

PEER SYLVESTER

POLYNESIA



RÈGLES DU JEU



INTRODUCTION

D'un point de vue purement mécanique, Polynesia a tout d'un jeu abstrait. Cela ne signifie pas que j'ai choisi ce thème au hasard. Il y a environ 30 000 ans, une partie de la population humaine a commencé à mettre cap à l'est, pour aller peupler les îles du Pacifique. Sans carte ni boussole, ce n'était pas une mince affaire : les marins de cette époque naviguaient en observant la couleur de l'eau, la direction des vagues, le sens du vent, les migrations des poissons, etc. Ces enseignements étaient transmis de famille en famille et permirent d'installer de nombreux clans dans le Pacifique.

J'ai moi-même navigué, et ai toujours été fasciné par les exploits de ces navigateurs d'antan ; le jeu se veut un hommage à leur courage. Le volcan est un ajout personnel et sans doute la seule liberté que j'ai prise, pour que l'expérience de jeu soit plus intéressante. En vérité, les Polynésiens étaient guidés par la curiosité et la soif de découverte, et non par une menace directe.

Peer Sylvester

La terre tremble, le ciel s'assombrit au-dessus du cratère, et une odeur persistante de soufre vous prend à la gorge. Il est temps de fuir. Menez votre tribu dans les eaux du Pacifique à la recherche de votre nouveau domicile, loin de la menace du volcan.

Explorez de nouvelles routes maritimes vers des îles inexplorées, collectez des ressources, offrez-les aux autres tribus pour qu'elles partagent leurs connaissances, et naviguez vers votre nouveau foyer afin que les membres de votre tribu s'y établissent et prospèrent en sécurité.

