



LIVRE DE RÈGLES



Les habitants et touristes de Maui se dirigent vers la plage pour trouver un endroit agréable où déposer leurs serviettes de plage et profiter de la vue imprenable sur l'océan hawaïen. Les joueurs couvriront leur plage en plaçant et en connectant des serviettes de plage près de l'océan, à l'ombre des arbres ou à l'ombre des parasols pour gagner le plus de points. Cependant, se rapprocher trop de l'un ou l'autre est risqué et pourrait ruiner leur plan !

Faites le bonheur des plaisanciers en leur trouvant l'endroit idéal sur cette magnifique plage et cela vous mènera à la victoire !

MATÉRIEL

4 plages recto verso
(4 couleurs de joueurs)



1 plateau Marché



1 plateau de score & 1 extension*

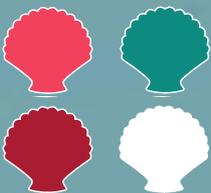
(extension pour la combinaison du jeu et de la variante)



1 sac



20 marqueurs de score
(4 couleurs de joueurs)



60 tuiles Serviette de plage



6 dollars de sable



32 jetons Parasol
(4 couleurs de joueurs)



4 jetons Motif
(2 bleus et 2 orange)



20 jetons Pénalité recto verso



1 marqueur Premier joueur



28 jetons Crabs des sables
(4 couleurs de joueurs)



(pour la variante)

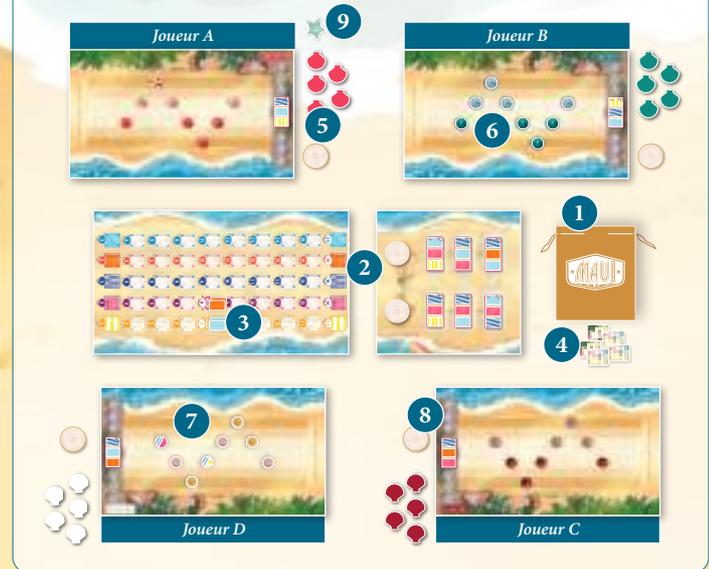
MISE EN PLACE

- 1 Placez les 60 tuiles Serviette de plage dans le sac et placez celui-ci à portée de la main de tous les joueurs.
- 2 Placez le plateau Marché et le plateau de score au milieu de la surface de jeu. Piochez 6 serviettes de plage dans le sac afin de remplir les 6 cases du plateau. Lorsque vous remplissez le Marché, assurez-vous de toujours orienter les tuiles de sorte que les pierres qui y sont illustrées soient alignées avec les pierres illustrées sur la case du plateau. Ensuite, placez 1 dollar de sable sur chaque zone de paiement.
- 3 À 3 ou 4 joueurs, placez 2 jetons Motif bleus sur la case ornementée de la piste de score jaune et 2 jetons Motif orange sur la case ornementée de la piste de score magenta. À 2 joueurs, ne placez qu'un seul jeton de chaque motif. Dans ce dernier cas, remettez les jetons restants dans la boîte.
- 4 À côté du Marché, formez une réserve avec les jetons Pénalité.
- 5 Chaque joueur choisit une couleur et oriente la plage de cette couleur (avec les parasols visibles) afin que le quai se retrouve à sa gauche. Chaque joueur prend les 5 marqueurs de score de sa couleur et 1 dollar de sable.
- 6 Chaque joueur prend les 8 jetons Parasol de sa couleur. Ensuite, chaque joueur place aléatoirement chacun de ses jetons Parasol, face cachée, sur les icônes correspondants sur sa plage.
- 7 Chaque joueur retourne ses jetons Parasol face visible.
- 8 Chaque joueur pioche une serviette de plage du sac et la place verticalement sur le quai situé à la gauche de sa plage (voir l'illustration à droite). Il s'agit de leur **Serviette de plage de départ**. L'**orientation** des pierres illustrées sur cette tuile doit être la même que celles se trouvant sur le plateau Marché (voir l'illustration à droite).
- 9 Le joueur qui est allé à la plage le plus récemment reçoit le marqueur Premier joueur.
- 10 Remettez dans la boîte les plages, les jetons Parasol, les marqueurs de score et les dollars de sable restants.

