

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Südsee

Un jeu de tuile malin dans un paradis d'îles, pour 2 à 5 joueurs de plus de 8 ans

Mers du sud. Des eaux azur coulent autour d'archipels aux îles innombrables, reliées par de savants réseaux de ponts. Les habitants de ce paradis sur terre cueillent et ramassent les cadeaux de la nature : poissons en mer, bananes dans les îles, coquillages sur les ponts. De temps en temps, les navires marchands accostent et les insulaires qui leurs apportent des marchandises en sont dûment récompensés.

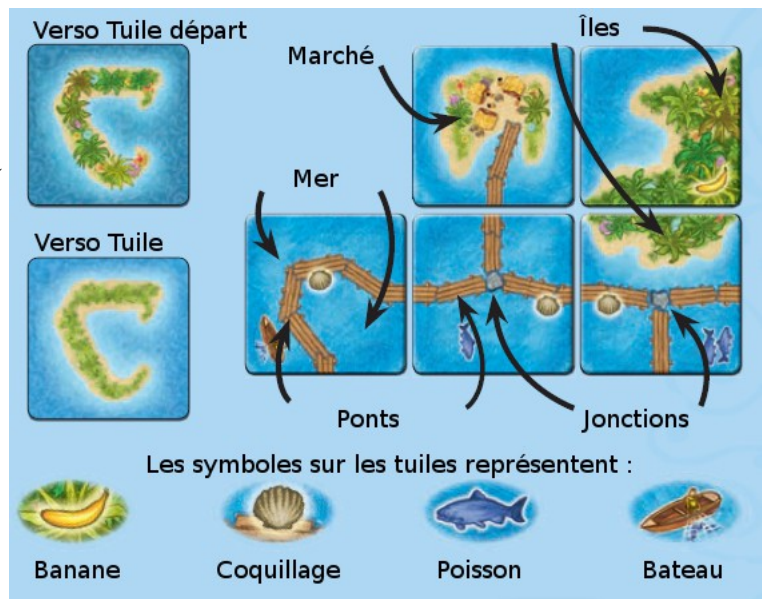
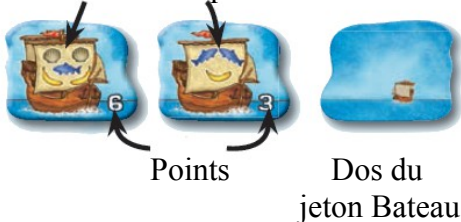
Matériel du jeu

- **73 tuiles Mer** (y compris une tuile de départ, avec un dos plus fleuri)
Elles comportent des ponts avec des coquillages, des îles avec des bananes, la mer avec des poissons.

- **24 jetons Bateau**

Ils indiquent quelles marchandises doivent être livrées pour marquer les points indiqués.

Marchandises requises



- **1 règle du jeu**

- **60 jetons marchandise en bois** (10 grands et 10 petits de chaque sorte)

Chaque petit jeton vaut 1 marchandise de cette sorte. Chaque grand jeton vaut 3 marchandises de cette sorte.



- **19 jetons bateaux de pêche**



- **20 insulaire en bois** (4 de chacune des 5 couleurs) : chaque insulaire peut cueillir les bananes, ramasser les coquillages, pêcher ou commercer.



Aperçu du jeu

A leur tour, les joueurs placent des tuiles Mer sur la table. Ces tuiles créent des ponts, des îles, des mers et des marchés, sur lesquels les joueurs placent leurs insulaires pour obtenir les différentes marchandises. A la fin de chaque tour, le joueur actif peut décider de livrer des marchandises à un bateau afin de gagner des points. Une fois que toutes les tuiles Mer ont été placées ou que tous les bateaux ont été livrés, la partie s'achève et le joueur qui a marqué le plus de points est désigné Roi des mers du sud.

