

Perladóra



Auteur : Christwart Conrad
Illustrateur : Mehdi Merrouche

Règles du jeu

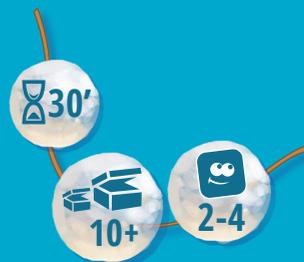
Les Perles amassées par les Pêcheurs du lagon de Perladöra excitent les convoitises. Les différents clans rassemblent leurs forces respectives. La lutte pour l'installation des meilleures Fermes perlières va débuter !

Afin de gagner les Perles, délimitez des territoires en posant des Pontons et placez vos Plongeurs pour y devenir majoritaire. À chaque tour de jeu la question est simple : placer un Plongeur ou poser deux Pontons ? Mais la réponse est subtile car elle aura des incidences fortes sur le déroulement de la partie. Anticipez, mesurez les conséquences et les risques, évaluez la démarche de l'adversaire, bluffez... et alors peut-être pourrez-vous l'emporter.



CONTENU DE LA BOITE

64 tuiles Plongeur - 4 jetons Renfort - 7 jetons Pouvoir - 42 Perles
35 bâtonnets Pontons - 4 paravents - 1 plateau de jeu - 1 règle de jeu
6 sacs zip.



PRÉPARATION DU JEU

1. Placer le plateau de jeu au milieu de la table.
2. Chaque joueur choisit un clan (Corail – Coquillage – Montagne – Sable).
3. Chaque joueur prend son paravent et ses Plongeurs en fonction du tableau ci-dessous.

Nombre de joueurs	Nombre de Plongeurs par joueur	Valeur des Plongeurs				
		1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts
2	16	10	3	1	1	1
3	11	7	2	1	1	-
4	8	5	1	1	1	-

4. Chaque joueur cache ses Plongeurs derrière son paravent.
5. Répartissez 40 Perles en 8 tas : 1 tas de 3, 2 de 4, 2 de 5, 2 de 6 et 1 de 7 Perles. Placez ces 8 tas de façon aléatoire sur les huit emplacements « Fermes perlières ».
6. Posez les 35 Pontons à proximité du plateau de jeu. Le joueur le plus jeune est désigné premier joueur.

Exemple de mise en place pour une partie à 4 joueurs



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, chaque joueur choisit une des deux actions suivantes :

1. placer un de ses Plongeurs
2. poser deux Pontons



Placer un de ses Plongeurs

Le joueur peut placer un de ses Plongeurs, face cachée, sur une case libre du plateau de jeu (case sans Plongeur ni Ferme perlière).

En début de partie, on décide si on autorise ou pas à regarder ses Plongeurs déjà placés. Si ce n'est pas autorisé (ce que nous conseillons), il faudra se souvenir des plongeurs placés !

Poser deux Pontons

Le joueur peut poser chaque Ponton sur n'importe quelle ligne libre entre deux cases. Les deux Pontons posés dans un tour n'ont pas besoin d'être adjacents. On ne pose aucun Ponton sur le pourtour du plateau (les pourtours sont considérés comme des barrières naturelles).

Restriction : il est interdit de poser un Ponton si cela crée un territoire de moins de 4 cases.

Remarques : - S'il le souhaite, un joueur peut ne poser qu'un Ponton au lieu de deux.

- Un territoire peut contenir plusieurs Fermes perlières, ou n'en contenir aucune.

EXEMPLE DE PARTIE EN COURS

Règles avancées Règles normales



Territoire de 7 cases, non divisible, contenant 2 Fermes perlières

Territoire de 4 cases

Territoire de 8 cases encore divisible

Interdit de poser des Pontons sur le pourtour



Territoire de 4 cases «complet»

Territoire de 5 cases «complet»

Territoire de 6 cases sans Ferme perlière

FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur n'a plus de Plongeur, il peut continuer à poser des Pontons. De même, s'il n'y a plus de Pontons, il peut placer des Plongeurs. Quand il ne peut plus ou ne veut plus jouer, il peut passer, mais ne pourra plus jouer jusqu'à la fin de la partie. Une fois que tous les joueurs ont passé leur tour, la partie est terminée.

Conditions de victoire

Tous les Plongeurs sont retournés. Dans tous les territoires, chaque joueur additionne les points de ses Plongeurs. Le joueur qui possède le plus de points dans un territoire reçoit le tas de Perles de celui-ci. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent les gains. Si la quantité de Perles n'est pas divisible par le nombre de joueurs à égalité, alors une ou deux Perles pourront ne pas être attribuées. Les Perles gagnées par un joueur dans chaque territoire sont placées devant lui en tas séparés. Le joueur ayant le plus de Perles gagne la partie.

En cas d'égalité :

Les joueurs concernés vont comparer leurs tas de Perles du plus élevé au plus faible. Exemple : À la fin d'une partie à 2 joueurs A et B sont à égalité.

Si la valeur la plus élevée gagnée par A dans un territoire est supérieure à la valeur la plus élevée gagnée par B dans un territoire alors le joueur A gagne la partie.

Si la valeur la plus élevée gagnée par A et B dans un territoire est identique.

Les 2 joueurs devront comparer leur 2^e valeur la plus élevée, puis la 3^e valeur si nécessaire et ainsi de suite jusqu'à se départager.

Autre exemple : À la fin d'une partie à 3 joueurs A, B et C sont à égalité. Si la valeur la plus élevée gagnée par A et B dans un territoire est identique et supérieure à la valeur la plus élevée gagnée par C dans un territoire alors le joueur C ne pourra plus gagner la partie. Donc, A et B devront comparer leur 2^e valeur la plus élevée, puis la 3^e valeur si nécessaire et ainsi de suite jusqu'à se départager.

