

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Das letzte Paradies – Le dernier paradis

Un jeu de Reiner Knizia pour 3 à 5 promoteurs et amoureux de la nature
© 1993 Franck-Kosmos Verlags-GmbH

La petite île est un vrai paradis, toujours naturelle et intacte avec des plages magnifiques et un environnement intact. L'endroit idéal pour les gens des villes tourmentés et stressés ! Mais déjà la première maison est en train de sortir de terre ! Et bientôt le premier hôtel ! La nature est repoussée petit à petit, le Paradis est en danger !

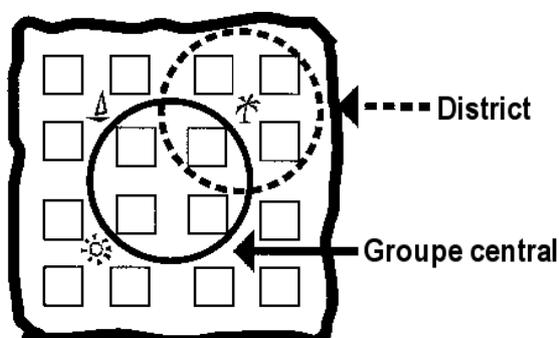
Les joueurs achètent des emplacements constructibles par enchères secrètes, et soit ils construisent des villas ou des hôtels, soit ils laissent le terrain naturel. Les constructions sont lucratives seulement si l'environnement proche est préservé. La nature a d'autant plus de valeur qu'elle est en danger de disparition. Le prix d'un terrain nu varie largement, soit très élevé, soit très faible, car la préservation de la nature ne rapporte rien, mais cela doit vous donner plus de reconnaissance pour les troubles causés.

La limite entre le commerce et la nature est souvent rendue plus difficile pour les joueurs car à la fin (au moins dans ce jeu) seulement un vous rapporte de l'argent.

CONTENU

- 1 plateau de jeu.
- 16 tuiles de construction.
- 40 marqueurs de possession (8 en 5 couleurs différentes).
- 10 petits arbres.
- 60 pièces de 1 - 5 et 10 Paras.

Le plateau de jeu représente une petite île avec **16 emplacements** constructibles. Les sites sont regroupés par quatre en **districts**. Les quatre sites d'un district portent le même symbole. De plus quatre de ces sites (un de chaque district) sont aussi inclus dans le **Groupe central**.



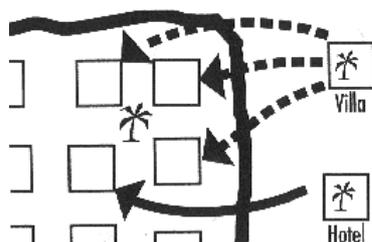
Les tuiles de construction sont imprimées sur les deux faces. Le recto porte le symbole du district ainsi qu'une villa ou un hôtel.



Les hôtels sont de grandes constructions et leur symbole de district est coloré.

Une villa ne peut être construite que sur un site proche de la plage. Les trois sites d'un même district sont équivalents.

Un hôtel ne peut être construit que sur le site appartenant à la fois au groupe central et au district correspondant à son symbole.



Le verso représente la nature. Quiconque place une tuile sur le plateau avec la face nature visible, interdit la construction sur ce site. Même si c'est la face nature qui est visible, la tuile doit toujours respecter les règles de pose (par exemple, les hôtels ne peuvent aller que dans le groupe central de leur district).

PREPARATION DU JEU

Prendre une villa de chaque district (les 4 villas doivent avoir des symboles différents) qui sera placée sur un des trois sites proches de la plage correspondant à son district. Les douze tuiles restantes sont mélangées ensemble et posées face cachée en pile à côté du plateau.

Chaque joueur prend les marqueurs de possession de la couleur qu'il a choisi.

L'argent est distribué selon le nombre de joueurs :

- à 3 joueurs : 80 Paras,
- à 4 joueurs : 60 Paras,
- à 5 joueurs : 50 Paras.

Chaque joueur doit avoir 5 pièces de 1 Para, 1 pièce de 5 Paras et le reste de la somme en pièces de 10 Paras. La somme d'argent que chaque joueur possède doit restée secrète. Le reste de l'argent forme la banque.

Les petits arbres ne servent pas au début de la partie.

Le jeu se déroule en un tour initial suivi de 12 tours, puis le vainqueur est déterminé.

TOUR INITIAL

La partie commence par la mise en vente aux enchères des quatre villas déjà présentes sur le plateau. Le plus jeune joueur décide laquelle des quatre villas sera la première mise en vente aux enchères (voir plus bas comment se déroulent les enchères). Ensuite, c'est le joueur qui a remporté les dernières enchères qui décide. Quiconque a acheté une villa, pose dessus un marqueur de sa couleur.