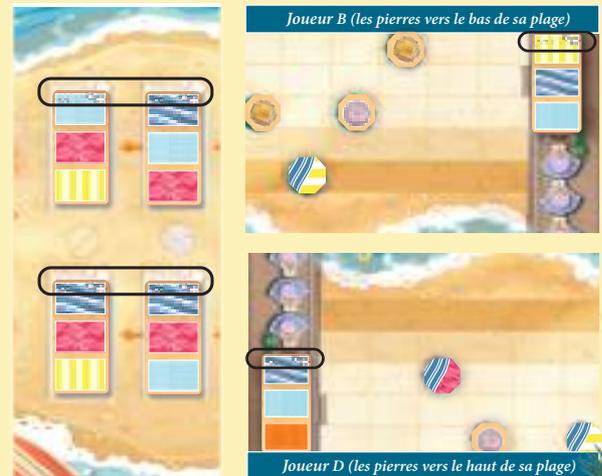
BUT DU JEU

Placez des serviettes de plage sur votre plage et marquez des points en connectant des motifs identiques et en récupérant des jetons Parasol. Le joueur qui aura le plus de points à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

Mise en place pour une partie à 4 joueurs



Important : Lorsque les joueurs placent une serviette de plage sur leur plage, celle-ci doit conserver la même **orientation** que celles sur le plateau Marché. Pour les joueurs A et B, les pierres illustrées sur la serviette de plage doivent être orientées vers le bas de leur plage alors que pour les joueurs C et D, les pierres doivent être orientées vers le haut.



APERÇU

La partie se joue en un certain nombre de manches.

Lors d'une manche, chaque joueur effectue un tour en commençant par le Premier joueur et en poursuivant en sens horaire.

À votre tour, prenez une serviette de plage du Marché et placez-la sur votre plage en connectant des motifs identiques. Autrement, vous pouvez prendre des dollars de sable qui vous permettront d'acquérir les serviettes de plage de votre choix lors d'un autre tour. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur déclenche la fin en plaçant sa 12^e serviette de plage.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À votre tour, vous devez effectuer une action : 1. Placer une tuile Serviette de plage OU 2. Prendre des dollars de sable.

1. PLACER UNE TUILE SERVIETTE DE PLAGE

A. Prenez une serviette de plage et payez son cout, si cela s'applique

Deux rangées de serviettes de plage se trouvent sur le plateau Marché. Vous pouvez choisir une tuile dans la rangée de votre choix. Payez ensuite son cout (●, ●, ●) selon sa position dans la rangée. La tuile en 1^{ère} position est gratuite, tandis que les tuiles en 2^e et 3^e positions nécessitent que vous payiez le cout illustré en déposant ce montant en dollars de sable dans la zone de paiement  devant la même rangée.

Remplir le Marché

Après avoir pris une serviette de plage, remplissez le Marché en décalant les tuiles vers l'avant (en suivant les flèches orange). Ensuite, piochez une nouvelle tuile dans le sac pour remplir la case vide au bout de la rangée (assurez-vous de bien orienter les pierres illustrées).