CONTENU



1 plateau recto-verso



4 plateaux individuels



10 pierres de lave



13x



13x



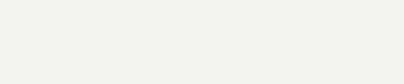
13x



13x



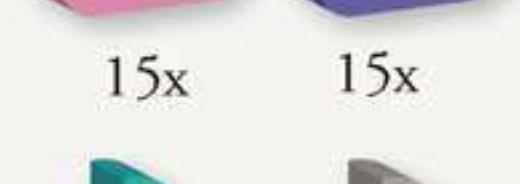
15x



15x



15x



15x



15x



15x



30 poissons



30 coquillages



1 marqueur
Premier
joueur



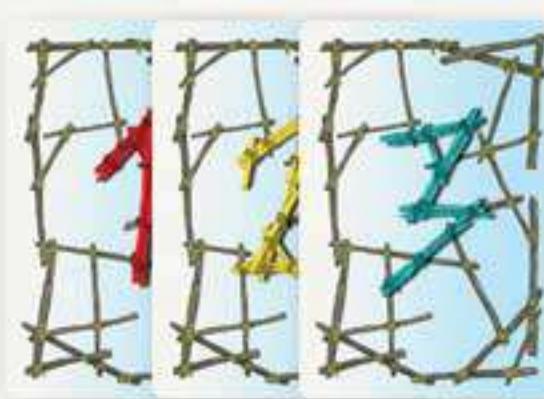
8 jetons Ressource



14 jetons Île



10 jetons Tortue



18 cartes Courant



4 aides de jeu



1 marqueur de phase

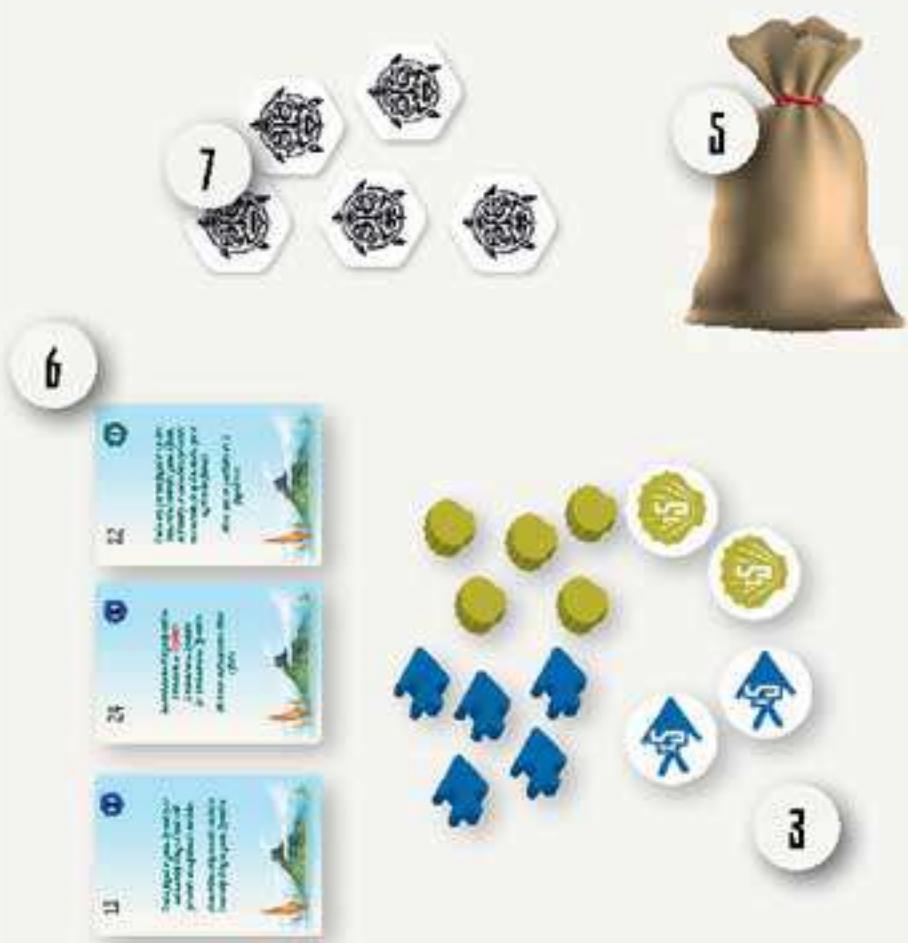
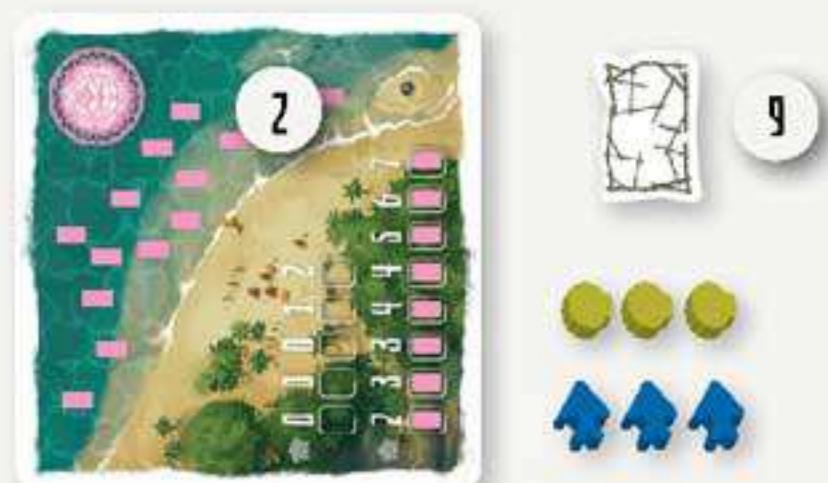


1 sac en tissu



1 livret de règles

MISE EN PLACE



- Placez le plateau du côté qui correspond au nombre de joueurs :
4 joueurs et 2/3 joueurs.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau individuel, les bateaux et les pions Tribu qui y correspondent. Placez vos bateaux dans la zone d'océan de votre plateau individuel et les pions de votre tribu comme suit :
 - placez 8 pions sur la ligne 2 à 7 de votre plateau individuel ;
 - 5 sur l'île volcanique (en bas à gauche) du plateau central.
- Chaque joueur reçoit 3 poissons et 3 coquillages. Formez une réserve avec le reste des poissons et coquillages, ainsi que les jetons Ressource. Ces jetons sont équivalents à 5 ressources du type correspondant et peuvent être utilisées pour faire de la monnaie en cas de besoin. **Note : les ressources sont illimitées ; si vous en manquez, utilisez des équivalents.**
- Mélangez et placez tous les jetons Île sur le plateau, face cachée :
 - 1 jeton vert sur chaque île appartenant à un archipel (soit 8 en tout). Chaque archipel rassemble deux îles et est entouré d'une bordure sombre.
 - 1 jeton orange sur chaque île marquée du symbole ou (soit 6 en tout).

