

Un jeu pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans

Auteurs : Wolfgang Kramer und Michael Kiesling
 Design : Walter Pepperle, DE Ravensburger, KniffDesign
 Illustrations : Harald Lieske
 Jeux Ravensburger® n° 26 358 5

AUSTRALIA



Contenu

1 plateau de jeu

75 rangers



20x 20x 14x 11x 10x

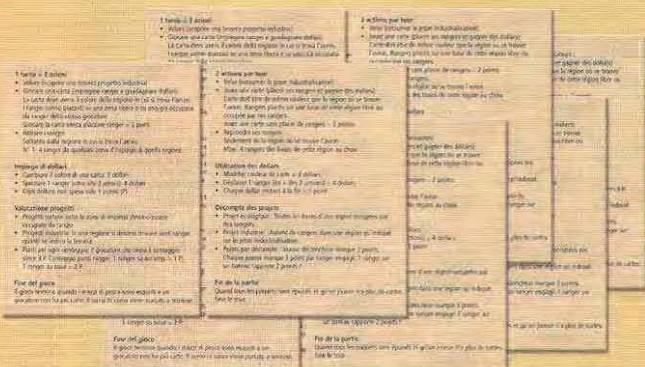
5 avions



5 marqueurs



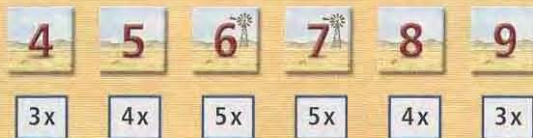
5 planches



42 cartes



24 jetons Industrialisation



24 jetons Parc naturel



44 pièces de monnaie (= dollars australiens)

1 éolienne composée d'un socle, d'une roue et d'un bouton (pour la règle avancée)



L'histoire



Australie, début des années 1920 : le pays est en pleine expansion. De nombreux efforts sont mis en œuvre pour moderniser et développer l'industrie, et favoriser ainsi l'accroissement économique du pays. Parallèlement, quelques parcs nationaux sont également créés et, à la demande du gouvernement, plusieurs projets pour la sauvegarde de la faune et de la flore voient le jour.

But du jeu

Chaque joueur dirige une équipe de rangers, chargée par le gouvernement de réaliser des projets aussi bien écologiques qu'industriels. Le joueur qui y parviendra le mieux et possèdera le plus de points gagnera la partie.

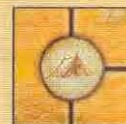


Le plateau de jeu

Le plateau de jeu représente l'Australie, divisée en 6 États : Western Australia, Northern Territory, Queensland, New South Wales, Victoria, South Australia (la Tasmanie ne figure pas sur le plateau).

