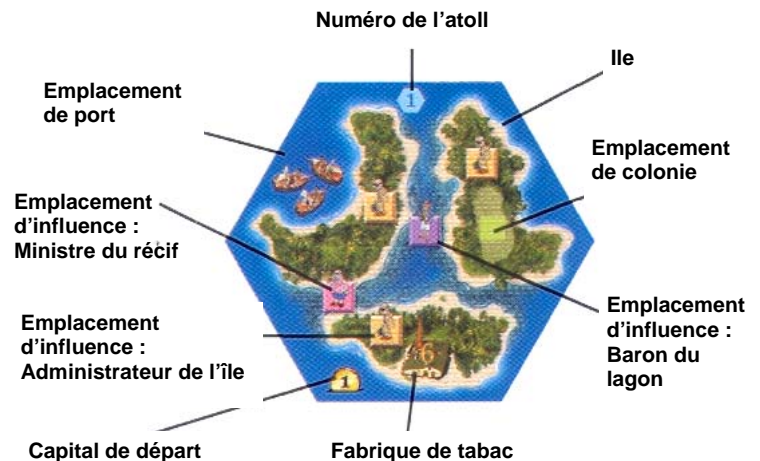
16 jetons de découverte



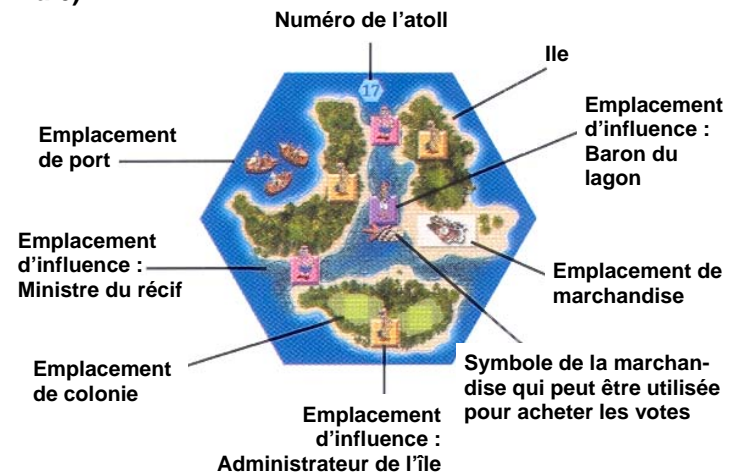
Marqueur de 1er joueur

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)

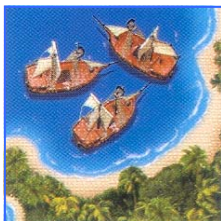


## 12 tuiles d'atoll inconnu en attente d'être découvert (numérotées de 7 à 18)

**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.



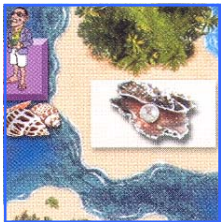
#### Île avec colonie(s)

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

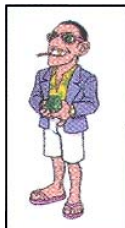
Certains emplacements d'influence ne s'appliquent qu'à une seule île. Les cubes posés sur ces emplacements sont appelés Administrateurs de l'île. Un Administrateur de l'île

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

### 5. Mise en place

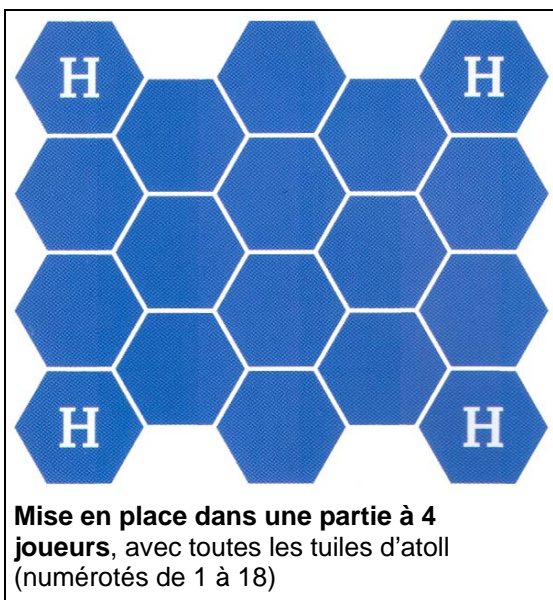
Chaque joueur reçoit les 22 pièces de jeu de sa couleur (2 jetons d'action et 20 cubes), ainsi qu'une aide de jeu.

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.