Puis retournez tous les jetons que vous avez placés et retirez ceux qui sont marqués d'une croix rouge. À moins de 4 joueurs, retirez également le jeton Masque n°4 .

APERÇU ET BUT DU JEU

Dans *Polynesia*, vous devez sauver les membres de votre tribu de la fureur du volcan en les emmenant vers les îles qui leur rapporteront le plus de points. Dans le même temps, vous devez vous efforcer d'atteindre les objectifs donnés par les cartes Courant, qui varient d'une partie à l'autre. Pour l'emporter, vous devrez aussi collecter les ressources (poissons et coquillages) qui vous permettront d'explorer de nouvelles routes maritimes, utiliser les routes de vos adversaires, et naviguer d'une île à l'autre.

COMMENT JOUER

Polynesia se joue en un nombre de manches variable. À chaque manche, on joue les deux phases suivantes dans l'ordre :

1. Phase d'actions
2. Phase de maintenance

Les joueurs jouent la phase d'actions chacun à leur tour.

PHASE D'ACTIONS

Les trois premières cases de la piste de phase correspondent à la phase d'actions : 1, 2 ou 3. En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur doit faire une action. Une fois que tous les joueurs ont fait leur action, le premier joueur déplace le marqueur de phase d'un cran vers la droite sur la piste. Répétez la manœuvre trois fois jusqu'à ce que le marqueur atteigne le volcan (volcan) : c'est la fin de la phase d'actions et le début de la phase de maintenance.

À votre tour, vous devez faire **une** des 4 actions suivantes :

EXPLORER

Explorer vous permet de prendre un bateau de votre plateau individuel pour le placer sur une route maritime. Les routes maritimes sont les lignes pointillées blanches qui relient les îles entre elles. Vous pouvez explorer n'importe quelle route du plateau sans restriction, à condition d'en payer le coût. Il n'est pas nécessaire que votre tribu occupe les îles reliées par la route.

Note : les trois routes orange qui relient l'île volcanique aux trois îles les plus proches (entourées de lignes orange) ont déjà été explorées. Tous les joueurs peuvent les utiliser sans qu'il soit nécessaire d'y placer un bateau.

Lorsque vous explorez, vous avez 2 options :

- **Explorer une nouvelle route** : cela consiste à explorer une route où il

n'y a aucun bateau. Payez autant de ressources que le nombre indiqué par le marqueur de phase : 3, 2 ou 1, avec un seul type de ressources (poissons ou coquillages). Placez l'une des ressources dépensées sur la route et remettez le reste des ressources dépensées à la réserve (si vous avez payé plus d'une ressource).

OU

- **Explorer une route existante** : cela consiste à explorer une route occupée uniquement par les bateaux des autres joueurs. Vous devez payer 2 ressources du type présent sur la route à chaque joueur qui dispose d'un bateau sur cette route. Dans ce cas, le coût ne dépend pas de la position du marqueur de phase.

Note : un même joueur ne peut pas avoir 2 bateaux sur la même route maritime.



Benjamin décide d'explorer une nouvelle route. Il dépense 3 coquillages, puisque le marqueur est sur 3, en plaçant l'un d'entre eux sur la route, et les deux autres à la réserve (A). Ensuite, Clémence décide d'explorer la même route : puisque Benjamin s'y trouve déjà et qu'il a utilisé des coquillages lors de sa première exploration, Clémence doit lui payer 2 coquillages (B).

VOYAGER

Voyager vous permet de déplacer vos pions Tribu d'une île à l'autre via des routes maritimes (voir *Explorer*) : les vôtres, celles des autres, ou des routes neutres (les 3 routes orange). Chaque mouvement d'une île à l'autre coûte 1 point de mouvement (PM). Vous pouvez utiliser autant de PM qu'indiqué par le marqueur de phase (3, 2 ou 1) et les distribuer librement parmi vos pions Tribu.