Mise en place du jeu

- La tuile de départ est posée au milieu de la table. Les tuiles restantes sont mélangées et placées en différentes piles de sorte que chaque joueur puisse facilement piocher.
- Les jetons Bateau sont mélangés séparément et forment une réserve face cachée. Piochez et révélez 4 jetons Bateau et placez-les face visible sur la table, facilement accessibles aussi.
- Chaque joueur reçoit 4 insulaires de la couleur de leur choix et les place devant lui, formant ainsi sa réserve.
- Le plus jeune joueur commence.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens horaire à partir du premier joueur. Chacun exécute les actions suivantes à son tour :

1. Le joueur doit piocher 1 tuile Mer et la placer selon les règles de pose des tuiles Mer.
- 2a. Le joueur peut placer 1 insulaire de sa réserve sur la tuile qu'il vient de poser OU
- 2b. Le joueur peut reprendre 1 insulaire d'une tuile Mer et le remettre dans sa réserve.
(un joueur peut décider de ne faire ni l'un ni l'autre).
3. Si la tuile placée complète 1 ou plusieurs ponts occupés, îles occupées, mers occupées, marchés occupés OU qu'un bateau de pêche est ajouté à une mer, une évaluation a lieu et des marchandises ou des bateaux sont attribués.
4. Le joueur peut livrer des marchandises à l'un des bateaux visibles et marquer les points indiqués. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Les règles sont similaires à celles du jeu initial (Carcassonne). Les joueurs qui les connaissent peuvent passer au point 2b.

1. Piocher et placer une tuile

La première action qu'un joueur effectue à son tour est de prendre une tuile Mer de la pioche face cachée et de la connecter aux tuiles précédemment placées. Les règles de placement suivantes doivent être respectées :

- La nouvelle tuile (entourée de rouge dans les exemples suivants) doit connecter un ou plusieurs côtés avec les tuiles déjà placées. Une connexion par le côté n'est pas permise.
- Les nouvelles tuiles doivent continuer les ponts, îles ou mers pré-existants.



Le pont et la mer continuent



L'île continue



Le côté gauche continue l'île le bas continue la mer.



Par exemple, ce placement n'est pas permis : la tuile ne continue pas l'île.

Un joueur peut choisir de montrer la tuile qu'il doit placer à ses adversaires pour discuter de ses options de pose. Dans le cas rare où une tuile ne pourrait être placée, elle est retirée du jeu et le joueur actif pioche une nouvelle tuile pour continuer son tour.

2a. Poser un insulaire

Après avoir placé une tuile Mer, on place un insulaire selon les règles suivantes :

- On place 1 seul insulaire.
- L'insulaire doit provenir de la réserve du joueur.
- L'insulaire ne peut être posé que sur la tuile qui vient d'être posée.

- Le joueur doit choisir sur quelle partie de la tuile il le pose, soit en tant que

Ramasseur de coquillage



sur un pont

Cueilleur de banane



sur une île

Marchand



sur un marché

Pêcheur



sur la mer

Un pêcheur est posé couché

Le joueur ne peut pas poser un insulaire sur un pont, une île, ou une mer connecté à un pont, une île ou une mer qui contient déjà un ou plusieurs insulaire (même si un ou plusieurs insulaires appartient déjà au joueur actif). Par exemple :

Bleu ne peut pas poser un ramasseur de coquillage ici, puisque le pont est occupé, mais il peut placer un marchand ou un pêcheur, comme indiqué.

Bleu ne peut pas placer un cueilleur de banane, puisque l'île est déjà occupée. Il peut cependant placer un cueilleur de coquillage ou un pêcheur, comme indiqué.



NB : Si un joueur n'a plus d'insulaire en réserve, il ne peut plus en placer. Pas d'inquiétude, il y a plusieurs manières de récupérer ses insulaires, voir plus loin.

2b. Reprendre un insulaire

Si un joueur n'a aucun insulaire dans sa réserve, il peut reprendre un insulaire du plateau et le mettre dans sa réserve. Aucune marchandise ni bateau ne sont attribués.

NB : un joueur peut choisir de ne rien faire : ni placer, ni reprendre un insulaire.

3. Les ponts, îles, mers et marchés complets sont évalués.

Quand un élément est évalué, un joueur ne reçoit pas de point. A la place, des marchandises sont attribuées. Chaque zone donne au joueur une sorte de marchandise, ou un Bateau dans le cas d'un marché.

Après avoir complété un pont, une île ou une mer, le joueur dont l'insulaire occupe la zone complétée reçoit des marchandises. Le joueur reçoit 1 coquillage, 1 banane ou 1 poisson pour chaque symbole correspondant dans la zone complétée.

Un pont complété attribue des coquillages

Un pont est complété quand il est clôt de part et d'autre, par une intersection (indiquée par une pierre), une île ou un marché, ou quand il forme une boucle. Le pont peut être très court ou très long.