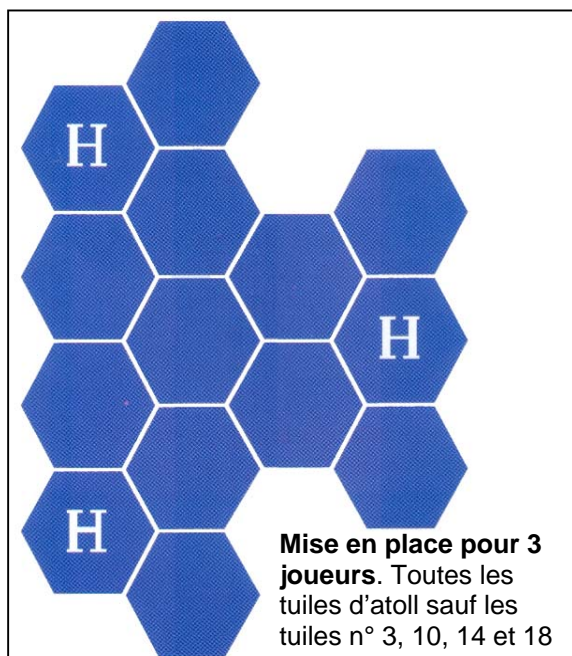
Le premier joueur est choisi au hasard et reçoit le marqueur de premier joueur.

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 :**

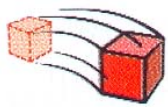
Un joueur qui pose un jeton d'action sur cet emplacement doit d'abord payer le coût indiqué pour pouvoir réaliser l'action choisie.

## 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.

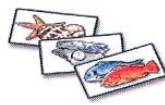


### 6.2.3 Revenus

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>

# BIG KINI!

PARADIS TROMPEURS SUR L'ATOLL  
LE JEU POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS



Un jeu de  
Guido Eckhoff

Pour 2 à 4 joueurs

À partir de 10ans

## Avant-propos

Au Spiel'05 d'Essen, nous avons présenté la version de base de Big Kini ainsi qu'une version beta d'une extension pour 5 à 6 joueurs et pour des joueurs chevronnés. Nous en avons profité pour recevoir des conseils et des idées pour une version finale du jeu destinée aux joueurs expérimentés.

Nous avons maintenant intégré tous les informations venant d'Allemagne et de l'étranger dans une variante du jeu intitulée « Le jeu pour les joueurs expérimentés ».

Celle-ci contient une petite sélection des variantes de jeu possibles, certaines nouvelles mises en place et une règle supplémentaire pour jouer en solitaire. Nous avons également expliqué à nouveau le fonctionnement des cartes action et illustré celui-ci avec un exemple.

Nous espérons que le jeu vous amusera et tenons à remercier tout ceux qui ont contribué de manière si constructive à l'évolution de Big Kini.

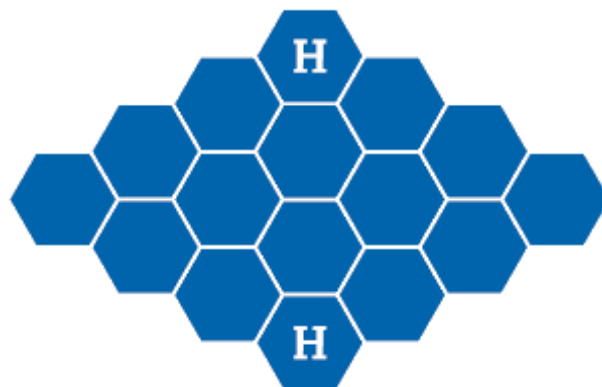
## Fin du jeu

Une des critiques émises a trait à la manière prématurée dont le jeu se termine au moment où la dernière tuile d'atoll est découverte. Au moment où vous sentez que le jeu commence réellement, celui-ci est déjà terminé. Voici quelques options pour prolonger les parties, options sur lesquelles les joueurs doivent se mettre d'accord avant de commencer à jouer :

- Fixez le coût de découverte d'un atoll à 7 bay baron au lieu de 5
- Jouez toujours les 12 tours de jeu
- Si vous possédez l'extension 5-6 joueurs, utilisez toutes les tuiles d'atoll dans une partie à 5 ou 6 joueurs, et 2 ou 3 tuiles d'atoll supplémentaires dans une partie à 2 ou 3 joueurs

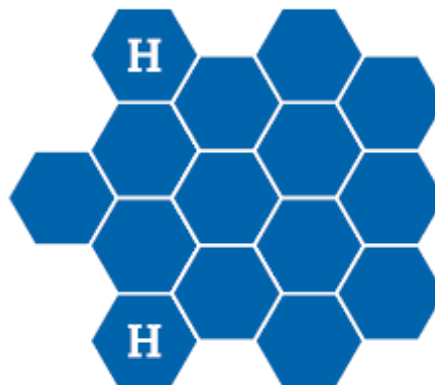
Les mises en place et les modifications suivantes peuvent être utilisées

## Mises en place pour 2 joueurs



## Est ou Ouest

(16 des tuiles d'atoll numérotées 1 à 18 sont utilisées)  
Après avoir choisi les atolls de départ, deux tuiles d'atoll de départ sont choisies au hasard et sont retirées du jeu.



