

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Tahiti

Auteurs : Ralf zur Linde et Ralf E. Kahlert – © franjos Spieleverlag 1995

Contenu

- 1 plateau
- Pour chaque joueur, un équipement à sa couleur comprenant :
 - 1 voilier (appelé *voilier* dans la suite des règles)
 - 1 paravent
 - 1 coffre
 - 15 bateaux de pêcheurs de perles (appelés *bateau* dans la suite des règles)
- 1 dé spécial, marqué 1, 2, 3, 4, blanc, blanc
- 24 perles en verre, 6 de chaque couleur : vert, blanc, noir et bleu
- 1 gros jeton, marqué d'un côté d'un trésor, et de l'autre du symbole "\$"
- de l'argent en billets de 1\$ et 5\$

Principe du jeu

Le plateau représente les abords de l'Île de Tahiti, dans le Pacifique Sud.

Vous devez occuper les meilleures places dans les bancs de perle qui sont autour de cette île. Chaque joueur à son tour jette le dé. La valeur qui apparaît alors est mise aux enchères entre tous les joueurs. Le meilleur enchérisseur avance son voilier du nombre indiqué et se conforme aux possibilités de la case qu'il atteint. A la fin de la partie, vous compterez vos richesses, composées d'une part de l'argent que vous aurez épargné pendant la partie, d'autre part des points que vous marquez selon la position de vos pêcheurs de perles sur la carte. Celui qui a le plus fort total est évidemment le vainqueur.

Le plateau

Les voiliers des joueurs tournent sur les cases extérieures du plateau, dans le sens horaire. Chacune des 12 cases comporte une lettre A, B, C, D, E ou F et une couleur de perle. Ceci indique dans quel secteur vous avez trouvé une perle OU quelle couleur de perle vous avez trouvé.

Les lettres des cases correspondent aux rangées et aux colonnes de la carte au centre du plateau.

Préparation

On détermine le joueur qui commence. C'est celui qui ressemble le plus à un marin. Chaque joueur à son tour place son voilier sur l'une des 12 cases du pourtour, et reçoit 15\$ et l'équipement de sa couleur.

Puis, chacun choisit à tour de rôle une perle qu'il pose sur un bateau devant lui sur la table (pas sur la carte). Deux joueurs ne peuvent prendre la même couleur. Les couleurs des perles n'ont aucun rapport avec les couleurs des joueurs.

Le gros jeton est placé sur l'Île de Tahiti, avec la face « \$ » vers le haut.

Le premier joueur va pouvoir commencer.

Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour jette le dé. Si une face blanche apparaît, un événement devra être résolu, puis il jettera à nouveau le dé jusqu'à obtenir un chiffre qui sera mis aux enchères.

• Une face blanche apparaît : événement

un événement survient, déterminé par la face visible du jeton.

- Face « \$ » visible : c'est la paye !

Chaque joueur reçoit de la banque 1 dollar par bateau présent sur la carte.

- Face « trésor » : tous à la caisse d'épargne !

Chaque joueur, en commençant par celui qui a jeté le dé peut épargner **entre 0 et 10\$**. Il doit annoncer à haute voix la somme épargnée et la place dans son coffre. Cet argent ne pourra plus ressortir du coffre, et aucun joueur n'aura pas le droit de vérifier dans le coffre combien il a déjà épargné. L'argent du coffre comptera dans les points de victoire à la fin de la partie, mais pas les liquidités conservés en dehors du coffre.

Lorsque l'événement « \$ » ou « trésor » a été résolu, on retourne le jeton sur son autre face. Puis le même joueur jette à nouveau le dé, jusqu'à obtenir une face numérotée qui permettra de passer à une phase d'enchères. (les faces blanches qui apparaîtraient sont ignorées : il n'y a jamais deux événements à la suite).

• Une face numérotée apparaît : enchères

Le chiffre qui apparaît va être mis aux enchères : le gagnant pourra avancer son voilier du nombre indiqué.

