

Alaska

Jeu de société pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans
Jeu Ravensburger® No. 604 5 119 2

Contenu : 1 plan du jeu, 4 chenilles (chacune d'une couleur différente), 56 containers (14 x 4 couleurs différentes), 60 glaçons, 1 ours blanc, 30 cartes « glace », 30 cartes « événement ».

Lorsque le projet de gouvernement ALASKA a été abandonné, 58 containers sont restés sur une île au milieu d'une vaste étendue d'eau. Le sauvetage en est laissé à 4 firmes. Un employé caractérise 14 des containers dans les 4 couleurs des firmes.

En hiver, l'eau gèle, si bien qu'on ne peut atteindre l'île sur la glace, que grâce à une chenille. Les propriétaires des 4 camps situés autour de l'eau doivent essayer d'aller chercher le plus de containers possible, tant que la glace tient. Mais le printemps arrive trop vite, la glace fond, les trajets deviennent dangereux, plus longs et finalement, il n'y a plus de passage possible. Le joueur qui, à ce moment a apporté le plus de containers dans son camp a gagné la partie.

Ici, il n'est pas seulement question de transports difficiles, sous des conditions rigoureuses, mais les coutumes elles-mêmes sont assez rudés. Les containers qui sont abandonnés en cours de route peuvent être volés par des véhicules étrangers. Par ailleurs, il existe le danger d'un ours blanc. Il arrive parfois que l'hélicoptère de la station la plus proche puisse aider rapidement à un transport.

Préparatifs :

- Chaque joueur choisit une chenille qu'il pose dans son propre camp (couleur analogue). Si le jeu ne compte que 2 joueurs, les camps doivent se trouver l'un à côté de l'autre.
- Tous les containers sont déposés sur l'île.
- Les cartes sont classées d'après les chiffres au verso. Les deux piles doivent être bien mélangées et posées, à l'envers, à côté du plan.
- Les glaçons n'appartiennent à personne. Ils seront préparés de façon à être à la portée de tous. Il en existe 3 sortes : les glaçons simples, les doubles et les triples.
- L'ours blanc doit être prêt lui aussi.
- Les joueurs décident qui va commencer.

Déroulement du jeu :

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur a toujours trois actions à accomplir :

1

Le joueur prend la carte supérieure de la pile 1 (cartes « glace ») et la retourne, à l'endroit, à côté de la pile. Suivant que c'est l'hiver ou le printemps, il laisse la glace indiquée sur la carte se former ou fondre (voir « Hiver et printemps »).

2

Le joueur prend la carte supérieure de la pile 2 (cartes « événement ») et il la regarde de telle façon que les autres joueurs ne voient pas ce qu'elle représente. Suivant la nature de la carte (voir « Les cartes événement ») ou bien il la pose, à l'endroit, à côté de la pile retournée et il exécute ce qui est demandé, ou bien il la conserve à l'envers jusqu'à une utilisation ultérieure.

Dès que les 2 piles de cartes sont épuisées, on les mélange de nouveau et on les retourne à l'envers. (Chaque pile à part). Les cartes « événement » que les joueurs n'ont pas utilisées jusque là seront jointes aux autres cartes et brassées de nouveau !

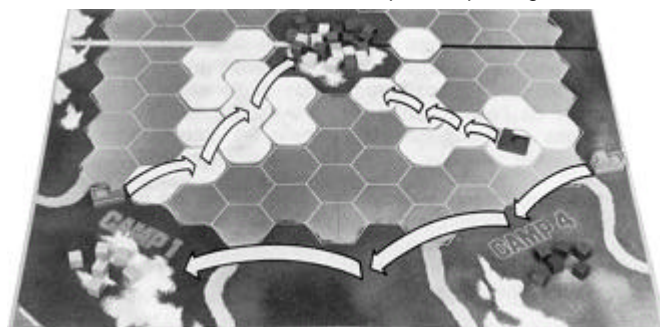
3

Comme troisième action à accomplir, chaque joueur a le droit, avec sa chenille, d'avancer de trois pas (dit « voyage »). Il peut alors charger son véhicule ou le décharger. Le joueur peut renoncer en partie ou même complètement au voyage.

Compte comme pas :

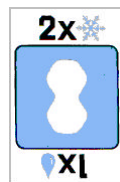
- chaque traversée de l'eau d'un territoire à l'autre.
- Chaque passage d'un glaçon à un glaçon voisin. La taille des glaçons ne joue aucun rôle !
- Chaque passage de la terre à un glaçon et inversement.