Si vous décidez d'emprunter la route d'un autre joueur, vous devez aussi remplir les conditions suivantes :

- Il doit y avoir au moins un pion Tribu de ce joueur sur l'île de départ

(l'île d'où vous partez), qui vous servira de guide dans votre expédition : vous déplacerez donc **les deux pions**, le vôtre et celui de votre adversaire, vers votre île d'arrivée

ET

- Vous devez payer à ce joueur 1 ressource du type indiqué sur la route.

Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, vous ne pouvez pas utiliser la route d'un autre joueur pour voyager. Le propriétaire de la route ne peut pas vous empêcher de faire cette action. Si vous avez le choix entre plusieurs routes, vous êtes libre de choisir celle que vous préférez.

Note : vous ne pouvez pas emprunter la route d'un autre joueur si un de vos propres bateaux s'y trouve déjà.

Îles avec un jeton : si un de vos pions Tribu arrive en premier sur une île avec un jeton (posé lors de la mise en place), alors vous récupérez ce jeton, même si vous empruntez la route d'un autre joueur pour y arriver. C'est toujours le joueur actif qui peut récupérer un jeton.



Le marqueur de phase est sur 1 et Benjamin décide de voyager : il bénéficie donc de 3 PM. D'abord, il emprunte la route de Clémence : il déplace son propre pion et celui de Clémence sur l'île voisine, en lui payant 1 poisson (le type indiqué sur cette route). Comme il y a un jeton sur l'île d'arrivée, Benjamin le récupère : même si le pion de Clémence l'accompagne, c'est lui le joueur actif (A). Puis il poursuit

son voyage, cette fois en empruntant une de ses propres routes, donc sans conditions particulières (B). Enfin, il dépense son troisième PM pour déplacer un des ses pions Tribu depuis l'île volcanique vers une île voisine, via une route neutre (C).

PEUPLER

Peupler vous permet de déplacer un pion Tribu depuis votre plateau individuel vers le plateau principal. Lorsque vous prenez un pion Tribu de votre plateau, procédez toujours de **gauche à droite**.

Lorsque vous peuplez, vous avez deux options :

Ajouter 3 pions Tribu à l'île volcanique.

OU

Ajouter 1 pion Tribu à une île déjà occupée par au moins un de vos pions Tribu.

Note : la capacité d'accueil d'une île est illimitée.

PÊCHER

Pêcher vous permet d'obtenir des ressources, mais seulement d'un type donné : **poissons OU coquillages**. Prenez autant ressources du type voulu dans la réserve qu'indiqué par le marqueur de phase (1, 2 ou 3).

Phase de Maintenance

Dès que le marqueur de phase atteint la case du volcan (1), la phase de maintenance commence. Le premier joueur déplace le marqueur d'un cran vers la droite et résout plusieurs étapes comme indiqué ci-dessous :

Activité volcanique

Le premier joueur pioche une pierre de lave au hasard dans le sac et la place sur le cratère de l'île volcanique. L'effet déclenché dépend de sa couleur :

- Grise : rien ne se passe. Le jeu continue.
- Noire : le premier joueur pioche 2 pierres de lave supplémentaires.
- Rouge : s'il s'agit de la 6^e pierre rouge (s'il y en a déjà 5 dans le cratère), la partie se termine immédiatement (voir *Fin de la partie*). Sinon, le jeu continue.

/ Déclin

Le premier joueur choisit un type de ressource (poisson ou coquillage). **Tous les joueurs, y compris lui-même**, doivent rendre toutes les ressources de ce type à la réserve.

/ Ressources

Tous les joueurs reçoivent des ressources en fonction des îles qu'ils occupent avec au moins un pion Tribu :

- Chaque île avec le symbole  rapporte 1 poisson.
- Chaque île avec le symbole  rapporte 1 coquillage.

Les îles marquées d'autres symboles ne rapportent pas de ressources.

De plus, lors de cette phase, tout jeton île  rapporte 1 poisson supplémentaire, et tout jeton île  rapporte 1 coquillage supplémentaire.



