

GALAPAGOS



amigo-spiele.de/03640

par Björn Heisman

Nombre de Joueurs : de 2 à 4 pers.

Age : A partir de 8 ans

Durée du jeu : environ 30 mn.

CONTENU

37 Tuiles constituant une île

6 Supports de dés formant le tour de l'île.

1 Sablier (30 secondes)

36 Tortues

4 Pions (un par joueur)

1 Sac

20 Dés à 6 faces colorées

PRINCIPE DU JEU & BUT

Les joueurs se déplacent sur l'île à la recherche de nouvelles tortues. Il est important d'avoir toujours une longueur d'avance sur les autres joueurs. La chance joue un rôle important, mais il faut également planifier rapidement ces déplacements pour être le premier à explorer l'île.

La personne qui a le plus de tortues à la fin gagne la partie.

PREPARATION DU JEU

- 1 L'île est construite avec les 37 tuiles disposées de manière aléatoire. Le volcan est toujours placé au centre.



- 2 Les pièces du cadre autour de l'île sont positionnées de telle sorte que chaque joueur ait un support de dés face à lui.



- 3 Chaque joueur reçoit 5 dés ainsi qu'un pion de la couleur de son support de dés placés devant lui.



- 4 Le sablier est placé sur le volcan (au centre de l'île).

Anna

2

Lars

2

- 5 Toutes les tortues sont placées dans le sac en tissu. En début de tour, cinq tortues (à 2 joueurs) ou 6 tortues (à 3 et 4 joueurs) sont tirées du sac et placées sur la tuile de l'île correspondante au numéro indiqué sous la tortue. (la tortue est placée face tortue visible).



Felix

5

6

- 6 Chaque joueur pioche une tuile tortue du sac et place le pion joueur de sa couleur sur la tuile de l'île correspondante au nombre ainsi pioché. Après la phase de placement, ces tortues sont remises dans le sac.

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue en plusieurs manches. Au début de chaque manche, tous les joueurs lancent les dés simultanément et planifient leur déplacement en posant chacun des dés sur les emplacements prévus à cet effet devant eux (sur une des 6 parties entourant l'île). Celui qui termine le premier sa planification s'empare du sablier et le retourne. Ce qui ne laisse que 30 secondes aux autres joueurs pour terminer leur planification.

Quand tout le monde a planifié ses déplacements ou que le temps alloué est terminé, le joueur qui s'est emparé le premier du sablier commence, les autres joueurs joueront chacun leur tour, dans le sens horaire, en commençant par le joueur assis à la gauche de celui qui a débuté ce tour.

PHASE DE PLANIFICATION DU DEPLACEMENT AVEC LES DÉS

Tous les joueurs lancent simultanément leurs 5 dés. Chaque joueur doit maintenant planifier ses déplacements en disposant les dés de couleur sur son support dans l'ordre de son choix. Le premier dé correspondant au premier déplacement sur la case de gauche, le second dé sur la 2ème case et ainsi de suite.

Une fois que le premier joueur a terminé sa planification, il saisit le sablier au centre de l'île et le retourne face à lui. Il ne peut plus modifier l'ordre de ces dés (ni en ajouter et ni en supprimer). Lorsque le délai autorisé par le sablier est expiré, la phase de planification des déplacements est terminée pour tous les joueurs (plus aucun mouvement n'est possible). Les dés qui n'ont pas été utilisés ne serviront pas pour la phase de déplacement.

Exemple : FELIX a posé trois dés sur son support de jeu dans cet ordre : BLEU, ROUGE puis BLANC. Les deux dés restants qu'il ne souhaite pas utiliser restent en place sur la table (un ROUGE et un JAUNE). FELIX juge qu'il a terminé sa planification, il s'empare du sablier situé au centre de l'île et déclenche les 30 dernières secondes de planification pour les autres joueurs.

Pendant ces 30 dernières secondes, FELIX ne pourra pas modifier sa planification.



PHASE DE DEPLACEMENT ET COLLECTE DES TORTUES

Le joueur qui a retourné le premier le sablier commence son tour de déplacement en premier. A l'aide des dés qu'il a placés sur son support lors de la phase précédente de planification, il effectue ses déplacements sur les tuiles voisines en respectant les couleurs et l'ordre des dés en commençant par le dé le plus à gauche.

Dans l'exemple ci-dessus, FELIX utilisera d'abord le dé BLEU pour se déplacer une première fois, puis le dé BLANC pour son second déplacement et enfin le dé ROUGE pour son dernier déplacement.

Un dé ne peut être sauté. En cas d'impossibilité de jouer, le déplacement s'arrête à la précédente tuile ou le déplacement était possible.

La tuile VOLCAN ne peut être utilisée, il faudra l'éviter.

Collecte des tortues

Lorsqu'un joueur arrive sur une tuile ou une tortue est présente, il la collecte et la pose devant lui face visible de manière à ce que tous les joueurs puissent voir les collections de chacun.

Exemple : FELIX a terminé sa planification en premier, il est donc le premier à déplacer son pion. Il part d'une tuile blanche et fait son premier déplacement sur la tuile bleu, puis sur la tuile blanche et enfin sur la tuile rouge pour son dernier déplacement. Il a collecté ainsi la tortue qui était présente sur la tuile blanche ainsi que celle présente sur la tuile rouge qu'il pose face visible devant lui.



