

Objectif

1 condition de victoire

- Marquer le plus de points (Cf calcul de fin de partie)

2 conditions de fin de partie

OU

- Un joueur n'a plus de paillote en réserve
- Une plage complète (paillotes ou tikits), on rejoue une dernière saison.

Mise en place

Chaque joueur

- 10 paillotes de sa couleur
- 13 cartes de sa couleur
- 1 Tiki de sa couleur

à 2 joueurs :

- Chaque joueur joue pour 2 joueurs côte à côte

à 3 joueurs :

- On joue sans la plage "bikini"
- Chaque joueur enlève sa carte "bikini" de son jeu

Commun

- Placement du plateau commun
- Carte 1^{er} joueur donnée au 1^{er} joueur

Structure du plateau

- 4 plages (Azzura, Bikini, Coquito, Diabolo) : chaque plage est séparée par un chemin en terre
- 4 secteurs : Sable, Herbe, Rocher, Lagon
- 3 décors / spécialités : Poisson, Fleur, Tatouage

Tour de jeu (1 saison)

- Choix secret d'un emplacement à construire ou repeindre
- Dévoilement d'un indice
- Protection du Tiki
- Construction des paillotes
- Récupération du Tiki

Déroulement

Choix d'un emplacement

- Projet de construction sur emplacement libre : à l'aide de 3 cartes, choix d'une plage, d'un secteur, d'un décor
- Projet de reprise d'un emplacement occupé : ajout d'une carte peinture aux 3 cartes précédentes
- Attention aux erreurs : l'erreur est assumée par le responsable : tant pis pour lui

Dévoilement d'un indice

- La carte du dessus est révélée (pas la carte peinture)

Protection du Tiki

- Chaque joueur pose son Tiki à tour de rôle (depuis le 1^{er} joueur) :
 - Soit sur un emplacement vide pour interdire la construction
 - Soit derrière un emplacement occupé pour le protéger d'une reprise

Construction des paillotes

- A tour de rôle (depuis premier joueur), réalisation des projets si possible :
 - Construction = Emplacement existant + Aucun Tiki + Aucune Paillote
 - Reprise = Emplacement existant + Aucun Tiki + Paillote → La paillote remplacée retourne à la réserve
 - Réussite = carte peinture défaussée
 - Echec = carte peinture reste dans la main du joueur

Récupération du Tiki

- La carte premier joueur est transmise au joueur suivant

Fin de partie

Décompte

- Pour chaque groupe de paillote : 1 pt pour la 1^{ère} paillote, 2 pts pour la 2^{ème} paillote, 3 pts pour la 3^{ème} paillote, etc.
- Primes de plage : un joueur majoritaire = 4 pts ; 2 joueurs majoritaires = 2pts ; 3 joueurs ou plus = 0 pt.

Objectif

1 condition de victoire

- Marquer le plus de points (Cf calcul de fin de partie)

2 conditions de fin de partie

OU

- Un joueur n'a plus de paillote en réserve
- Une plage complète (paillotes ou tikits), on rejoue une dernière saison.

Mise en place

Chaque joueur

- 10 paillotes de sa couleur
- 13 cartes de sa couleur
- 1 Tiki de sa couleur

à 2 joueurs :

- Chaque joueur joue pour 2 joueurs côte à côte

à 3 joueurs :

- On joue sans la plage "bikini"
- Chaque joueur enlève sa carte "bikini" de son jeu

Commun

- Placement du plateau commun
- Carte 1^{er} joueur donnée au 1^{er} joueur

Structure du plateau

- 4 plages (Azzura, Bikini, Coquito, Diabolo) : chaque plage est séparée par un chemin en terre
- 4 secteurs : Sable, Herbe, Rocher, Lagon
- 3 décors / spécialités : Poisson, Fleur, Tatouage

Tour de jeu (1 saison)

- Choix secret d'un emplacement à construire ou repeindre
- Dévoilement d'un indice
- Protection du Tiki
- Construction des paillotes
- Récupération du Tiki

Déroulement

Choix d'un emplacement

- Projet de construction sur emplacement libre : à l'aide de 3 cartes, choix d'une plage, d'un secteur, d'un décor
- Projet de reprise d'un emplacement occupé : ajout d'une carte peinture aux 3 cartes précédentes
- Attention aux erreurs : l'erreur est assumée par le responsable : tant pis pour lui

Dévoilement d'un indice

- La carte du dessus est révélée (pas la carte peinture)

Protection du Tiki

- Chaque joueur pose son Tiki à tour de rôle (depuis le 1^{er} joueur) :
 - Soit sur un emplacement vide pour interdire la construction
 - Soit derrière un emplacement occupé pour le protéger d'une reprise

Construction des paillotes

- A tour de rôle (depuis premier joueur), réalisation des projets si possible :
 - Construction = Emplacement existant + Aucun Tiki + Aucune Paillote
 - Reprise = Emplacement existant + Aucun Tiki + Paillote → La paillote remplacée retourne à la réserve
 - Réussite = carte peinture défaussée
 - Echec = carte peinture reste dans la main du joueur

Récupération du Tiki

- La carte premier joueur est transmise au joueur suivant

Fin de partie

Décompte

- Pour chaque groupe de paillote : 1 pt pour la 1^{ère} paillote, 2 pts pour la 2^{ème} paillote, 3 pts pour la 3^{ème} paillote, etc.
- Primes de plage : un joueur majoritaire = 4 pts ; 2 joueurs majoritaires = 2pts ; 3 joueurs ou plus = 0 pt.