L'illustration suivante donne des exemples de passages :



Hiver et printemps :

Le jeu se déroule en deux parties. Tout d'abord l'eau gèle (hiver) puis elle fond (printemps). Les cartes « glace » ont, suivant qu'elles sont tirées en hiver ou au printemps des significations différentes. Deux exemples pour illustrer :



Données pour l'hiver

Nature des glaçons

Données pour le printemps

Cette carte signifie :

En hiver - poser 2 double-glaçons

Au printemps - retirer 1 double-glaçon



Cette carte signifie :

En hiver - poser 1 triple-glaçon

Au printemps - cette fois ne pas enlever de glaçon

Le gel : Le joueur prend, d'après l'indication de la carte, l'espèce et le nombre de glaçons et les pose là où il le désire sur l'eau. Pour les triples glaçons, peu importe qu'on en choisisse un droit ou un courbé. Les glaçons seront posés conformément aux champs hexagonaux de l'étendue d'eau. Ils ne doivent pas se superposer. L'illustrations ci-dessus montre comment les glaçons peuvent être posés.

De cette façon, l'étendue d'eau gèle progressivement et le stock de glaçons diminue. Quand, vers la fin de l'hiver il ne reste plus guère de glaçons, on dépose le reste, lorsqu'une carte l'exige, comme par exemple les deux derniers glaçons simples au lieu des trois glaçons simples demandés par la carte.

Lorsque l'espèce de glaçons demandés n'est plus disponible, il ne se passe rien, la carte est seulement mise de côté. Vers la fin du gel on peut par exemple ne plus poser de glaçons doubles ou triples parce qu'il n'existe plus de trous correspondants. Là non plus il se passe rien. La carte est seulement mise de côté.

Le dégel : Le printemps débute dès que tous les glaçons sont placés sur l'eau, ou qu'il ne reste que des glaçons qu'on ne peut placer faute de trous correspondants. Avec les prochaines cartes « glace » commence aussitôt le dégel.

Lorsque la fonte d'un glaçon est exigé, le joueur est obligé d'ôter un glaçon de l'espèce indiquée de l'endroit où il le désire et de le mettre de côté. Il n'existe que les restrictions suivantes :

- Les glaçons sur lesquels sont posés des containers ne doivent être enlevés que lorsqu'il n'existe plus de glaçons de cette sorte, vides. Les containers tombent alors à l'eau et sont perdus.
- Les glaçons sur lesquels sont posés une chenille ou l'ours blanc ne doivent absolument pas être enlevés.

Il sera donc ingénieux de ne pas seulement ramener les containers au point de départ mais de les décharger aussi en cours de route, afin de mettre en sécurité un tel chemin avant le dégel.

Le chargement, le transport et le déchargement des containers :

Une chenille ne doit toujours transporter qu'un seul container à la fois. Celui qui arrive avec la chenille vide à un endroit où se trouvent des containers lui appartenant (sur l'île, sur un glaçon ou sur la terre) a le droit de charger un container. Cela ne compte pas comme voyage. Celui qui a encore des pas à faire peut donc continuer son chemin après le chargement. De même, on peut, en cours de route ou en fin de voyage décharger un container. Le déchargement ne compte pas non plus comme voyage.

Les containers déchargés ne sont pas en sécurité ! Ils peuvent être volés par les autres joueurs (voir « Rapt »).

On peut traverser les camps étrangers, chargé ou non. Mais il ne faut pas y déposer des containers car ils appartiendraient alors aussitôt au propriétaire du camp.

Remarque : le camp est le territoire entier portant l'inscription « camp ».

Trois objets seulement sur un glaçon :

Sur les glaçons ne doivent se trouver tout au plus que trois objets, par exemple trois chenilles vides, deux containers et une chenille vide, un container et une chenille chargée. Il en découle des restrictions pour le passage des chenilles. L'ours blanc n'est pas compté avec. Les territoires n'ont pas de limite de chargement.

Les cartes « évènement » :



L'ours blanc. - L'ours blanc est un « trouble paix ». Il sera posé sur un glaçon, dès qu'un joueur tirera la première carte d'ours blanc. (Elle se place sur la pile retournée à l'endroit).