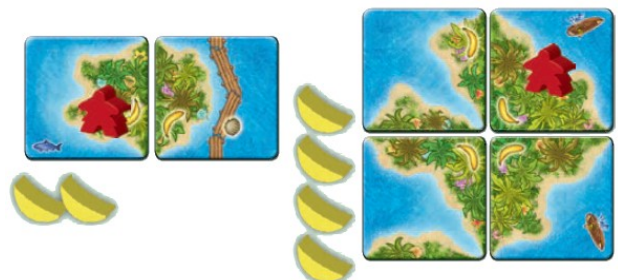


Rouge gagne 2 coquillages

Rouge gagne 4 coquillages.

Une île complétée attribue des bananes

Une île est complétée quand tous ses bords sont complets et qu'il n'y a aucun vide. L'île peut être très grande ou très petite.



Rouge gagne 2 bananes

Rouge gagne 4 bananes.

Une mer complétée attribue des poissons

Une mer peut se composer de plusieurs tuiles. Son évaluation peut se déclencher de deux manières :

1. Quand une mer est complètement fermée (par des ponts et/ou des îles).

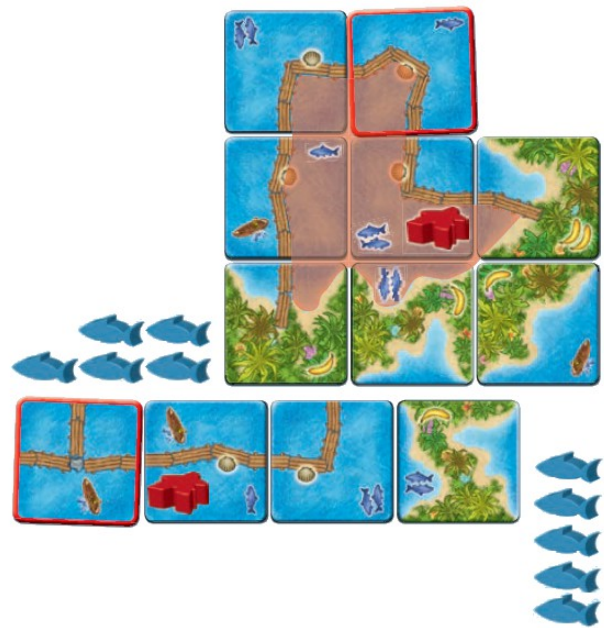
OU

2. Quand une tuile Mer comportant un bateau de pêche est placée dans une mer occupée.

Important! Un bateau de pêche déclenche une évaluation quand il est placé uniquement, pas lors d'un tour ultérieur.

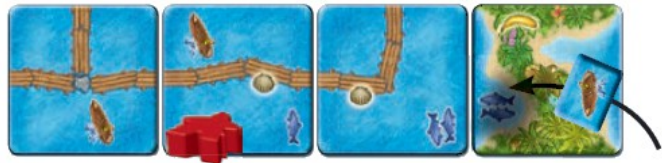
Exemple pour la pose d'un bateau de pêche (en bas) : Rouge place un nouveau bateau de pêche connecté à la mer où se trouve son pêcheur et gagne 5 poissons.

Exemple pour une mer fermée (en haut): Rouge gagne 5 poissons



Une fois les poissons attribués après la pose d'un bateau de pêche, le joueur recouvre un groupe de poissons dans la mer correspondante. S'il y a des groupes de 2 poissons, l'un de ces groupes est recouvert. S'il n'y en a pas, on recouvre un poisson. Les poissons qui ont été recouverts par les bateaux ne peuvent plus être gagnés lors d'évaluations ultérieures.

Grâce à la pose d'un bateau de pêche, Rouge gagne 5 poissons. Une tuile bateau de pêche est utilisée pour recouvrir un symbole représentant 2 poissons.



Un marché complété donne un jeton Bateau

Un marché est complet lorsqu'il est entouré par 8 tuiles Mer.

Le joueur dont l'insulaire occupe le marché gagne le jeton Bateau avec la plus haute valeur, sans livrer de marchandises. Ce jeton est placé face cachée devant le joueur et lui donnera des points à la fin de la partie. S'il y a plusieurs jetons Bateau avec la valeur la plus forte, le joueur en choisit un parmi eux. On complète ensuite les jetons Bateau à 4. Si plusieurs marchés sont complétés simultanément, chaque joueur reçoit le jeton Bateau qui lui est destiné, dans l'ordre du tour à partir du joueur actuel. On complète les jetons Bateau à 4 après chaque attribution de jeton.