PARTIE À 4 JOUEURS

- Les joueurs situés à l'opposé l'un de l'autre sont partenaires, ils peuvent parler mais ne peuvent pas montrer leurs jetons Plongeur à leur partenaire ni lui indiquer une stratégie à suivre.
- Les points des Plongeurs partenaires sont additionnés dans chaque territoire.
- Les Perles gagnées sont regroupées par équipe.

PRÉPARATION DU JEU

On reprend la même préparation que pour le jeu de base en ajoutant les points suivants :

1. Attribuer un clan au hasard à chaque joueur (Montagne – Coquillage – Sable – Corail).
2. Chaque joueur prend son ou ses jetons Pouvoirs : 2 pour les clans Sable, Corail et Montagne et 1 pour le clan Coquillage. Chaque joueur laisse visible son ou ses jetons Pouvoirs devant son paravent.
3. Chaque joueur prend son jeton Renfort et le place avec ses Plongeurs derrière son paravent (Voir dessin page 8).

LES POUVOIRS

Clan Corail : Regarder la valeur d'un Plongeur - Le joueur utilise un de ses jetons Pouvoir pour regarder secrètement la valeur d'un Plongeur adverse déjà posé (ou bien l'un de ses propres Plongeurs). Le jeton Pouvoir utilisé est retiré du jeu. Dans une partie à 4 joueurs, il n'est pas possible d'utiliser le Pouvoir du clan Corail pour regarder un Plongeur de son partenaire.

Clan Coquillage : Placer un Plongeur supplémentaire - En utilisant son jeton Pouvoir, le joueur place un de ses Plongeurs face visible sur une case libre du plateau. Le jeton Pouvoir utilisé est retiré du jeu.

Clan Montagne : Poser un Ponton supplémentaire - En utilisant son jeton Pouvoir, le joueur pose un Ponton. Le jeton Pouvoir utilisé est retiré du jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, chaque joueur choisit une des 4 possibilités suivantes :

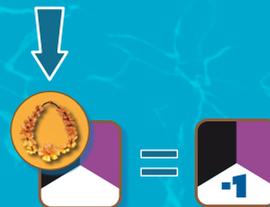
1. Placer un de ses Plongeurs.
2. Poser deux Pontons.
3. Placer son Renfort sur un de ses Plongeurs déjà présent sur le plateau.
4. Jouer un de ses Pouvoirs* puis réaliser une des 3 actions ci-dessus.

* Le Pouvoir est toujours joué en premier (Avant la pose de Pontons, d'un Plongeur ou d'un renfort).

* Un joueur ne peut utiliser qu'un jeton Pouvoir durant son tour de jeu.

Clan Sable : Offrir un collier de fleurs - Si un Plongeur du clan Sable est présent dans un territoire, il peut utiliser un de ses jetons Pouvoir pour amadouer un Plongeur adverse situé dans le même territoire que lui. Dans ce cas, il place un de ses jetons Pouvoirs sur ce Plongeur adverse, ce qui diminuera d'1 point la valeur de ce Plongeur lors du décompte final. Le collier ne pourra pas être utilisé si le territoire dans lequel se trouve le Plongeur du clan Sable est complet (toutes les cases sont remplies par des Plongeurs et/ou par des Fermes perlières).

Le même Plongeur peut utiliser 2 colliers sur un même Plongeur adverse ou sur deux Plongeurs adverses différents mais pas dans le même tour de jeu. En début de partie, si aucun territoire n'a été créé, un Plongeur du clan Sable peut amadouer n'importe quel Plongeur sur le plateau (Voir dessin ci-dessous).



Territoire non complet.
Le plongeur peut utiliser son pouvoir contre un plongeur du clan Corail ou du clan Montagne présent dans le même territoire.



Territoire non complet.
Le plongeur peut utiliser son pouvoir contre le plongeur adverse présent dans le même territoire.

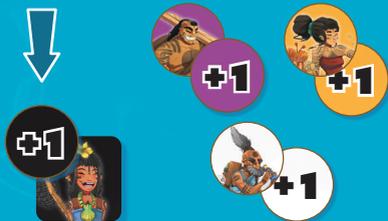
Territoire complet.
Le plongeur ne peut pas utiliser son pouvoir.

Rappel : Le pouvoir s'ajoute à un tour de jeu normal et doit être joué en premier par le joueur : j'utilise mon pouvoir, puis je joue un tour normal (pose de Pontons ou placement d'un Plongeur ou d'un Renfort).



LES RENFORTS

- Le Renfort de chaque joueur se place sur un de ses Plongeurs déjà placé sur le plateau et majore celui-ci d'une valeur de 1 lors du décompte final.



- Le Renfort ne peut être placé que dans un territoire complet (toutes les cases sont remplies par des Plongeurs et/ou par des Fermes perlières).
- Il ne peut y avoir qu'un Renfort par territoire.
- Un Renfort peut être placé par dessus le jeton Pouvoir du clan Sable (le collier de fleurs).

Jetons pouvoirs



Jeton renfort



- Dans une partie à 4 joueurs, le Renfort ne peut pas être placé sur un Plongeur de son partenaire.
- En cas d'égalité dans un territoire, le joueur à égalité possédant son Renfort remporte ce territoire.

La fin de partie et les conditions de victoire sont identiques à la règle de base.

Attention à bien majorer ou minorer la valeur des Plongeurs en fonction des Renforts ou des Colliers.