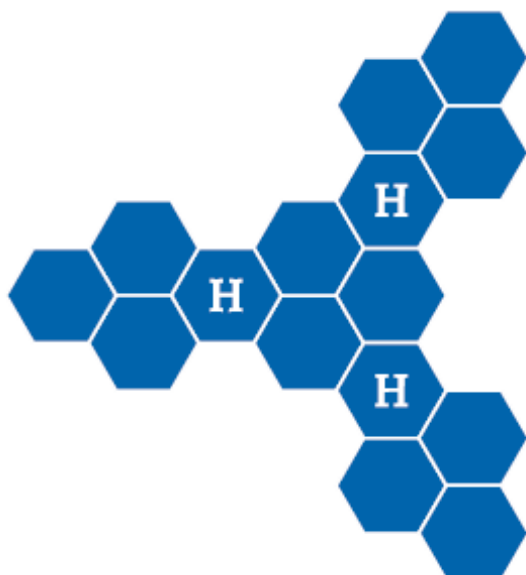
## Deux de plus

(15 des tuiles d'atoll numérotées 1 à 18 sont utilisées)  
Après avoir choisi les atolls de départ, trois tuiles d'atoll de départ sont choisies au hasard et sont retirées du jeu.

## Modifications pour 2 joueurs

Dans une partie à deux joueurs, nous recommandons que toutes les tuiles d'atoll de départ puissent être choisies et que l'on joue avec les cartes action.

## Mises en place pour 3 joueurs



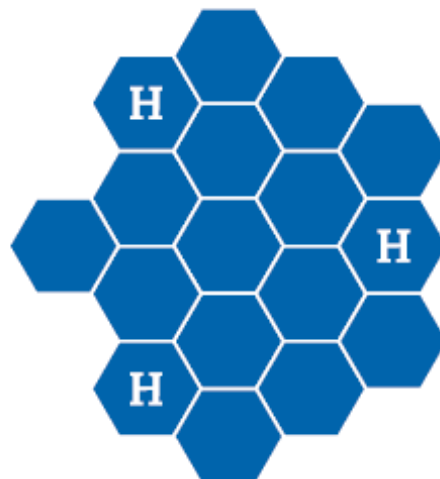
### Symétrie I

(15 des tuiles d'atoll numérotées 1 à 18 sont utilisées)  
Après avoir choisi les atolls de départ, trois tuiles d'atoll de départ sont choisies au hasard et sont retirées du jeu.



### Symétrie II

(16 des tuiles d'atoll numérotées 1 à 18 sont utilisées)  
Après avoir choisi les atolls de départ, deux tuiles d'atoll de départ sont choisies au hasard et sont retirées du jeu.



### Trois de plus

(17 des tuiles d'atoll numérotées 1 à 18 sont utilisées)  
Après avoir choisi les atolls de départ, une tuile d'atoll de départ est choisie au hasard et est retirée du jeu.

### Modification pour 3 joueurs

Pour rendre le jeu à 3 joueurs plus intéressant, deux des emplacements standards de la seconde colonne du tableau d'action sont bloqués par des jetons d'action d'une couleur neutre. Ceci peut se réaliser de deux manières différentes :

#### **Lorsque vous jouez sans les cartes action :**

Les actions sont numérotées de 1 à 6 en commençant par le haut du tableau et sont choisies au début de chaque tour en jetant deux dés à 6 faces.

#### **Exemple :**

Si un 2 et un 5 sont jetés aux dés, les deux actions « Déplacement » et « Election » sont bloquées. Si les résultats des dés sont identiques, un seul emplacement d'action standard est bloqué.

#### **Lorsque vous jouez avec les cartes action :**

Lorsque vous jouez avec les cartes action, les deux premières cartes action retournées au début du tour déterminent les actions qui seront bloquées.