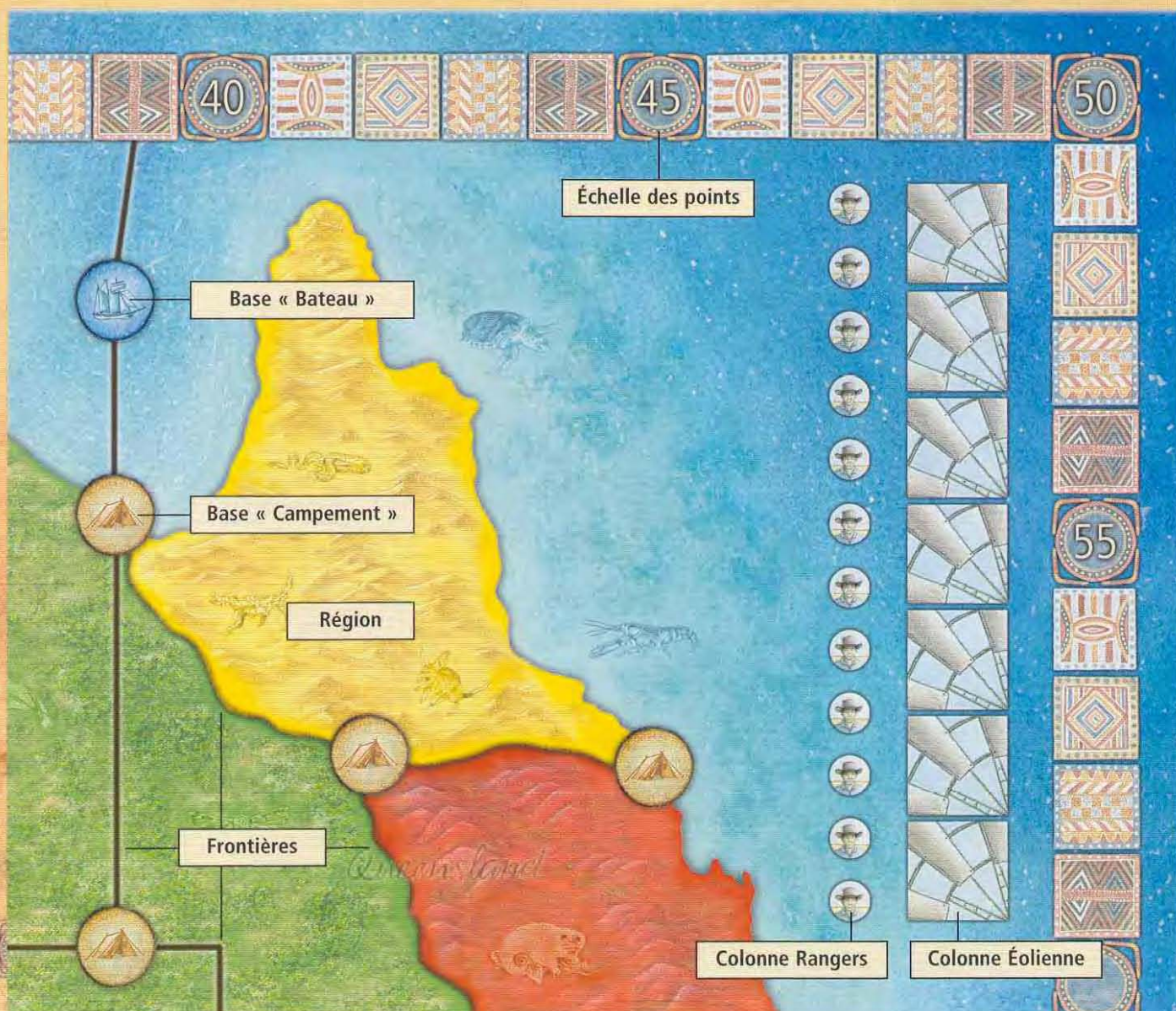
Chaque État est subdivisé en plusieurs régions de couleurs différentes. Au total, le plateau comprend ainsi 24 régions terrestres ou maritimes.

Aux frontières des États et des régions se trouvent des bases, représentées par des campements et des bateaux. C'est là que les joueurs placent leurs rangers au cours de la partie pour marquer des points. **Chaque base appartient à toutes les régions qui l'entourent.**



Une échelle des points, sur laquelle sont comptabilisés les points des joueurs, fait le tour du plateau. Si un joueur atteint plus de 100 points au cours de la partie, il recommence à 1 et ajoutera 100 à ses points.