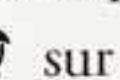
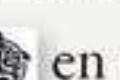
Nouveau premier joueur

Le premier joueur passe le jeton Premier joueur à son voisin de gauche. Ce joueur place le marqueur de phase sur la première case (1) de la piste et lance une nouvelle manche.

Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement lorsque la 6^e et dernière pierre de lave rouge apparaît. Le marqueur de phase **n'avance plus** et le volcan entre en éruption ! L'île volcanique et les trois îles les plus proches (avec une ligne orange) sont englouties et tous les pions qui s'y trouvent regagnent le plateau personnel de leur propriétaire. Placez-les **de droite à gauche**, en commençant par la première case libre de la rangée marquée de 2 à 7. Si vous remplissez cette rangée, continuez sur la rangée marquée de 0 à 2.

Calculez votre score en faisant la somme des valeurs suivantes :

- la case libre de plus haute valeur de votre plateau individuel,
- 1 point pour chaque symbole  sur chaque île (marquée  ou ) occupée par au moins 1 de vos pions Tribu.
- 1 point pour chaque jeton île  en votre possession,
- 1 point pour chaque jeton Tortue () en votre possession,
- les points des cartes Courant.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'égalité, celui qui occupe le plus d'îles avec ses pions Tribu parmi les ex-aequos l'emporte. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.

À la fin de la partie Benjamin calcule ses points :

- 4 points pour la case libre de plus haute valeur sur son plateau,
- 5 points car il occupe 3 îles avec le symbole  (3 points) et une île avec le symbole  (2 points).
- 1 point pour son jeton Tortue ().
- 3 points car il occupe 3 archipels (carte Courant 1.3)
- 2 points car il possède 2 masques   (carte Courant 2.4).

Benjamin marque donc 15 points.

PARTIE À 2 JOUEURS

En plus des instructions spécifiques de la *Mise en place*, la seule exception à la règle 2 joueurs est qu'il est interdit d'explorer une route existante. **L'action Explorer permet donc uniquement d'explorer une nouvelle route.**

JETONS ÎLE

 Pas d'effet. Ce jeton est retiré dès qu'il est révélé lors de la mise en place.

 Chacun de ces jetons rapporte 1 point à la fin de la partie.

 L'effet et/ou la valeur de chaque masque est déterminé par la carte Courant 2 en jeu. À moins de 4 joueurs, le masque n°4 est retiré du jeu.

 Rapporte un poisson à chaque étape de ressources (voir *Phase de maintenance*).

 Rapporte un coquillage à chaque étape de ressources (voir *Phase de maintenance*).

 Vous permet d'explorer immédiatement et gratuitement une route. Si c'est une nouvelle route, prenez 1 ressource de votre choix dans la réserve et placez-la sur cette route. Si c'est une route existante, vous n'avez pas à payer de ressources aux autres joueurs qui s'y trouvent. **Rappel : à 2 joueurs, il est interdit d'explorer une route existante.**

CARTES COURANT

Les effets **!** des cartes Courant sont applicables en cours de jeu. Les effets **!** sont uniquement applicables en fin de partie.

TYPE 1: ARCHIPELS

1.1 **!**: la première route qui aboutit à un archipel coûte deux fois plus cher que son prix normal (voir *Explorer une nouvelle route*). En échange, le joueur peut immédiatement faire une action Peupler. **Cette règle s'applique pour chaque archipel.**

1.2 **!**: ajoutez un jeton Tortue sur chaque archipel pendant la mise en place (4 en tout). Le premier joueur qui parvient à placer un de ses pions Tribu sur cet archipel reçoit ce jeton Tortue. **Cette règle s'applique pour chaque archipel.**

1.3 **!**: chaque joueur gagne 1 point pour chaque archipel s'il occupe une des îles de cet archipel avec au moins un pion Tribu. Si un joueur occupe tous les archipels, il marque 5 points.

1.4 **!**: chaque joueur gagne 2 points pour chaque archipel s'il occupe les deux îles de cet archipel avec au moins un pion Tribu par île. Si un joueur occupe toutes les îles de tous les archipels, il marque 10 points.

TYPE 2: MASQUES

2.1 **!**: lorsqu'un joueur acquiert un masque, il doit immédiatement choisir un type de ressource. Il peut alors gagner 2 ressources de ce type ou faire défausser 2 ressources de ce type à chaque autre joueur. Puis le masque est défaussé.