### Mises en place pour 4 joueurs

Mise en place possibles en utilisant toutes les tuiles d'atoll

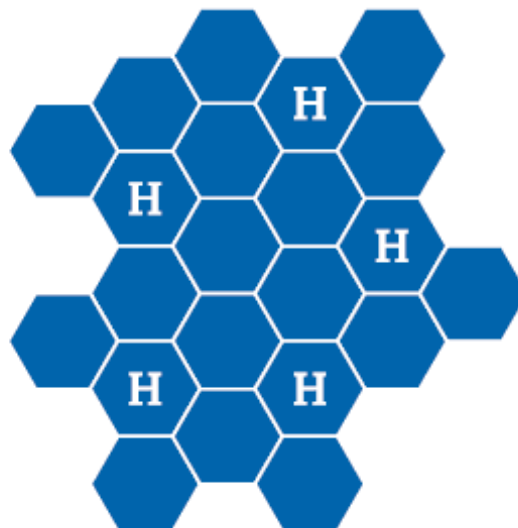
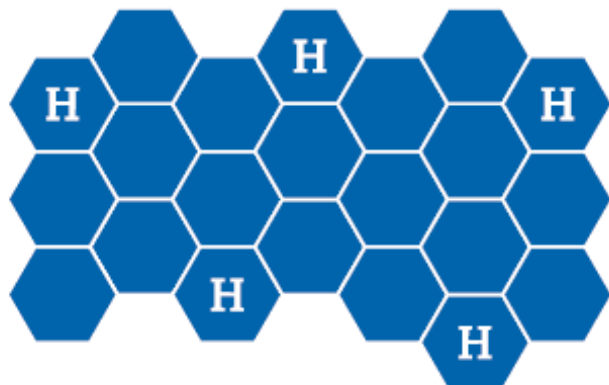


### Modifications pour 4 joueurs

Aucune

### Mises en place pour 5 joueurs

Mises en place possibles en utilisant toutes les tuiles d'atoll

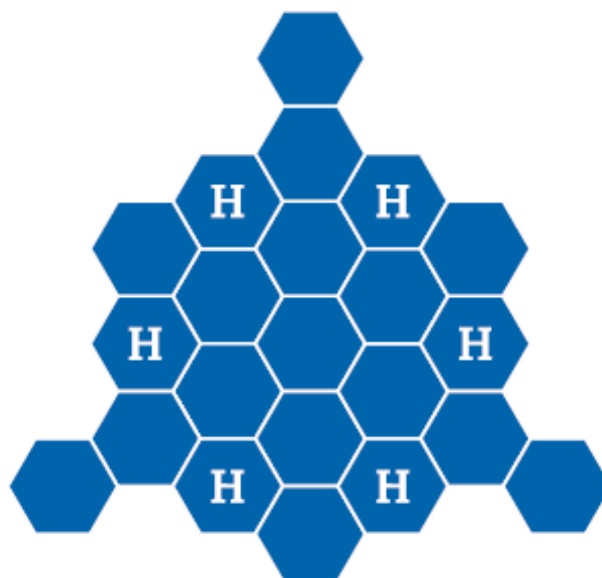


### Modifications pour 5 joueurs

Aucune

### Mise en place pour 6 joueurs

Mise en place symétrique pour 6 joueurs



### Modifications pour 6 joueurs

Le jeu pour 6 joueurs ne devrait être joué qu'avec les cartes action de manière à ce qu'une action supplémentaire soit disponible et que l'emplacement d'action payant de couleur bleu clair soit traité comme un emplacement d'action standard (non payant).

Le capital de départ est augmenté de 2 bay baron, de manière à permettre à chacun des joueurs de choisir soit un emplacement rouge payant, soit d'acheter deux cartes action.

### Jeu en solitaire

Le jeu en solitaire ne peut être joué qu'en utilisant les cartes action. Le jeu se déroule exactement sur 10 tours et le but du jeu est d'atteindre 56 points.



Comme dans une partie à deux joueurs, seule la première colonne du tableau d'action (emplacements de double action) est utilisée.

Lors des deux premiers tours, seules deux cartes action sont retournées et à partir du troisième tour trois cartes sont retournées à chaque tour. Les actions indiquées sur ces cartes sont bloquées durant le tour et des jetons neutres sont posés sur les emplacements d'action correspondants.

#### Exemple :

Si les cartes action « Déplacement » et « Acheter une carte » sont retournées, ces actions sont bloquées durant le tour. Ainsi, aucune carte action ne peut être achetée et aucun déplacement ne peut être effectué. Toutefois, si le joueur avait acheté une carte action « Déplacement » lors d'un tour précédent, il peut l'utiliser maintenant pour effectuer un déplacement même si l'action « Déplacement » est bloquée et ce déplacement ne lui coûte pas une action.

