
CARCATA
Roberto Fraga
Banana & Thibaud Pourplanche

I.

a.



b.



c.



X5

d.



X20

e.



X20

f.

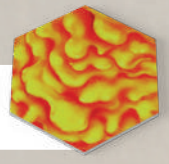


g.



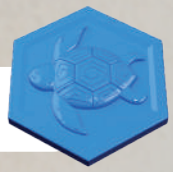
X4

h.

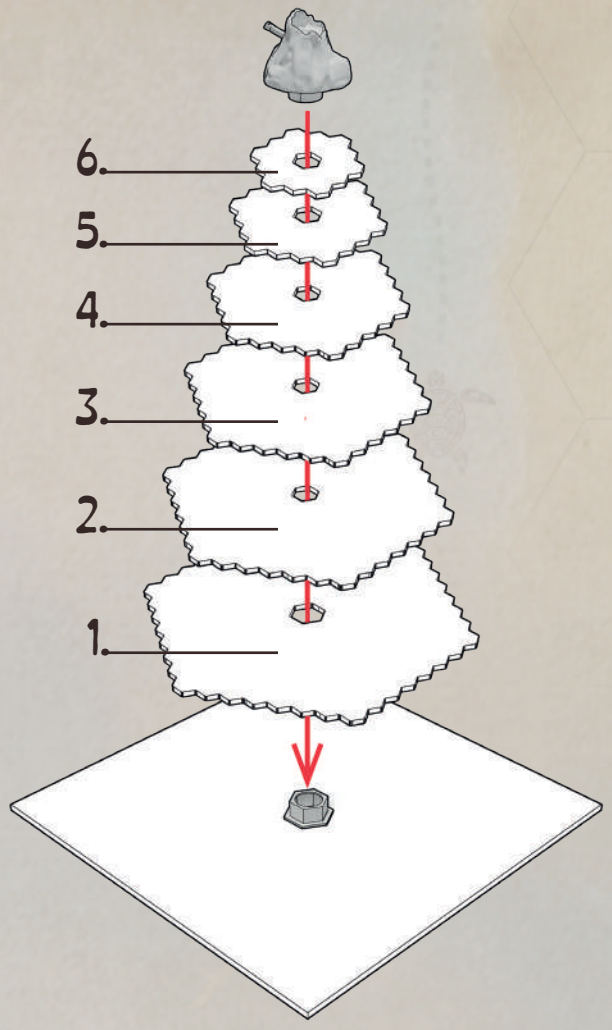


X60

i.



II.



III.

g.



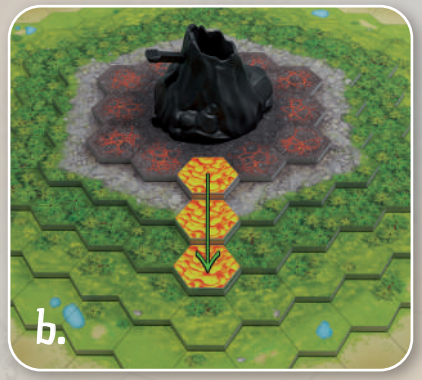
i.

IV.



V.







VI.





VII.



VIII.



Roberto : 2 × (3 + 2) = 10 points

Comme le veut la tradition ancestrale, quand vient l'heure du Grand Défi, les tribus locales envoient leurs 5 plus valeureux guerriers sur Carcata, l'île au volcan. Ils devront y défendre l'honneur de leur tribu et démontrer leur courage en collectant les gemmes crachées par le volcan en furie... tout en évitant les multiples dangers qui les attendent !
A cette époque reculée, l'île de Carcata ne s'appelait pas encore Krakatoa !

CONTENU (I.)

Un plateau de jeu (a), une île constituée de 6 niveaux (a & II.), un volcan catapulte (b), 5 dés spéciaux (c), 20 pions tribu (5 par couleur) (d), 20 gemmes réparties en 4 couleurs (e), 1 sac en tissu (f), 4 statues (g.), 60 jetons Lave (h), 1 Tortue Ancestrale (i), la règle du jeu.

BUT DU JEU

Être le joueur à avoir cumulé le plus de points en fin de partie

MISE EN PLACE

A. Disposer le plateau de jeu au centre de la table.
B. Placer la structure de maintien de l'île au centre du plateau puis empiler les 6 niveaux de l'île l'un sur l'autre du plus grand au plus petit. (II.)
C. Placer le volcan à son sommet. (II.)
D. Positionner le pion Tortue Ancestrale le long de son chemin sur la case symbolisée par la grande tortue. (III. i.)
E. Placer les 4 statues sur les 4 petites îles au large de Carcata. (III. g.)
Les joueurs choisissent une couleur et prennent les 5 pions tribu correspondants.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Choisissez le joueur qui commence la partie.
Il pose **1 de ses pions** sur une **case plage** libre (en bord de mer). Son voisin de gauche fait de même et ainsi de suite **jusqu'à ce que tous les pions aient été posés.** (III.)