Pour le marché complété, Rouge gagne un des jetons de plus forte valeur. Il choisit le bateau 6 de droite.

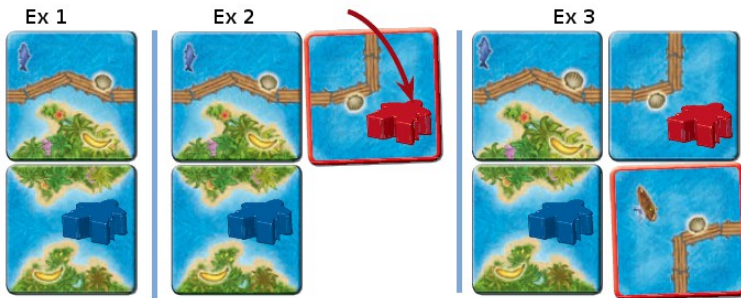
Plusieurs insulaires sur un même pont, une même île, une même mer.

En raison de poses astucieuses de tuiles Mer et d'insulaires, il est possible que plusieurs insulaires occupent le même pont, la même île, la même mer.

Exemple 1 : Bleu pose un pêcheur sur une mer.

Exemple 2 : Rouge pose une tuile Mer et pose un pêcheur sur une mer. C'est possible puisque ces deux mers sont distinctes.

Exemple 3 : Une tuile Mer est placée pour connecter les deux mers précédemment distinctes. De cette manière, il est possible pour plusieurs pêcheurs d'occuper la même mer.

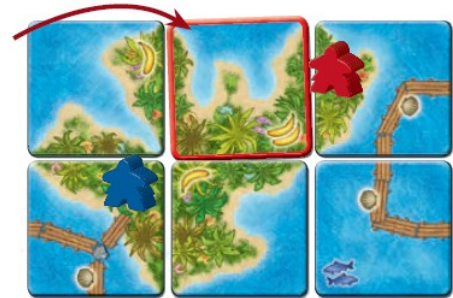


De manière identique, il est possible pour plusieurs cueilleurs d'occuper la même île et pour plusieurs ramasseurs de coquillages d'occuper le même pont.

Quand une zone comprenant plusieurs insulaires est connectée, le joueur avec le plus d'insulaires reçoit les marchandises indiquées. En cas d'égalité, les ex aequo reçoivent les marchandises.

La nouvelle tuile Mer connecte les deux îles précédemment distinctes : une seule île complète est formée.

Bleu et Rouge gagnent chacun 4 bananes, puisqu'ils sont ex aequo pour le nombre de cueilleurs.



Remettre un insulaire dans sa réserve

Une fois qu'un pont, une île, une mer ou un marché est complété et évalué, tous les insulaires présents dans la zone sont remis dans la réserve de leur propriétaire, pour être utilisés lors d'un prochain tour.

NB : les insulaires présents dans les mers qui ont été évaluées par l'ajout d'un bateau de pêche sont aussi remis en réserve, même si la mer n'est pas considérée comme complète.

Il est possible pour un joueur de poser un insulaire, compléter une zone et remettre son insulaire en réserve dans le même tour.

Pour cela, les joueurs doivent agir dans l'ordre suivant :

1. En plaçant une nouvelle tuile Mer, complétez un pont, une île, une mer ou un marché inoccupé.
2. Posez un ramasseur de coquillage, un cueilleur de banane, un pêcheur ou un marchand (si la zone est inoccupée).
3. Le pont, l'île, la mer ou le marché complété est évalué et le joueur reçoit la récompense correspondante.
4. L'insulaire est remis dans la réserve du joueur.



Rouge pose la tuile Mer et un pêcheur. Le bateau de pêche sur la tuile Mer provoque une évaluation et Rouge gagne 3 poissons.



Rouge recouvre le groupe de 2 poissons avec un jeton bateau de pêche et remet l'insulaire dans sa réserve.

4. Livrer un bateau et gagner des points

A la fin de son tour, un joueur peut livrer des marchandises à 1 bateau exactement. Il peut choisir parmi les 4 bateaux disponibles face visible. Les marchandises qu'un joueur doit livrer sont indiquées sur la voile de chaque bateau. Pour livrer un bateau le joueur remet les marchandises indiquées dans le stock et pose le bateau face cachée devant lui.