TOURS SUIVANTS

Après le tour initial, il y a douze tours de jeu au cours desquels les 12 autres tuiles seront vendues et placées.

À chaque tour

- On retourne la première tuile du haut de la pile
- Cette tuile est vendue aux enchères.
- L'acheteur et les autres joueurs négocient pour l'utilisation de la tuile recto ou verso.
- Celle-ci est alors placée sur le plateau.

À la fin de chaque tour, les joueurs touchent les primes de la banque. C'est aussi à ce moment là que les sommes négociées entre les joueurs sont payées.

LES ENCHÈRES

Chaque joueur mise en secret. Chacun place sa mise dans la main. Une main vide est acceptée (enchère à 0). Ensuite chacun ouvre la main simultanément. Le joueur avec la plus forte enchère gagne. **Cependant, il ne paie à la banque que la somme de la deuxième plus forte enchère.**

Exemple : Antoine mise 10, Brigitte et Claude chacun 7 et Dorothée 6 Paras. Antoine gagne l'enchère, mais il ne paie que 7 Paras à la banque.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la mise la plus forte, ils font une deuxième enchère. Les autres joueurs ne participent pas à cette enchère. Lors de cette seconde enchère, **chacun doit miser au moins autant que lors de la première enchère.**

En cas de nouvelle égalité, une troisième enchère a lieu, avec une mise minimum égale à celle de la deuxième enchère. Cependant, si personne n'a augmenté sa mise, le vainqueur est désigné au hasard.

Exemple : Antoine et Brigitte misent 10 chacun, Claude 8 et Dorothée 7 Paras. Antoine et Brigitte font une deuxième enchère, avec une mise minimale de 10. Chacun mise 11, ils font donc une troisième enchère. Personne n'augmente sa mise, le vainqueur est désigné au hasard et paie 11 paras à la banque.

Si personne ne fait d'enchère pour une propriété, un deuxième tour d'enchère a lieu avec tous les joueurs. Si au deuxième tour aucune enchère n'est proposée, un joueur est choisi au hasard et gagne la tuile (villa ou hôtel) gratuitement.

Si un joueur mise une somme et que tous les autres misent zéro, ce joueur reçoit la propriété pour le prix de la seconde plus forte enchère, dans ce cas gratuitement.

PLACEMENT DES TUILES

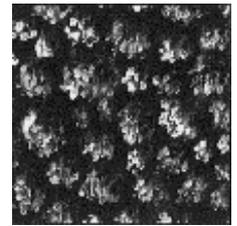
Le symbole du district et le type de construction définissent sur quel emplacement vide du plateau la tuile peut être placée. Sur ce site l'acheteur a cependant le choix entre :

- **Préserver la nature** (verso de la tuile).ou
- **Construire un bâtiment** (recto de la tuile).

Dès qu'une tuile est placée sur le plateau, le joueur ne peut plus changer d'avis : ce qui est fait est fait !

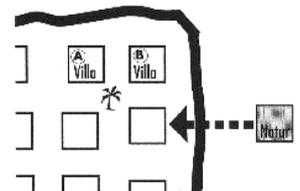
PRÉSERVER LA NATURE

En signe de reconnaissance pour sa protection de la nature, le propriétaire du site, quand il place une tuile avec le verso (nature) visible, reçoit un arbre.

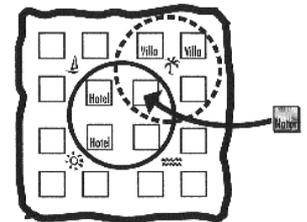


Les propriétaires de villa et d'hôtels voisins profitent de cette décision. Ils reçoivent une **prime de 10 Paras pour chaque hôtel ou villa leur appartenant dans le district concerné.**

Exemple 1 : Antoine et Brigitte possèdent chacun une villa dans un district. Brigitte achète le troisième site sur la plage, et décide de le préserver. Elle reçoit un arbre et une prime de 10 Paras pour sa villa. Antoine reçoit aussi une prime de 10 Paras pour sa villa.



Exemple 2 : Un emplacement du centre est laissé naturel. Chaque propriétaire de villa dans le district concerné reçoit une prime de 10 Paras, et chaque propriétaire d'hôtel dans le groupe central reçoit aussi une prime de 10 Paras.



CONSTRUIRE UN BÂTIMENT



Villa

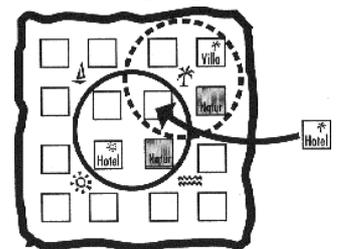


Hôtel

Quand un joueur choisit de construire un bâtiment, il place un de ses marqueurs sur la tuile.