B. Placer une serviette de plage

Vous devez ensuite placer la tuile Serviette sur votre plage :

- ✦ Chaque serviette de plage est composée de 3 motifs. AU MOINS 1 motif de la tuile acquise doit être identique et connecté horizontalement à un de ceux qui sont présents sur la tuile précédente. Cette connexion doit être créée dans la zone de jeu (dans la grille).
- ✦ Sur une plage, chaque colonne ne peut être occupée que par 1 seule tuile. Ces tuiles doivent être placées face visible, de gauche à droite en conservant la même orientation que votre tuile de départ. Un motif doit occuper exactement une case de la grille. Vous ne pouvez PAS faire pivoter ces tuiles.
- ✦ Si vous recouvrez un jeton Parasol, prenez-le et appliquez ses effets (plus de détails à la p. 5).
- ✦ Vous pouvez placer un jeton Motif si vous en possédez un (plus de détails à la p. 5).

C. Avancer vos marqueurs de score

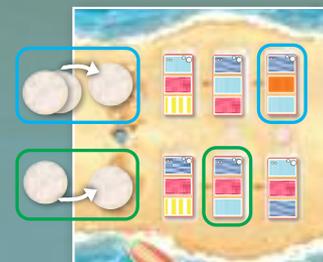
Finalement, vous marquez des points pour CHAQUE connexion horizontale de motifs identiques créée avec la tuile précédente. Sur le plateau de score, placez et/ou avancez 1 de vos marqueurs de score sur chaque piste correspondant aux motifs identiques connectés.

Les marqueurs de score peuvent avancer de 1, 2, ou 3 cases selon la rangée où la connexion a été créée sur votre plage. Le chiffre tracé au bout de chaque rangée de votre plage représente ce nombre de cases (voir l'exemple ci-contre). Plusieurs marqueurs peuvent occuper la même case.

Vous pouvez avancer plusieurs marqueurs durant le même tour si plusieurs connexions sont créées lors du placement d'une tuile. Si un de vos marqueurs atteint la dernière case d'une piste, vous pouvez toujours créer des connexions avec ce motif, mais ce marqueur n'avancera plus.

Atteindre une case ornementée

Après avoir avancé vos marqueurs de score, si certains d'entre eux ont atteint ou dépassé une case ornementée , prenez-y 1 jeton Motif (■ / ■), s'il en reste (plus de détails à la p. 5).



Exemple :

Le joueur C a placé une serviette de plage se connectant avec les motifs ■ et ■. Ensuite, il place son marqueur de score sur la deuxième case de la piste ■ et avance son autre de 3 cases sur la piste ■. En avançant celui-ci, il atteint la case magenta ornementée. Il peut donc prendre le jeton Motif orange.



Jetons Parasol :

Lorsque vous placez une serviette de plage, si vous recouvrez un **jeton Parasol**, retirez-le et appliquez ses effets immédiatement. Autrement, si vous ne recouvrez pas un jeton Parasol dans une colonne en contenant un, remettez ce jeton dans la boîte sans en appliquer les effets. Ensuite, finissez de placer votre serviette de plage et procédez au reste de votre tour normalement.

Il existe 2 effets : les perles ( / ) et les bonus de score ( / ).

Perles

Placez le jeton Perle ( / ) sur l'icône correspondant sur le quai de votre plage .

Lors du décompte final, vous marquez des points selon le nombre total de perles de chaque sorte en votre possession :

- ✦ 1 seule perle, peu importe sa couleur = 2 points.
- ✦ 2 perles de la même couleur = 5 points.
- ✦ 3 perles de la même couleur = 9 points.

Bonus de score

Avancez votre marqueur de score sur l'une des deux des pistes de score représentées sur le jeton. Remettez ensuite ce jeton dans la boîte.

Vous ne pouvez pas avancer un marqueur de score si celui-ci a déjà atteint la dernière case d'une piste. Si vos deux marqueurs ont déjà atteint la dernière case de leur piste respective, ignorez les effets de ce jeton et remettez-le dans la boîte.