Un nouveau bateau est alors pioché de sorte qu'il y ait à nouveau 4 bateaux face visible, jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.


Le nombre indiqué en bas à droite du bateau est le nombre de point attribués à la fin de la partie.

Ce bateau nécessite une livraison de 2 coquillages, 1 poisson et 1 banane.

Il vaut 5 points.



Certains bateaux nécessitent des combinaisons précises de marchandises, tandis que d'autres nécessitent des livraisons variables :

 indique une marchandise au choix du joueur

A

et

B

indiquent des marchandises de même sorte.



Ce bateau nécessite une livraison de 6 marchandises au choix du joueur : dans cet exemple, le joueur livre 3 poissons et 3 bananes.

Le bateau vaut 5 points.



Ce bateau nécessite une livraison de 4 marchandises identiques : dans cet exemple, Le joueur livre 4 coquillages.

Le bateau vaut 3 points.



Ce bateau nécessite une livraison de 5 marchandises au choix du joueur : dans cet exemple, Le joueur livre 5 poissons.

Le bateau vaut 4 points



Ce bateau nécessite une livraison de 3 marchandises d'une sorte et 1 marchandise d'une autre sorte : dans cet exemple, Le joueur livre 3 coquillages et 1 banane.

Le bateau vaut 3 points.



A présent, le tour du joueur est terminé et le prochain joueur, dans le sens horaire, prend son tour.

Fin du jeu et gagnant

La partie s'achève à la fin du tour durant lequel la dernière tuile Mer est posée ou le dernier Bateau est livré.

Evaluation des zones incomplètes.

Tous les ponts, îles et mers sont évalués comme s'ils étaient complets. Les joueurs reçoivent les coquillages, bananes et poissons, comme pendant le reste du jeu.

Important: les marchés incomplets n'offrent aucune récompense.

Île de gauche

Rouge a 2 cueilleurs de banane sur l'île alors que Bleu n'en a qu'un. Rouge en a davantage : il reçoit seul les 4 bananes indiquées sur l'île



Pont

Vert est seul sur le pont et reçoit 3 coquillages.

Marché

Noir ne reçoit rien pour ce marché incomplet

Mer

Jaune et Bleu ont chacun 1 pêcheur présent. Ils reçoivent chacun 4 poissons.

Île de droite

Jaune est seul et reçoit 2 bananes.

Fin du jeu, décompte et gagnant

Maintenant on additionne les points de chaque joueur :

- Chaque joueur reçoit les points pour les bateaux livrés.
- Chaque joueur reçoit 1 point pour chaque lot de 3 marchandises, quelle que soit leur sorte.

Celui qui a le plus de points est couronné Roi des Mers du Sud et remporte la partie.

Rouge a 6 bateaux avec les valeurs suivantes :

$$2 + 3 + 4 + 4 + 5 + 6 = 24 \text{ points}$$

Rouge a aussi 10 marchandises restantes, lui attribuant 3 points complémentaires.

Score final pour Rouge : 27 points.



Précisions



Les îles A et B sont distinctes, bien que leurs angles se touchent
Les mers 1, 2 et 3 sont aussi distinctes.

L'île de cette tuile Mer va de gauche à droite et sépare 2 mers distinctes.