Pour chaque site resté naturel dans le même district, il gagne une prime de 10 Paras qu'il reçoit de la banque. S'il s'agit d'un hôtel, le joueur gagne **en plus** 10 Paras pour chaque site resté naturel dans le groupe central.

Exemple : Le propriétaire de l'hôtel reçoit une prime totale de 20 Paras (10 pour le site naturel dans le district et 10 pour le site naturel dans le groupe central)



Important : Les sites qui ne sont pas encore remplis représentent certes la nature, mais leur destination finale est encore incertaine : construction ou réserve naturelle ? C'est pourquoi **aucune prime n'est due pour les sites qui ne contiennent pas encore de tuile.**

NÉGOCIATIONS

Avant qu'un joueur ne décide quelle face de la tuile sera visible, il peut négocier avec les autres joueurs. En effet, certains propriétaires de villas et d'hôtels peuvent profiter d'un site naturel à proximité de leur propriété qui leur rapportera une prime. Le joueur peut donc essayer de négocier une commission sur ces primes.

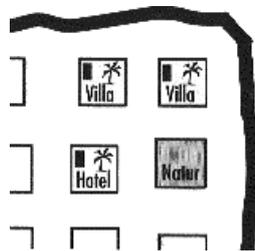
LES PRIMES

Les propriétaires de bâtiments peuvent prétendre à des primes supplémentaires pendant la partie. Il existe deux types de primes :

- la prime d'exclusivité pour un joueur qui possède tous les bâtiments d'un district,
- la prime de diversité pour un joueur qui possède un bâtiment dans chacun des quatre districts.

La prime d'exclusivité

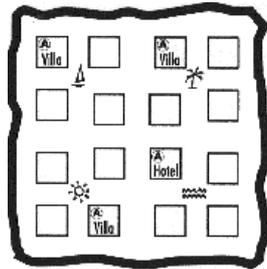
Aussitôt qu'un district ou que le groupe central est complètement occupé, une prime de 20 Paras est donnée par la banque à un joueur s'il possède tous les bâtiments de ce district, ou du groupe central.



La prime de diversité

Aussitôt qu'un joueur a construit une villa ou un hôtel dans chacun des districts, il reçoit une prime de 20 Paras.

Pour mémoire : chaque emplacement du groupe central appartient aussi à un district.



Dans l'exemple, les villas sont sur trois districts. Grâce à l'hôtel construit sur le quatrième district, le joueur touche la prime de diversité.

FIN DE LA PARTIE

Dès que la dernière tuile de construction a été vendue et placée sur le plateau, et que les primes dues ont été payées, la partie s'arrête. Une dernière prime est attribuée avant de définir qui est le vainqueur : **le prix de l'environnement**.

PRIX DE L'ENVIRONNEMENT

Ce prix récompense les deux meilleurs protecteurs de la nature. Le joueur qui possède le plus d'arbre reçoit le premier prix, et le second le deuxième prix.

Le montant de ce prix dépend du nombre de sites préservés sur le plateau. Moins il y a de sites préservés, plus le montant des prix est élevé.

Sites préservés	1	2	3	4	5	6	7	8	9 et +
1 ^{er} prix	200	90	80	60	40	30	20	10	0
2 ^{ème} prix		90	40	30	20	15	10	5	0

En cas d'égalité pour la première place, le premier et le second prix sont partagés à égalité entre les joueurs.

En cas d'égalité pour la deuxième place, le bonus est partagé entre les joueurs concernés (arrondi en dessous si nécessaire).

Si un seul joueur possède des arbres il reçoit les deux prix.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Tous les joueurs qui ont moins d'argent qu'au début du jeu ont perdu.

Le gagnant est le joueur qui a le plus d'argent.

CONSEILS TACTIQUES

Ce n'est pas un jeu facile à gagner. Particulièrement lors de la première partie, il est très facile de perdre en achetant trop cher les tuiles de construction. C'est pourquoi il ne faut pas enchérir trop haut, car chaque achat réduit les possibilités ultérieures. Un achat supérieur à 10 Paras doit être justifié par les primes, au moins équivalentes, qu'il peut rapporter.

Auteur du jeu et des textes : Dr. Reiner Knizia

Mise en forme des règles allemandes : Knut-Michael Wolf

Traduction française par Alain Chastin, novembre 2003,

d'après la traduction anglaise de Peter Wotruba (pete@chem.USCD.EDU) du 25 octobre 1994.

Mise en page et en ligne par François Haffner – novembre 2003