Note : il est recommandé de répartir ses pions de manière à avoir accès à toutes les parties de l'île.

La partie peut alors commencer.

Lors de son tour, le joueur prend les 5 dés et les lance. Selon sa stratégie, il a la possibilité de relancer **tout ou partie** de ses dés **autant de fois qu'il le désire !**

Mais attention, tenter d'influer sur le destin n'est pas sans danger ! Les dés qui tombent sur la face Tortue **ne peuvent être relancés.** Ils sont mis de côté et seront utilisés pour faire avancer la Tortue Ancestrale comme expliqué plus loin.

Une fois que le joueur est satisfait de son résultat, il applique les effets de chacun des dés dans l'ordre de son choix et finit par les faces tortues.



DÉPLACEMENT

Pour chaque face DÉPLACEMENT obtenue, le joueur peut déplacer l'un de ses pions d'une case **dans n'importe quelle direction.** Il peut monter, descendre ou rester sur le même niveau.

Exemple : S'il obtient 3 déplacements, il peut déplacer un pion de 3 cases ou répartir les déplacements à sa guise entre plusieurs pions.

On ne peut pas traverser ou s'arrêter sur une case si elle est occupée par un pion, une statue ou un jeton lave.

En fin de partie, les pions tribu permettent de marquer des points **selon le niveau sur lequel ils se trouvent.** 1 point sur une case plage, 2 points au second niveau et ainsi de suite jusqu'au 6ème niveau. (IV.)

Quand un pion se déplace ou s'arrête sur une case contenant une gemme, celle-ci est ramassée. Le joueur la récupère et la place devant lui. La valeur des gemmes ainsi collectées sera également ajoutée au score du joueur en fin de partie.



LAVE

Pour chaque face LAVE obtenue, le joueur reçoit un jeton lave qu'il va devoir placer tout en respectant les règles suivantes :

- Lors de son tour, le joueur doit placer tous ses jetons lave de manière à former **une seule et même coulée rectiligne.**
Attention ! Les éventuels jetons lave en trop sont perdus.

- Le point de départ de cette coulée doit être SOIT **l'une des cases adjacentes au volcan** SOIT **n'importe quel pion lave d'une coulée précédemment jouée.** Dans ce deuxième cas de figure, la nouvelle coulée peut continuer la coulée originale **ou** aller dans une **direction différente,** mais dois rester rectiligne. (V. c.)

- Une coulée de lave suit obligatoirement le **sens de la pente.** Ainsi, chaque jeton doit être placé sur un niveau inférieur au pion précédent. (VI.)

Seule une STATUE peut dévier une coulée de lave sur sa gauche ou sa droite (si la règle de la pente est respectée). (VII.)

Si une coulée de lave atteint un pion tribu, celui-ci est définitivement écarté du jeu.

Si une coulée de lave passe sur une gemme, celle-ci est détruite et retourne dans le sac.

Quand une coulée de lave atteint la mer, elle découpe l'île en **zones.**
À partir de 2 coulées rejoignant la mer, l'île est coupée en 2 parties distinctes et ainsi de suite.

Les pions tribu ne peuvent pas traverser les coulées de lave.





ÉRUPTION

Pour chaque face ÉRUPTION obtenue, le joueur pioche une gemme au hasard dans le sac et la place au sommet du volcan. Il tourne ensuite le volcan dans la direction de son choix, dose la force qu'il souhaite appliquer et catapulte la gemme sur le plateau.

Exemple : Si un joueur obtient 3 éruptions, il devra tirer 3 gemmes du sac et les catapulter l'une après l'autre.

- Si la gemme touche un pion tribu, le pion est retiré du jeu.
- Si la gemme touche une statue, la statue retourne sur l'une des petites îles.
- Si la gemme s'arrête sur une case recouverte de lave ou tombe en mer, elle est perdue et retourne dans le sac.
- Si la gemme s'arrête sur une case inoccupée de l'île, elle reste en place.
- Si la gemme s'arrête sur une case occupée par un pion tribu **sans le toucher**, le propriétaire du pion remporte immédiatement la gemme et la place devant lui.