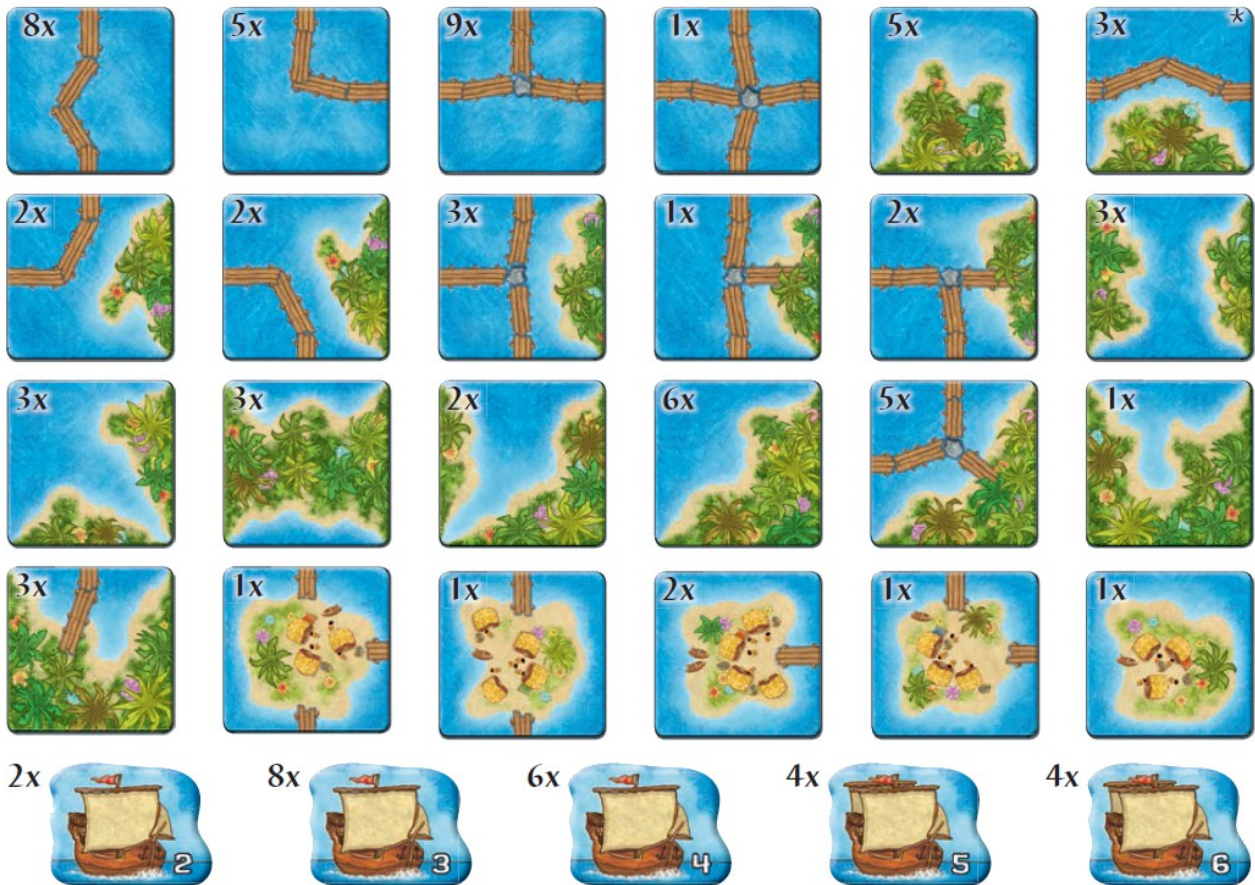


traduction par Benoît Christen pour

The logo for Philibert features a stylized orange figure with arms and legs raised, enclosed within a circular orange shape. Below this graphic, the word "Philibert" is written in a large, grey, sans-serif font. A thin orange line curves under the letters "i" and "l" of "Philibert".

Philibert

Aperçu des tuiles Mer (72 tuiles + 1 tuile Départ) et jetons Bateau (24 Bateaux)



* Ce dessin est celui de la tuile Départ.

Les tuiles Mer et jetons Bateau illustrent différents lots de marchandises.

Evaluation

Valeur pendant la partie et à la fin du jeu

Pont (Ramasseur de coquillage)

1 coquillage par symbole coquillage



Île (Cueilleur de banane)

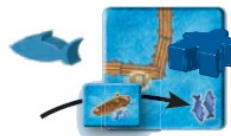
1 banane par symbole banane



Mer (Pêcheur)

1 poisson par symbole poisson

Une évaluation déclenchée par un bateau de pêche provoque le recouvrement d'un groupe de poissons par un bateau de pêche



Valeur pendant la partie seulement.

Marché (Marchand)

Bateau de plus forte valeur parmi les 4 bateaux visibles



Tour de jeu

1. Poser une tuile Mer



2a. Poser un insulaire



OU

2b. Reprendre un insulaire



(ou aucun des deux)

3. Evaluer une zone complétée



4. Livrer 1 bateau



Fin du jeu

• Toutes les tuiles Mer ont été posées OU

• Tous les bateaux ont été livrés

Points

• Valeur des bateaux + 1 point pour chaque lot de 3 marchandises restantes