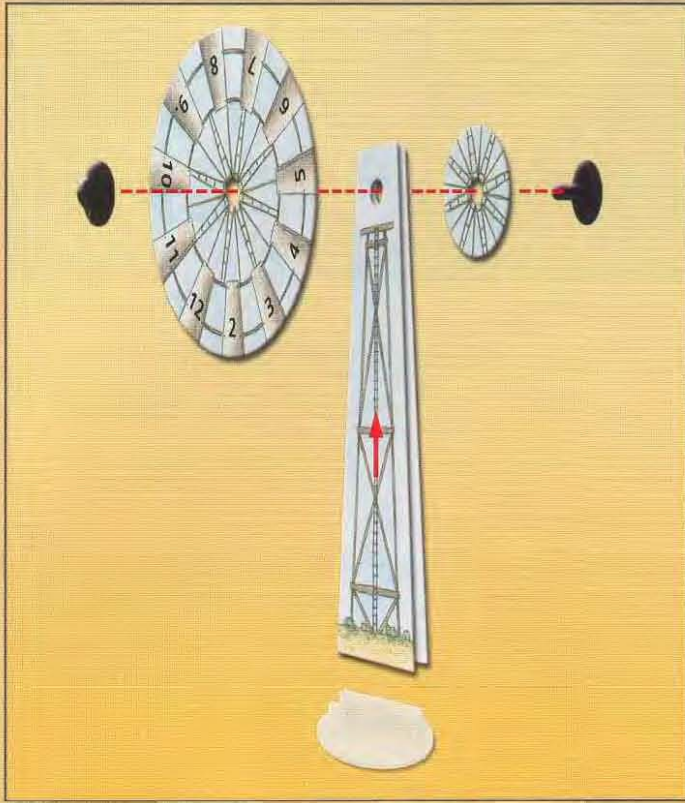
Dans le coin supérieur droit du plateau figurent les colonnes Éolienne et Rangers. Elles sont sans importance pour la règle de base.



Pour des raisons ludiques techniques, le plateau n'est pas une représentation fidèle du continent australien.

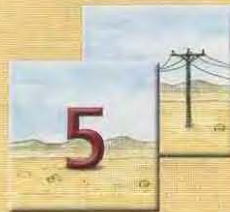
Préparation

Avant la première partie, détacher les éléments de la planche prédécoupée. Assembler les pièces de l'éolienne (les parties prédécoupées de l'éolienne, les parties inférieures et supérieures du bouton, la roue et le socle) comme indiqué sur le dessin ci-dessous.



Installer le **plateau** au milieu de la table.

Mélanger les **jetons Industrialisation**, face cachée (le chiffre en dessous). Placer ensuite un jeton Industrialisation dans chacune des régions, toujours face cachée.



Ajouter un **jeton Parc naturel**, face visible, dans chaque région.



Selon le nombre de joueurs, chacun choisit une couleur et reçoit le nombre de rangers indiqué dans le tableau ci-dessous, qu'il pose devant lui :

Nombre de joueurs	Nombre de rangers	Couleurs des joueurs
2	20	noir, blanc
3	14	noir, blanc, orange
4	11	noir, blanc, orange, bleu
5	10	noir, blanc, orange, bleu, marron

De plus, chaque joueur reçoit :

- **1 avion** de sa couleur qu'il place devant lui sur la table ;
- **1 marqueur** de sa couleur qu'il place sur la case « 0/100 » de l'échelle des points ;
- **1 planche**.

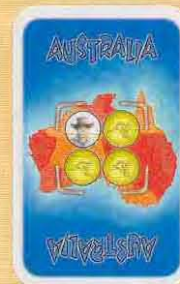
Trier les **cartes** selon leur verso.



Les 4 paquets ainsi obtenus sont mélangés séparément.

Garder 8 cartes par paquet et placer chacun d'eux, verso visible, à côté du plateau. Les cartes restantes sont retirées du jeu.

À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le plus jeune, chaque joueur pioche une carte de l'un des paquets au choix. Puis, recommencer de manière à ce que chacun possède 2 cartes en main.



Le **verso** d'une carte indique le nombre **maximal** de rangers qu'un joueur peut placer sur une base et combien de dollars il reçoit en jouant cette carte.



Le **recto** indique la couleur de la région où doit se trouver la base sur laquelle le joueur peut placer ses rangers. Il indique également de nouveau le nombre de rangers et de dollars.

La réserve d'**argent** est placée à côté du plateau.

L'**éolienne** ne sert pas dans la règle de base et reste donc dans la boîte.



Déroulement de la partie

Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui connaît le mieux l'Australie commence.

Quand vient son tour, le joueur doit effectuer **2 actions**. Il peut parfaitement effectuer deux fois la même action.