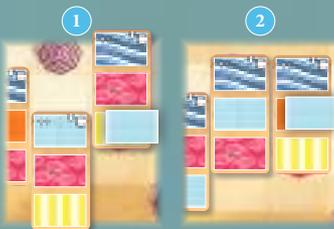


Après avoir placé une serviette de plage :

Jetons Motif

Si vous possédez un jeton Motif après avoir placé une serviette de plage et avant d'avancer vos marqueurs de score, vous pouvez ajouter un jeton Motif sur cette tuile afin de remplacer un de ses motifs.

Utilisé ainsi, ce jeton peut créer une connexion permettant de placer cette tuile **1**, créer une connexion supplémentaire **2**, ou vous permettre de planifier une éventuelle connexion, tant que vous suivez les conditions pour Placer une tuile Serviette de plage. Vous pouvez ajouter plusieurs jetons Motif à une même serviette de plage. Vous ne pouvez pas utiliser un jeton Motif durant le tour où vous l'avez obtenu.



Jetons Pénalité

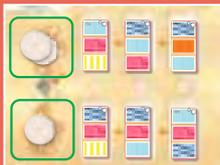
Si certains motifs se retrouvent **hors de la zone de jeu** de votre plage, placez 1 jeton Pénalité sur chacun de ces motifs (*faites correspondre la face du jeton au décor de la situation : dans l'océan ou dans les arbres. Cela n'a toutefois pas d'incidence, car le résultat sur votre score restera le même*).

Un motif recouvert par un jeton Pénalité est désormais inactif et ne peut plus être utilisé pour créer de connexion avec la prochaine serviette de plage. Dans le rare cas où la réserve ne contient plus de jetons Pénalité, veuillez utiliser un substitut adéquat.



2. PRENDRE DES DOLLARS DES SABLES

Vous pouvez prendre **tous** les dollars de sable de la zone de paiement de votre choix. À la fin de la partie, vous marquez 1 point pour chaque dollar de sable en votre possession.



5

FIN DE VOTRE TOUR

Après avoir effectué une de ces deux actions, c'est au tour du prochain joueur en sens horaire.

Lorsque tous les joueurs ont effectué un tour, passez à la prochaine manche en commençant par le Premier joueur. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'un joueur déclenche la fin de la partie.

Important : À votre tour, si aucune serviette de plage du Marché ne peut créer de connexion avec la dernière serviette de plage présente sur votre plage ET qu'il n'y a aucun dollar de sable dans les zones de paiement, vous devez effectuer l'action **Serviette de plage de rechange** :

Prenez gratuitement la serviette de plage du Marché de votre choix et placez-la exactement au centre (dans les rangées de valeur 1) de la prochaine colonne libre de votre plage, sans tenir compte des éventuelles connexions. Une serviette de plage placée ainsi **ne rapporte aucun** (0) point.

Si cette tuile recouvre un jeton Parasol, ignorez ses effets, remettez ce jeton dans la boîte.

Piochez ensuite une nouvelle tuile Serviette afin de remplir le Marché, tel que décrit à la page 4.



FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur place sa 12^e serviette de plage sur sa plage, ceci déclenche la fin de la partie. Terminez la manche en cours et effectuez le décompte final. Il est possible que certains joueurs n'aient pas placé 12 serviettes de plage sur leur plage à la fin de la partie.

DÉCOMPTE FINAL

Marquez des points pour chacun de vos marqueurs sur le plateau de score.

Marquez des points pour vos jetons Perle selon le nombre de perles de chaque sorte en votre possession.

De plus, marquez 1 point pour chaque dollar de sable (○).

Retranchez 1 point pour chaque jeton Pénalité en votre possession.

Le joueur ayant le plus haut score remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné ayant le moins de serviette de plage sur sa plage est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, le joueur concerné possédant le plus de dollars de sable gagne. Si l'égalité persiste toujours, le joueur concerné qui jouait en dernier dans l'ordre de tour gagne.

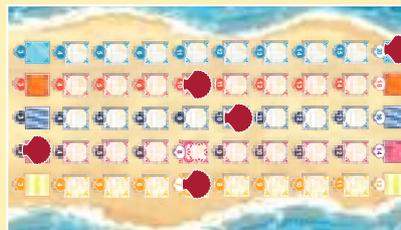
Exemple de décompte final :

Le joueur C calcule la somme de tous ses marqueurs de score sur les pistes de score (50 points).