Chaque fois qu'un joueur tire une carte d'ours blanc, il est **obligé** de déplacer l'ours, c'est à dire de le transférer sur un autre glaçon ou sur un autre territoire. L'ours blanc peut, à loisir être déplacé très loin mais pas sur l'île ni sur les quatre camps des joueurs.

Sur un glaçon ou sur un territoire où se trouve l'ours blanc, ne doit passer aucune chenille. Quand l'ours est transféré sur un glaçon ou un territoire sur lesquels se trouvent des chenilles, celles-ci doivent, au prochain tour, quitter le lieu. Les containers peuvent être amenés, tant qu'il y a disponibilité de chargement.



Les containers trouvés : Quand un joueur tire cette carte (elle se place sur la pile retournée à l'endroit) cela signifie qu'il a trouvé un container abandonné à l'endroit où se trouve sa chenille.

Le joueur peut alors immédiatement retirer un container de sa **propre** couleur de l'île et le charger sur sa propre chenille, à condition évidemment que sa chenille soit vide ! Au cas où la chenille serait juste chargée, la carte n'aurait aucune signification.

On peut charger un container trouvé même s'il y a plus de trois objets sur un glaçon; il faut seulement dans ce cas quitter le glaçon aussi vite que possible.



Blessures par le froid : Celui qui tire cette carte (elle se place sur la pile retournée à l'endroit) doit, à cause de ses blessures par le froid, ramener immédiatement sa chenille au camp. Aucun container ne peut être amené. Si la chenille est chargée, il faut abandonner le container.

Un autre voyage n'est pas autorisé au joueur.

Si la chenille est dans le camp du joueur lorsque la carte est tirée, elle y reste.

Lorsque le joueur arrive à son tour, la fois suivante, il est guéri de ses blessures et il continue à jouer normalement.



Hélicoptère : Celui qui tire cette carte peut s'en servir immédiatement ou la conserver, **à l'envers** pour plus tard, lorsqu'il en aura besoin.

Quand la carte « hélicoptère » est utilisée, on la replace sur la pile à l'endroit et on peut effectuer **librement** un voyage **sans limites** avec la chenille.

Cette chenille peut alors être chargée ou non (chenille et chargement seront pris par l'hélicoptère). Soit **avant**, soit **après** ce vol, on doit effectuer les trois pas maximum du voyage normale (mais pas par exemple un pas avant et deux de nouveau après).



Rapt : Celui qui tire une carte « rapt » peut l'utiliser tout de suite ou la conserver à l'envers pour plus tard.

Si on utilise la carte « rapt » on la replace sur la pile à l'endroit. Cette carte donne le droit de charger sur sa propre chenille un container étranger et de l'apporter dans son propre camp.

Lorsqu'on a joué la carte « rapt », la chenille doit se trouver au même endroit que le container étranger et elle doit, bien entendu, être vide. Le rapt peut aussi être effectué en cours de voyage. Par exemple : faire deux pas avec la chenille, jouer la carte « rapt » et charger le container étranger, puis faire encore un pas avec la chenille chargée.

Aucun container ne peut être volé de l'île, de chenilles étrangères ou de camps étrangers. Si un container volé est déchargé ailleurs que dans le propre camp du joueur, il appartient de nouveau aussitôt au propriétaire de cette couleur.



Protection du rapt par le brouillard : Si l'on tire une carte « brouillard », on la garde dans tous les cas, à l'envers jusqu'à ce qu'on en ait besoin. La seule protection contre le rapt est le brouillard. Celui qui a été volé peut se défendre en jouant aussitôt une carte « brouillard ».

Si le joueur qui va voler a une autre carte « rapt », il peut la jouer à son tour. Le rapt est de nouveau valable, à moins que le joueur volé ait encore une carte « brouillard ». Chaque carte « brouillard » annule la carte « rapt ».

On peut tricher avec Les cartes retournées que l'on n'a pas jouées tout de suite car personne ne sait si elles représentent « brouillard », « hélicoptère » ou « rapt ».

Fin du jeu:

Le jeu est terminé lorsque la glace est à ce point dégelée qu'on ne peut plus ramener des containers jusqu'à la rive. Dès que le dernier glaçon le permettant est enlevé, chaque joueur peut effectuer encore un voyage.

Qui gagne ?

Chaque container se trouvant dans les camps des joueurs compte un point. Le gagnant est celui qui a le total de points le plus élevé.