En commençant par le joueur qui a jeté le dé, chacun peut enchérir ou passer. Un « passe » est définitif pour l'enchère en cours. Le dernier enchérisseur paye la somme annoncée au joueur qui a passé le premier.

Puis l'acheteur déplace son voilier du nombre exact indiqué par le dé, dans le sens horaire. Sur la case qu'il atteint, il peut « prendre la lettre » ou prendre une perle de la couleur.

- S'il n'a **ni perle** devant lui, **ni bateau** déjà posé sur une case du pourtour (indiquant qu'il a déjà pris possession d'une lettre), il peut choisir librement entre « prendre une lettre », c'est à dire placer un bateau vide sur la case où se trouve actuellement son voilier (le bateau marque la possession de la lettre), ou prendre une perle et la poser sur un bateau devant lui sur la table.
- S'il a **déjà un bateau** sur une case du pourtour, il doit prendre une perle de la couleur indiquée par la case qu'il vient d'atteindre et poser le bateau avec sa perle dans le secteur de la lettre. Ce secteur est composé des cases de la colonne et de la rangée marquées de cette lettre sur la carte. Bien entendu, il ne peut y avoir qu'un seul bateau par case.
- S'il a **déjà une perle** sur un bateau devant lui, il doit « prendre la lettre » et donc placer ce bateau et sa perle sur une case du secteur de la lettre (colonne ou rangée).

C'est alors au joueur suivant de jouer, toujours dans le sens horaire.

Plus de perle d'une couleur

Si une couleur de perles vient à manquer, les joueurs peuvent prendre à la place une perle de la couleur de leur choix. Si deux couleurs sont épuisées, la partie est terminée.

Fin de la partie

Dès que la deuxième couleur de perle est épuisée, la partie s'arrête. Si le joueur qui vient de prendre la perle a déjà une lettre, il peut placer son bateau. Sinon, il a acheté la perle pour rien.

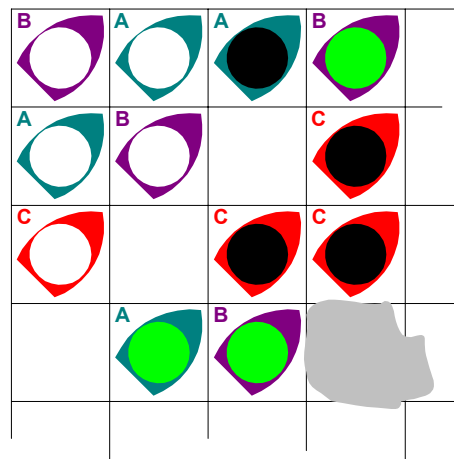
Score final

Le score de chaque joueur est le total des dollars épargnés dans le coffre (un point par dollar) et des points acquis par ses positions sur la carte.

Des groupes de perles de la même couleur se sont constitués sur la carte. Toutes les perles d'un groupe se touchent par un côté (un coin n'est pas suffisant). La valeur de chaque banc est estimée par la formule suivante : nombre de perles multiplié par le nombre de cases vides touchant le groupe (même seulement par un coin). L'île de Tahiti n'est pas considérée comme une case vide. Un groupe peut ne compter qu'une perle, qui pourrait toutefois rapporter jusqu'à 8 points si toutes les cases autour étaient inoccupées.

Les points du groupe sont attribués au joueur ayant le plus de bateaux dans celui-ci (ou aux premiers ex æquo). Les autres joueurs présents dans le groupe marquent la moitié des points (arrondis en dessous), indépendamment de leur rang dans ce groupe.

Le vainqueur est le joueur qui a ... le plus de points.



Exemple :

Groupe blanc : 5 perles x 3 vides = 15 points
 Petit groupe noir : 1 perle x 1 vide = 1 point
 Petit groupe vert : 1 perle x 3 vides = 3 points
 Grand groupe noir : 3 perles x 6 vides = 18 points
 Grand groupe vert : 2 perles x 6 vides = 12 points

Joueur A bleu : 15 + 1 + 12 = 28 points
 Joueur B violet : 15 + 3 + 12 = 30 points
 Joueur C rouge : 7 + 18 = 25 points