Les actions possibles sont les suivantes :

- Voler
- Jouer une carte (placer des rangers et gagner des dollars)
- Reprendre des rangers

Voler

Chaque joueur entame la partie par l'action « Voler ». Il déplace son avion jusqu'à la région de son choix sur le plateau (= 1 action). Par la suite, le joueur volera toujours d'une région vers une autre de son choix. Une même région peut accueillir plusieurs avions.

Si un joueur se pose dans une région dans laquelle se trouve un jeton Industrialisation encore face cachée, il le retourne immédiatement.

Conseil : Posez-vous dans une région dont vous possédez une carte en main.

Jouer une carte (placer des rangers et gagner des dollars)

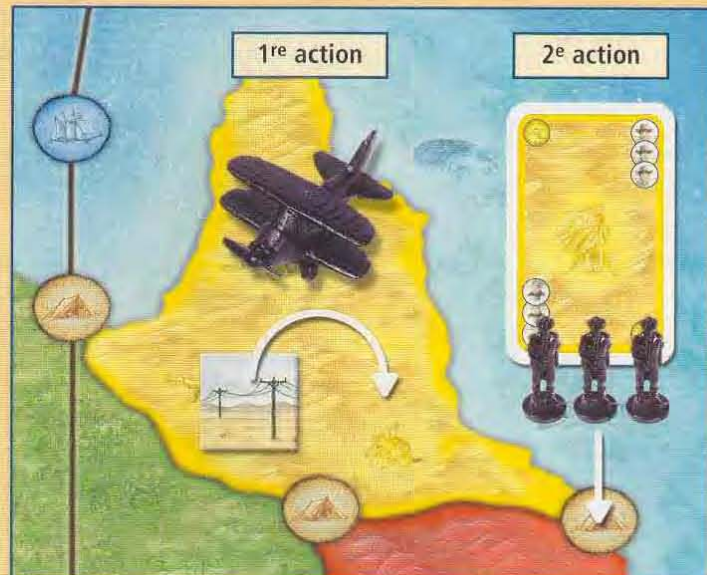
Une carte ne peut être jouée que si sa couleur est **identique** à celle de la région où s'est posé l'avion du joueur.

Si c'est le cas, le joueur peut alors, en jouant une carte, placer des rangers (de sa réserve) sur une des bases de cette région et gagner des dollars (= 1 action). Ces rangers doivent tous être placés sur la **même** base : soit sur une base libre, soit sur une base où se trouvent déjà des rangers de la même équipe. *Sur une base ne peuvent donc se trouver que des rangers d'un même joueur.*

Indication : À chaque carte, un joueur peut choisir de placer moins de rangers que ce qu'elle autorise. Cependant, il gagne **toujours** le nombre de dollars indiqués.

De même, un joueur peut décider à tout moment de jouer une carte sans placer de rangers (*ce qui peut s'avérer intéressant vers la fin de la partie*). Le joueur marque alors 2 points et gagne le nombre de dollars indiqués sur la carte. Là encore, la couleur de la carte jouée doit être identique à celle de la région dans laquelle s'est posé l'avion du joueur.

Les cartes utilisées sont défaussées et retirées du jeu. Après avoir joué une carte, le joueur pioche **immédiatement** une carte de l'un des paquets au choix (tant qu'il en reste).



Exemple de coup :

Le joueur noir atterrit dans une région jaune et y retourne le jeton Industrialisation (= 1^{re} action).

Il joue ensuite une carte jaune et place 3 rangers sur un campement libre de la région jaune (= 2^e action)

Reprendre des rangers

Un joueur peut reprendre jusqu'à 4 de ses rangers d'une ou de plusieurs base(s) de la région **dans laquelle se trouve son avion** et les remettre devant lui (= 1 action).

Conseil : Ceci n'a d'intérêt que lorsque la réserve en rangers est pratiquement, voire totalement, vide.