#### Règle spéciale :

Il est permis de jouer une carte action qui correspond à l'action bloquée.

#### Mise en place pour une partie en solitaire

Le joueur peut choisir n'importe lequel des atolls de départ.

Les atolls numérotés 7 à 18 (à l'exception du 10, du 11 et du 17) sont utilisés et disposés de la manière indiquée dans l'illustration.



#### Explications complémentaires sur le fonctionnement des cartes action

Chaque carte indique une action que le joueur peut réaliser en jouant cette carte. Par exemple, jouer une carte action « Déplacement » équivaut à une action « Déplacement » normale. Le numéro de l'action détermine l'ordre dans lequel les joueurs peuvent réaliser leurs actions durant le tour.

Le joueur dont c'est le tour réalise l'action indiquée et bénéficie, en outre, du bonus indiqué sur la carte. Si la carte lui permet de réaliser une seconde fois la même action (en payant deux bay baron), cette seconde action est réalisée immédiatement. Il ne faut pas oublier que le bonus indiqué sur la carte jouée ne peut être utilisé qu'une seule fois.

#### Exemple :

C'est au joueur A de jouer et il pose son jeton d'action sur l'emplacement de double action « Election » sur le tableau d'action. Les joueurs B et C annoncent, dans l'ordre du tour, qu'ils décident de jouer chacun une carte action. Ils placent leurs cartes action devant eux face cachée sur la table. Enfin, le joueur A a l'opportunité, en temps qu'initiateur de l'élection, de jouer lui aussi une carte action, ce qu'il fait (remarque :

durant ce tour seules les cartes action indiquant le symbole Election peuvent être jouées).

Maintenant, la séquence de jeu est déterminée par les numéros des actions :

1. Le joueur B a l'action numéro 1 et joue donc avant le joueur A. En premier lieu, il déclenche une élection lors de laquelle il peut utiliser comme vote tous les types de marchandise qu'il possède dans sa réserve, comme le lui permet le bonus de sa carte action. Il peut ensuite déclencher une seconde élection en payant deux bay baron, cette fois sans pouvoir bénéficier du bonus de sa carte, dès lors que celui-ci ne peut être utilisé qu'une seule fois par carte jouée.
2. C'est maintenant au tour du joueur A. Il réalise une double action, soit celle numérotée 2 sur le tableau d'action. En premier lieu, il déclenche une élection dans l'atoll sur lequel lui et le joueur C ont des cubes. Le joueur A gagne cette élection. Dans cette situation, le joueur C ne peut pas utiliser le bonus de sa carte action qu'il n'a pas encore jouée (dans l'exemple, bonus + 2 votes), et ce jusqu'à ce que son tour arrive. Puisque le joueur A peut, et souhaite, réaliser une seconde élection (il a choisi l'emplacement double action), il déclenche une seconde élection victorieuse sur un autre atoll.
3. Malheureusement, le joueur C ne peut maintenant déclencher qu'une seule élection, ce qu'il se résout à faire, en utilisant son bonus (+ 2 votes), et gagne l'élection. Sur tous les autres atolls sur lesquels il aurait pu déclencher une élection, une élection avait déjà eu lieu.
4. Maintenant, c'est à nouveau au joueur A de jouer : il joue sa carte action. Il peut donc déclencher une élection sur l'atoll de départ du joueur B. En effet, le bonus de sa carte lui permet d'utiliser n'importe quel type de marchandise malgré le fait que l'emplacement du Baron du lagon de l'atoll de départ en question n'indique pas de marchandise pouvant être utilisée comme un vote. Le joueur A joue une tuile poissons et une tuile coquillages, ce qui lui permet de gagner l'élection. Cependant, comme il ne possède plus d'argent il ne peut pas payer pour déclencher une seconde élection, même si sa carte action lui aurait permis de le faire.

#### Points de règles

##### Point 1 :

Un emplacement de colonie ne peut être occupé qu'en utilisant l'action « Prolifération », et non par le biais de l'action « Déplacement »

##### Point 2 :

Quand un joueur pose son jeton d'action sur un emplacement double action, il peut choisir de ne pas réaliser une ou les deux actions permises, de manière à empêcher un autre joueur de choisir cet emplacement ; la même règle s'applique pour l'emplacement standard. Toutefois, chaque joueur est autorisé à jouer une carte action correspondante dans la séquence déterminée par les numéros d'action.

Traduction
Frédéric Frenay
Mise en page
LudiGaume <a href="http://www.ludigaume.net">http://www.ludigaume.net</a>