2.2 **!**: un joueur qui possède un masque peut choisir de le défausser pour voyager sur la route d'un autre joueur comme si c'était la sienne, sans payer de ressource ni avoir besoin d'un guide.

2.3 **!**: lorsqu'un joueur acquiert un masque, il doit immédiatement placer un des pions Tribu de son plateau individuel sur l'île où il a récupéré le masque. Puis le masque est défaussé.

2.4 **!**: les masques rapportent des points à la fin de la partie.

- 1 masque = -1 point
- 2 masques = 2 points
- 3 or 4 masques = 5 points

Un joueur qui n'a aucun masque ne subit aucun effet.

2.5 **!**: chaque joueur gagne autant de points que le nombre de masques qu'il a obtenus multiplié par le nombre d'archipels dont il occupe au moins une île avec au moins 1 pion Tribu.

2.6 **!**: tout joueur n'ayant obtenu aucun masque perd 2 points.

TYPE 3: GÉNÉRAL

3.1 **!**: à chaque fois qu'un joueur voyage sur la route d'un autre joueur, ils gagnent tous les deux un jeton Tortue, jusqu'à épuisement des jetons Tortue. **Ne pas utiliser à 2 joueurs.**

3.2 **!**: à chaque fois qu'un joueur explore une route existante, il gagne 1 jeton Tortue pour chaque bateau présent sur la route, jusqu'à épuisement des jetons Tortue. **Ne pas utiliser à 2 joueurs.**

3.3 **!**: lorsqu'un joueur fait l'action Peupler, il peut payer 3 ressources du même type pour placer un pion Tribu supplémentaire sur l'île volcanique, même s'il a effectué son action Peupler sur une autre île.

3.4 **!**: chaque île marquée du symbole ou rapporte des points supplémentaires aux joueurs qui l'occupent avec une majorité de pions Tribu.

- Le joueur majoritaire gagne 3 points (en cas d'égalité, chaque joueur à égalité marque 2 points).
- Le deuxième gagne 2 points (en cas d'égalité, chaque joueur à égalité marque 2 points).

3.5 **!**: le joueur qui a le plus de pions Tribu sur son plateau individuel gagne 3 points. En cas d'égalité, personne ne marque les points.

3.6 **!**: tous les joueurs résolvent l'étape de ressources (même si le volcan est entré en éruption) en ne récoltant que le poisson. Puis le joueur qui a le plus de poissons dans sa réserve gagne 4 points. En cas d'égalité, chaque joueur à égalité marque 3 points.

3.7 **!**: le joueur qui a le plus de bateaux sur le plateau principal gagne 3 points. En cas d'égalité, chaque joueur à égalité marque 2 points.

3.8 **!**: tous les joueurs résolvent l'étape de ressources (même si le volcan est entré en éruption) en ne récoltant que les coquillages. Puis le joueur qui a le plus de coquillages dans sa réserve gagne 4 points. En cas d'égalité, chaque joueur à égalité marque 3 points.

CRÉDITS

Auteur : Peer Sylvester
Illustrations : Laura Bevon
Conception graphique, maquette : David Prieto
Développement et règles : Juan Luque & Rafael Sáiz
Traduction : Antoine Prono (Transludis)

Je remercie J.C. Lawrence qui m'a inspiré le thème du jeu. Je remercie également les testeurs de Playtest UK 2016 ainsi que Volker Landgraf, Duncan Molloy, Felix Hartard, Jeff Allers, Bernd Eisenstein, Jürgen Karla, Alex Bild, Georgious Panagotidis et Filip Hartelius (et ceux que j'oublie). Je remercie évidemment ma famille pour sa patience pour tous les moments que j'ai passés à la cave au lieu de participer aux tâches ménagères.

Ludonova tient à remercier Antonio Varela, David Ferrero et Paco Cantarero pour leur collaboration lors des tests.



© Ludonova, 2020. Tous droits réservés.
San Pablo, 22 – Córdoba – Spain
www.ludonova.com

Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com



ATTENTION : Ne convient pas à des
enfants de moins de 3 ans. Présence de petits
éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 12-2020