Si un joueur a choisi une couleur de dé qui ne correspond pas à une couleur d'une tuile adjacente à son pion, il ne peut donc pas faire de déplacement, son tour est terminé. Le joueur peut toutefois décider d'arrêter son déplacement même si celui-ci est possible (il n'utilisera donc pas tous les dés de sa planification).

Une fois que le joueur termine ses déplacements, c'est au tour du joueur suivant de déplacer son pion et ainsi de suite (dans le sens horaire).

Mouvement autour de l'île

Si un joueur atteint l'un des six angles de l'île, il peut directement accéder à l'un des deux autres angles immédiatement à gauche ou à droite (à condition qu'il ait choisi un dé de la couleur de cet angle de destination).

Exemple : anna a choisi lors de la phase de planification JAUNE – BLANC – JAUNE – JAUNE. Elle débute son tour sur la tuile blanche. Son premier déplacement (JAUNE) lui permet de sauter sur la tuile jaune adjacente. Une tortue s'y trouvait, elle la collecte. Son deuxième déplacement est BLANC, elle se déplace dans l'angle de l'île sur la case blanche. Son troisième choix est JAUNE, elle peut donc directement sauter sur l'angle adjacent JAUNE (ou elle collecte de nouveau une tortue). Elle termine enfin par jaune ou elle saute de nouveau sur l'angle de l'île adjacent. Les mouvements du pion sont symbolisés par les flèches rouge du dessin ci-dessous, les collectes de tortues sont symbolisées par les flèches jaunes.



Note : Un joueur qui commence son tour avec une tortue sur la même tuile peut la collecter. Cependant, si un joueur commence son tour avant et atteint la tuile avec ses déplacements, il collectera la tortue avant le joueur qui se trouvait déjà sur la tuile et qui attendait son tour de jeu.

PROCHAIN TOUR DE JEU

Une fois que tous les joueurs ont fini leur mouvement. On replace le sablier sur le volcan au centre de l'île. Les joueurs récupèrent leurs cinq dés pour démarrer une nouvelle planification.

Les pions des joueurs restent sur l'emplacement où s'est terminé leur dernier mouvement du tour précédent.

On pioche dans le sac 5 nouvelles tortues (à 2 joueurs) ou 6 tortues (à 3 ou 4 joueurs) et on les positionne sur leurs tuiles respectives en fonction de leur numéro.

Les Joueurs peuvent débiter leur prochain tour simultanément avec un jet de dés suivi de la phase de planification.

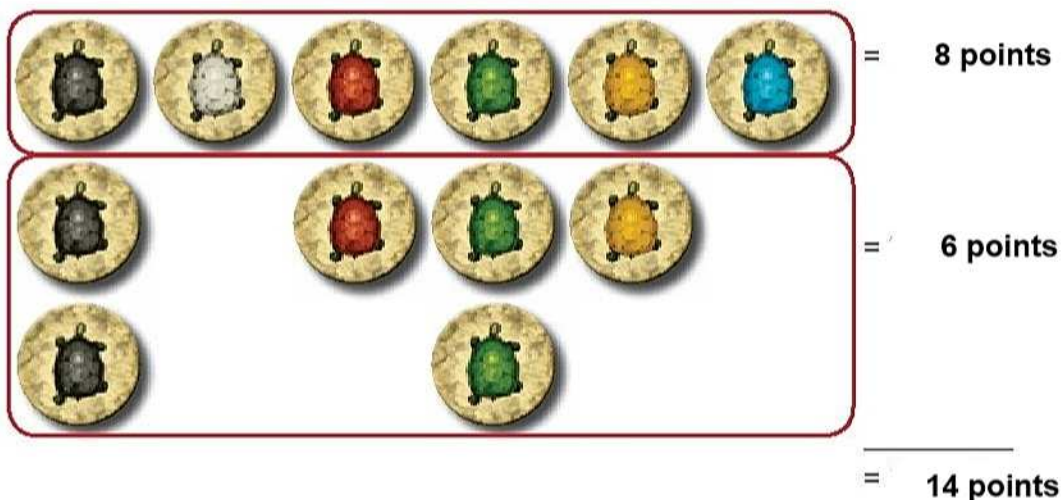
FIN DE JEU - COMPTAGE DES POINTS

Lorsqu'il n'y a plus de tortues disponibles dans le sac (le sac est vide), la partie continue jusqu'à ce que toutes les tortues de l'île soient collectées.

Après cette dernière collecte, les joueurs comptent leurs points :

- 6 tortues de couleurs différentes = 8 points
- Chaque tortue supplémentaire = 1 point

LARS a recueilli un total de 12 tortues et a réalisé un groupe de 6 tortues différentes. Il gagne donc 8 points de victoire pour son groupe de 6 tortues différentes et 6 points pour les 6 tortues supplémentaires.



Le gagnant est celui qui aura marqué le plus de point de victoire.
En cas d'égalité, plusieurs joueurs se partagent la victoire.

VARIANTE A 2 JOUEURS

Le jeu se déroule de la même manière qu'avec la règle à 3 ou 4 joueurs sauf que si un joueur arrive à collecter 5 tortues de la même couleur, il remporte immédiatement la partie (sans décompte de points).



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIII



Besuche uns auf Facebook
Amigo.Spiele

Version 1.0