Exemple :

C'est au tour d'un joueur qui n'a plus de rangers dans sa réserve. Son avion est posé dans une région d'où il ne peut enlever aucun ranger. Il s'envole alors vers une région d'où il pourra reprendre ses rangers (= 1^{re} action). Il reprend ensuite jusqu'à 4 de ses rangers des bases de cette région et les remet dans sa réserve (= 2^e action).

Utilisation de l'argent

Au cours du jeu, l'argent peut être utilisé des façons suivantes :

Modifier la couleur d'une carte : Si un joueur ne possède pas la bonne couleur de carte en main, il peut, moyennant 3 dollars, jouer une carte au choix pour pouvoir placer des rangers dans la région où s'est posé son avion.

Déplacer un ranger : Pour 4 dollars, un joueur peut, durant son tour, déplacer **un** de ses rangers d'une base au choix sur une autre (en respectant la règle), en plus de ses deux actions.

Points : Chaque dollar non dépensé à la fin de la partie rapporte 1 point.

Les dollars dépensés sont remis dans la réserve.



Décompte des projets

Il existe des projets écologiques et des projets industriels. L'achèvement de l'un de ces projets dans une région déclenche un décompte.

Projets écologiques :

Dès qu'un joueur place au moins un ranger sur la dernière base libre d'une région, il achève le projet écologique. Le décompte a lieu. Ce joueur gagne un bonus de 3 points.

Chaque joueur ayant participé à ce projet marque également 1 point par ranger placé sur un **campement** de cette région. Les rangers placés en mer sur des **bateaux** de cette région rapportent chacun 2 points. Ces points sont alors reportés sur l'échelle des points.

Pour indiquer que ce projet est achevé, le jeton Parc naturel est retiré du plateau.

Projets industriels :

Si, juste après le placement où la reprise de rangers, il y a **autant** de rangers sur les bases d'une région que le nombre indiqué sur le jeton Industrialisation retourné, le projet est achevé. Un décompte s'ensuit. Il n'est pas nécessaire ici que toutes les bases de la région soient occupées.

Le joueur qui a achevé ce projet et ainsi déclenché le décompte marque un bonus de 3 points. Chaque joueur ayant participé à ce projet marque 1 point pour chacun de ses rangers placé sur un campement de cette région. Les rangers placés sur les bateaux de cette région rapportent 2 points. Ces points sont comptabilisés sur l'échelle.

Pour indiquer que ce projet est achevé, le jeton Industrialisation est retiré du plateau.



Exemple :

Le joueur noir a placé 3 rangers sur la dernière base libre (bateau) d'une région maritime.

Il marque ainsi 9 points (3 points de bonus pour avoir déclenché le décompte + 6 points pour ses trois rangers). Le joueur blanc marque 2 points et le bleu 4 points.

Le jeton Parc naturel est ensuite retiré du plateau.



Exemple :

Blanc joue une carte rouge. Il ne place cependant que 2 rangers sur le campement (au lieu des 3 autorisés par sa carte).

Le nombre de rangers dans cette région étant maintenant égal au nombre indiqué sur le jeton, un décompte a lieu.

Le joueur blanc a déclenché ce décompte et marque donc 5 points (3 points de bonus + 2 points pour ses 2 rangers). Noir marque 2 points pour ses 2 rangers. Le jeton est ensuite retiré de la région.

Précisions :

