

LE THÈME

Les joueurs contribuent à l'émergence d'une île volcanique hors de l'océan. L'île émerge en s'étendant à la surface de l'eau et en prenant de la hauteur. Les joueurs tentent aussi de construire des villes, contenant des temples, des tours et des huttes, et tâcheront d'éviter qu'elles soient détruites par les éruptions volcaniques.

Quelques définitions

- **L'océan** : C'est la table de jeu.
- **L'île** : Elle émerge de l'océan et se développe par la connexion et la superposition des tuiles.
- **Les tuile** : Ce sont les 48 pièces de carton épais, représentant chacune 3 parcelles de l'île.
- **Les parcelles** : Ce sont les 3 terrains hexagonaux qui composent une tuile. Une tuile contient toujours une parcelle de type volcan et deux autres parcelles non volcan.
- **Le type de parcelle** : Volcan, jungle, clairière, sable, montagne, lac.
- **Le niveau d'une tuile** : C'est la hauteur de la tuile sur l'île. Tuiles posées sur l'océan = Niveau 1.
- **Les constructions** : Les temples, tours et huttes.
- **Une ville** : Une ou plusieurs constructions, adjacentes, de même couleur.

POUR COMMENCER LA PARTIE

- Placer les 48 tuiles en pile, faces cachées.
- Chaque joueur choisit sa couleur et prend les bâtiments correspondants (3x Temples, 2x Tours, 20x Huttes).
- Choisir le premier joueur.

LE TOUR DE JEU

Tour à tour, chaque joueur exécute les actions suivantes :

A) Le joueur doit piocher et poser une tuile

Soit au niveau 1

- La tuile doit toucher l'île par au moins un côté.

Soit à un niveau supérieur

- Le volcan de la tuile doit couvrir un volcan de l'île.
- Les trois parcelles de la tuile doivent couvrir des parcelles de l'île sans espace vide.
- La tuile doit couvrir au moins deux tuiles de l'île.
- La tuile peut écraser une ou plusieurs huttes posées sur l'île
- Elle ne peut écraser ni un temple, ni une tour, ni une ville entière.
- Les huttes écrasées sont écartées du jeu (elles ne retournent pas dans la réserve de leur propriétaire).

B) Le joueur doit construire un ou plusieurs bâtiments

Le joueur construit sur la ou les tuiles de son choix (pas forcément sur celle qu'il vient de poser). Les constructions se font toujours sur une parcelle vide, jamais sur un volcan. Si le joueur ne peut pas construire par manque de place ou de bâtiment, il est éliminé de la partie.

Construire une hutte :

- Au niveau 1
- Peut être isolée ou étendre ou fusionner des villes existantes.

Construire une tour

- Au minimum au niveau 3.
- Doit étendre une ville existante qui ne contient pas déjà une tour.
- Peut fusionner avec d'autres villes, contenant ou pas de tour.

Construire un temple

- Sur n'importe quel niveau.
- Doit étendre une ville existante, composée de minimum 3 parcelles, qui ne contient pas déjà un temple.
- Peut fusionner avec d'autres villes, contenant ou pas de temple.

Étendre une ville existante

- Choisir une ville existante et un type de parcelle.
- Le joueur doit construire sur toutes les parcelles adjacente à la ville choisie, ayant le type de terrain choisi.
- Sur chaque parcelle, le joueur doit construire une hutte par niveau de la parcelle.
- Chaque construction peut fusionner avec d'autres villes, quel que soit le nombre total de temples et de tours.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer sous deux conditions :

- Si un joueur parvient à placer tous les bâtiments de deux types, il gagne immédiatement la partie.
- S'il n'y a plus de tuiles à poser, le joueur qui a construit le plus de temples a gagné. En cas d'égalité, départager selon les tours, puis les huttes (y compris les huttes écrasées).