Les gemmes ont des valeurs différentes :

1. **Emeraude (vert) : 1 point**
2. **Rubis (rouge) : 2 points**
3. **Saphir (bleu) : 3 points**
5. **Diamant (transparent) : 5 points**

Pour marquer ces points, les joueurs doivent avoir ramassé les gemmes ou avoir des pions tribu présents dans les zones contenant des gemmes en fin de partie (voir paragraphe LAVE).



TOTEM PROTECTEUR

Pour chaque face STATUE obtenue, on peut soit :
- Déplacer une statue des petites îles vers une case libre de l'île Carcata.
- Renvoyer une statue de Carcata vers l'une des petites îles.

On ne peut pas déplacer une statue déjà sur Carcata, vers une autre case de Carcata.

Les statues sont communes à tous les joueurs mais limitées en quantité (4). Si elles sont détruites par une éruption, elles sont renvoyées vers les petites îles et peuvent être utilisées de nouveau.

Les statues ne peuvent pas être placées sur le niveau supérieur (autour du volcan).

Rappel : Les statues peuvent dévier les coulées de lave tant que la règle de la pente est respectée.



TORTUE

Quand un joueur obtient une face TORTUE, il met immediatement ce dé de côté et **ne peut plus le relancer.**

Pour chaque face Tortue, le joueur devra, **à la fin de son tour,** faire avancer la Tortue Ancestrale vers le symbole suivant autour de l'île.

La Tortue Ancestrale est la divinité gardienne de l'île et de ses trésors. **Si elle effectue 2 tours complets de l'île avant que les conditions de victoire ne soient remplies, il n'y a pas de vainqueur.** Le volcan entre en éruption et c'est l'île qui remporte la partie !

Note : Si un pion tribu se trouve à proximité de la Tortue Ancestrale, il peut utiliser un déplacement pour monter sur son dos comme s'il s'agissait d'une case. Il pourra profiter de son voyage et débarquer quand il le souhaite. C'est la seule façon qui permette de franchir les coulées de lave.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur perd son dernier pion tribu.
Ce joueur est éliminé. Les survivants font le compte de leurs points.

1. Chaque pion tribu ayant survécu rapporte des points à son propriétaire : 1 point pour un pion tribu qui se trouve sur la plage, 2 points s'il se trouve au second niveau et ainsi de suite jusqu'au 6ème niveau... le plus dangereux, mais rapportant 6 points. (IV.)

2. Comme expliqué précédemment, les coulées de lave qui rejoignent la mer forment des territoires fermés. Chaque pion tribu enfermé dans un territoire rapporte des points pour les **gemmes non-ramassées** qui s'y trouvent.

Exemple : Roberto possède 2 pions tribu dans un territoire fermé dans lequel se trouvent 1 saphir et 1 rubis. Il marque 5 points (saphir 3 pts + rubis 2 pts) pour chacun de ses pions : soit un total de 10 points ! (VIII.)

3. Les joueurs comptent également l**es gemmes qu'ils ont collectées** pendant la partie.

Note : Le joueur ayant éliminé le dernier membre de la tribu disparue s'accapare ses gemmes.

Le joueur ayant cumulé le plus de points remporte la partie.

Mais attention ! **Si la Tortue Ancestrale effectue 2 tours de l'île** avant qu'une tribu n'ait été éliminée, une éruption massive détruit tout et c'est l'île qui remporte la partie !

PRÉCISIONS

- Les pions lave touchés par une gemme ne sont pas détruits.
- S'il ne reste plus de gemmes dans le sac, il ne peut plus y avoir d'éruption.



© 2020 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.
(NL) Informatie bewaren ter referentie. Made in China.
(FR) Informations à conserver. Fabriqué en Chine
(GB) Keep this information for future reference. Made in China.
(ES) Guarde esta información para futuras referencias. Fabricado en China.
(DE) Aufzubewahrende Informationen. Hergestellt in China.

CE

(NL) Waarschuwing.
(FR) Attention.
(GB) Warning.
(ES) Advertencia.
(DE) Achtung

0-3

Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
Petits éléments. Danger d'étouffement.
Small parts. Choking hazard.
Partes pequeñas. Peligro de asfixia.
Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

PENSEZ AU TRI !
ENSEMBLE RÉDUISONS L'IMPACT ENVIRONNEMENTAL DES EMBALLAGES

ATTACHES ET FILM PLASTIQUE
À JETER

CARTON
À RECYCLER

VALABLE POUR LA FRANCE UNIQUEMENT, CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT
> WWW.CONSIGNESDETRI.FR

8+

2-4

30 MIN

Goliath

#76 300

7630010-V08-0520