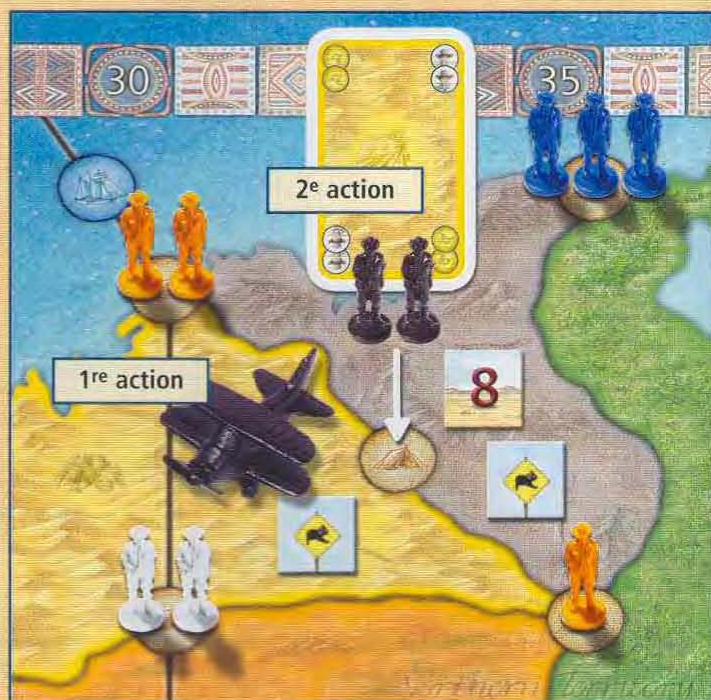
1. Le placement ou la reprise de rangers peut déclencher le décompte de plusieurs projets à la fois car chaque base, et donc chaque ranger qui s'y trouve, compte pour toutes les régions alentours. Dans ce cas, les décomptes sont effectués les uns après les autres (voir exemple).
2. Si un joueur se pose dans une région encore vierge et retourne un jeton Industrialisation qui indique le même nombre que le nombre de rangers qui y sont placés, celui-ci gagne alors immédiatement les 3 points de bonus. À leur tour, les joueurs marquent ensuite leurs points selon la règle.
3. Si un joueur ne remarque pas qu'il a achevé un projet par son action, les autres joueurs ne sont pas obligés de le lui signaler (mais en ont le droit !). Un autre joueur peut s'attribuer le décompte par la suite, lors de son tour, sous réserve d'en remplir les conditions. Ce joueur est alors considéré comme celui qui a déclenché le décompte et gagne les 3 points de bonus. Les points pour les rangers ayant participé à ce projet sont attribués comme expliqué précédemment. Le joueur effectue ses deux actions indépendamment du décompte.
4. Sur tous les jetons Industrialisation de valeurs « 6 » et « 7 » est dessinée une éolienne à côté du chiffre. Ne pas en tenir compte ; elle n'a d'importance que pour la règle avancée.

Fin de la partie

Une fois que les quatre piles de cartes sont épuisées **et** qu'au moins un des joueurs a joué sa dernière carte, la partie s'arrête. Les joueurs terminent le tour en cours, de manière à ce que tous aient bénéficié du même nombre de coups.

Chaque joueur ajoute alors la valeur de ses dollars restants à ses points sur l'échelle.

Celui qui possède le plus de points gagne la partie.



Exemple :

Noir se pose dans une région jaune (= 1^{re} action). Il joue une carte jaune et place 2 rangers sur le dernier campement libre de cette région (= 2^e action). Un décompte a alors lieu dans cette région car le projet écologique est achevé. De plus, un décompte des projets écologiques et industriels dans la région grise voisine a lieu.



Règle avancée

Une fois que vous êtes bien familiarisés avec la règle de base, l'éolienne propose de nouveaux défis.

Les règles de base restent les mêmes, aux exceptions suivantes :

Préparation

Au début de la partie, l'éolienne est placée dans une région au choix. Tourner l'éolienne sur « 2 ».

Chacun des quatre paquets comporte 9 cartes (au lieu de 8).

Déroulement de la partie



Décompte des projets

À l'issue de chaque décompte, le jeton Parc naturel ou Industrialisation correspondant est placé sur une case libre de la colonne Éolienne.



Placer des rangers dans la colonne Rangers

Dans le cadre de l'action « Jouer une carte », un joueur peut aussi placer des rangers dans la colonne Rangers. Pour cela, son avion doit être posé dans la région où se trouve l'éolienne ou dans une région voisine. S'il est posé dans une région voisine, le joueur ne peut placer de rangers dans la colonne Rangers que s'il a aussi la possibilité de les placer sur une base commune à la région de l'éolienne.