Ensuite, il marque des points pour ses Perles et ses dollars de sable (3 ● = 9 points, 1 ○ = 2 points, et 2 ○ = 2 points, pour un total de 13 points).

Finalement, il retranche de son score la valeur de ses jetons Pénalité (-3 points).

Son score final est de 60 points.



VARIANTE CRABES DES SABLES

Vous désirez augmenter la difficulté? Tentez d'éviter les crabes des sables!

Mise en place — effectuez la mise en place normalement en appliquant les changements suivants :

- 5 Chaque joueur retourne sa plage de sorte que les icônes Crabe des sables soient visibles et que le quai soit à sa gauche.
- 6 Au lieu d'utiliser les jetons  et , chaque joueur prend les 7 **jetons Crabe des sables** , et les 2 jetons Bonus de score ( et ) parmi ses jetons Parasol. Ensuite, chaque joueur place aléatoirement les jetons  face cachée sur les icônes Crabe des sables et les jetons  et  face visible sur les cases correspondantes de sa plage.
- 7 Ignorez cette étape; il n'y a aucun jeton à révéler.

Les règles sont identiques au jeu de base. Toutefois, il y a ni  ni  à récupérer et une nouvelle étape est ajoutée au déroulement de la partie.



Recouvrir un jeton Crabe des sables

Lorsque vous placez une serviette de plage, si un jeton Crabe des sables est recouvert par un motif, prenez-le, avancez votre marqueur de score normalement et finalement placez le jeton Crabe des sables face visible sur ce motif.

Un motif recouvert par un jeton Crabe des sables est désormais inactif et ne peut plus être utilisé pour créer de connexion avec la prochaine serviette de plage.

Vous ne pouvez pas placer un jeton Motif sur un jeton Crabe des sables.

À la fin de la partie, retranchez des points pour chaque jeton Crabe des sables révélé. Leur valeur varie de -2 à -4.

Note : Les jetons recouverts par l'action Serviette de plage de rechange sont ignorés et remis dans la boîte.



JEU DE BASE + VARIANTE CRABES DES SABLES

Lorsque vous êtes à l'aise avec le jeu de base et la variante, vous pouvez combiner les 2 afin de prolonger vos parties.

Mise en place — effectuez la mise en place normalement en appliquant les changements suivants :

- 2 Disposez l'extension au bout du Plateau de pointage afin de prolonger les pistes.

Jouez selon les règles du jeu de base jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée.

Les joueurs procèdent au **premier décompte final** qui déterminera plutôt un nouveau premier joueur. Le joueur avec le score le plus bas obtient l'★. En cas d'égalité, choisissez aléatoirement un premier joueur parmi les joueurs concernés. Ensuite, les joueurs remettent toutes les serviettes de leur plage ainsi que celles du Marché dans le sac. Chaque joueur retourne sa plage afin de poursuivre la partie avec la variante Crabes des sables.

La position des marqueurs de score, les perles, les dollars de sable, les jetons Motif et les jetons Pénalité sont conservés pour la suite de la partie. Effectuez la mise en place de la variante Crabes des sables et placez vos perles ainsi que vos jetons Pénalité sur votre quai. Ces jetons seront comptabilisés pendant le **second et ultime décompte final** afin de déterminer le gagnant.



CRÉDITS

Développement par :



Tous droits réservés
© 2022 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative
Rigaud, QC J0P 1P0
Canada

info@planbgames.com
www.planbgames.com

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Conservez cette information pour vos dossiers.

Fabriqué en Chine

Conception : Grégoire Largey, Frank Crittin,
Sébastien Pauchon

Production : Sophie Gravel

Développement : Pierre-Olivier Gravel, Martin Bouchard

Illustration : Chris Quilliams

Design graphique : Nina Allen, Tarek Saoudi

Modélisation 3D : Tarek Saoudi

Traduction : Anh Tú Tran