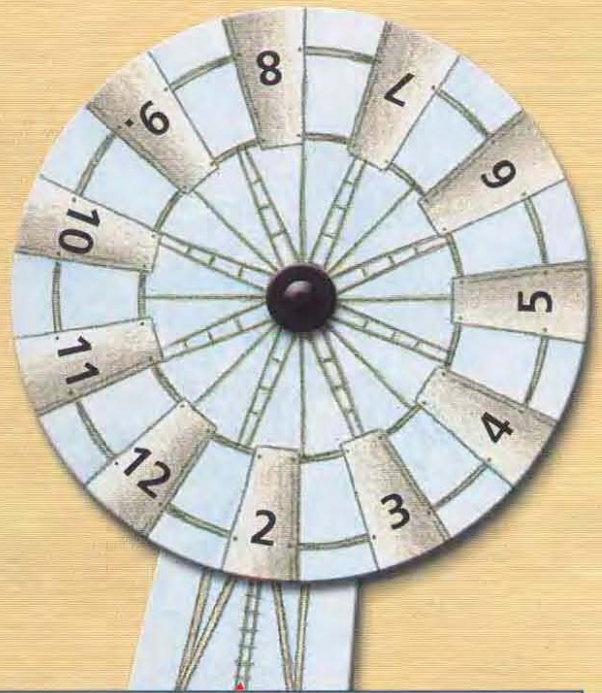
Les rangers placés peuvent être librement répartis entre une base et la colonne Rangers (par exemple, 2/1 ou 0/3).

Le premier ranger est placé sur la case supérieure de la colonne. Les suivants sont placés à chaque fois sur la première case libre en dessous.



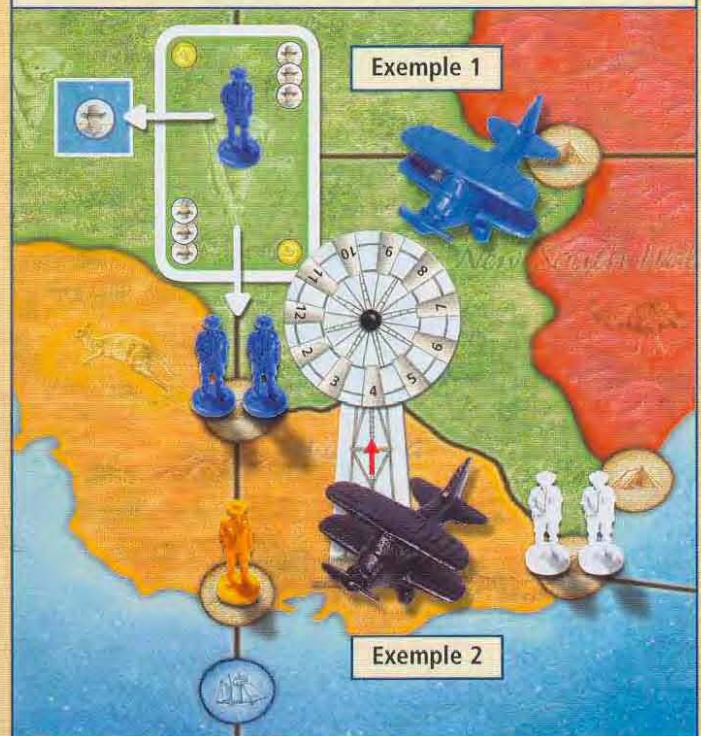
Déplacer l'éolienne

À chaque fois qu'un jeton Industrialisation sur lequel figure une éolienne est retourné dans une région, l'éolienne est immédiatement déplacée dans cette région et la valeur de l'éolienne augmente de 1.



Exemple 1 :

L'éolienne se trouve dans la région orange. Bleu se pose dans la région verte voisine et joue une carte verte qui lui permet de placer 3 rangers. Il en pose 2 sur un campement à la frontière commune et 1 dans la colonne Rangers. Il aurait également pu, par exemple, placer ses 3 rangers dans la colonne Rangers.



Exemple 2 :

Noir atterrit dans la région orange dans laquelle se trouve l'éolienne. Il ne peut placer aucun ranger sur un campement car ils sont tous occupés par d'autres joueurs. Mais il pourrait jouer une carte orange et placer des rangers dans la colonne Rangers.

Décompte de l'éolienne

Quand toutes les cases de la colonne Éolienne sont occupées par des jetons Parc naturel, un décompte de l'éolienne a lieu.

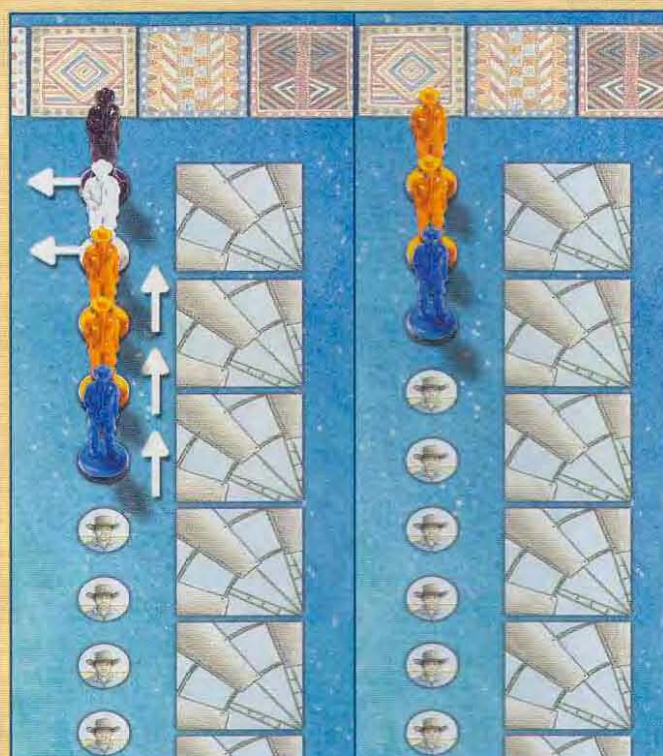
Le joueur qui possède le plus de rangers dans la colonne Rangers marque autant de points qu'indiqué par l'éolienne. Le joueur qui possède le deuxième plus grand nombre de rangers marque la moitié des points (arrondis par défaut en cas de nombre impair). Le troisième marque la moitié des points du deuxième (de nouveau arrondis en cas de nombre impair). Les autres joueurs ne marquent aucun point.

Si plusieurs joueurs possèdent autant de rangers dans la colonne Rangers, l'avantage est donné à celui dont le premier ranger se trouve le plus haut dans la colonne.

À l'issue d'un décompte de l'éolienne, tous les jetons placés dans la colonne Éolienne sont retirés de la partie.

La moitié des rangers de la colonne Rangers sont rendus aux joueurs (en cas de nombre impair, arrondi par défaut) qui les remettent devant eux. Les rangers rendus aux joueurs sont pris sur les cases supérieures. Ceux qui restent dans la colonne sont remontés sans en modifier l'ordre.

Si, au cours de la partie, toutes les cases de la colonne Éolienne sont de nouveau occupées par des jetons, un deuxième décompte de l'éolienne a lieu. La moitié supérieure des rangers est ensuite rendue aux joueurs, etc.



Exemple :

Il y a 5 rangers dans la colonne. La moitié (arrondie), donc 2 rangers, sont rendus aux joueurs après un décompte de l'éolienne. Les 3 rangers restants sont remontés de 2 cases.

Fin de la partie

À la fin de la partie, un dernier décompte de l'éolienne a lieu, peu importe le nombre de jetons dans la colonne Éolienne.

Les auteurs et l'éditeur tiennent à remercier tous les testeurs du jeu.

Un remerciement particulier à Herr Dr. Günther Schleussner (Zoo de Wilhelma, Stuttgart) pour le dessin des traces de kangourou.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag
Distr. CH : Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
88194 Ravensburg
www.ravensburger.com