

CLIPPERS

COMPOSITION DU JEU:

1 plateau de jeu ([voir fin de page](#))

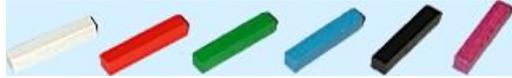
60 Pions comptoir (12 de chaque)



65 Jeton de monnaie en plastique (50 petit de 1\$ et 15 grand de 5\$)



142 Bâtonnet de route en bois (25 blancs, 32 rouges, 24 verts, 30 bleus, 18 noirs et 13 violet)



14 Pions bateaux en bois (3 blancs, 4 rouges, 2 verts, 3 bleus et 2 noirs)



12 Cartes répartie comme ci-dessous



dos des 12 cartes

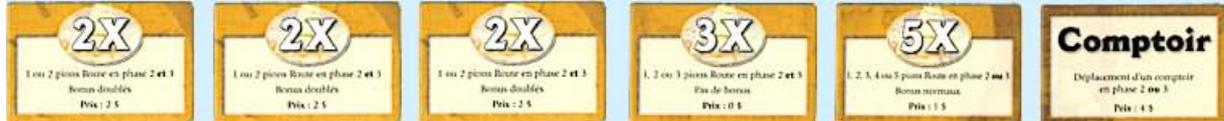
1 Carte Grappin



5 Cartes de départ



6 Cartes option



1 ou 2 pions Route
en phase 2 et 3
Bonus doublés
Prix: 2\$

1 ou 2 pions Route
en phase 2 et 3
Bonus doublés
Prix: 2\$

1 ou 2 pions Route
en phase 2 et 3
Bonus doublés
Prix: 2\$

1, 2 ou 3 pions Route
en phase 2 et 3
Pas de bonus
Prix: 0\$

1, 2, 3, 4 ou 5 pions
Route en phase 2 ou 3
Bonus normaux
prix: 1\$

Déplacement d'un
comptoir en phase
2 ou 3
Prix: 4\$

2 Cartons récapitulatifs
des phases d'un tour.

PHASE1

En commençant par le premier joueur du tour (celui qui a le grappin devant lui) et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut:

Placer un de ses comptoirs sur un emplacement libre d'une île du plateau de jeu. Cela ne lui coûte pas d'argent.

OU

Prendre une des cartes Option disponible à côté du plateau de jeu et la placer devant lui. Chaque carte, sauf la carte 3X, a un prix qui doit immédiatement être payé à la banque.

après avoir payé 3 \$ à la banque. En achetant un clipper, il s'engage à ouvrir une nouvelle route maritime au cours de la phase 2 ou 3 du tour (cf. le paragraphe "Les routes alternatives").

PHASE 2

En commençant par le premier joueur du tour (celui qui a le grappin devant lui) et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit placer un pion Route sur le plateau de jeu.

PHASE 3

En commençant par le premier joueur du tour



OU
Passer (c'est-à-dire ne choisir aucune des deux actions précédentes). Cela ne lui coûte rien.
 De plus, quelle que soit l'action qu'il a choisie, et même s'il a passé, le joueur peut prendre un des clippers disponibles sur le côté droit du plateau de jeu, quelle que soit sa couleur, et le placer devant lui

(celui qui a le grappin devant lui) et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit à nouveau placer un pion Route sur le plateau de jeu.

PHASE 4
 Les cartes Options sont remises à leur place, à côté du plateau de jeu. Le premier joueur remet le grappin au joueur placé à sa gauche qui devient le premier joueur du tour suivant.

RÈGLE DU JEU:

INTRODUCTION

Au cours de la seconde moitié du XIXème siècle et au début du XXème, les compagnies commerciales qui exploitaient les routes de navigation entre les îles du Pacifique Sud utilisaient des clippers, c'est-à-dire des vaisseaux long courrier de fort tonnage et très rapides. Dans CLIPPERS, les joueurs luttent pour que les routes maritimes qu'ouvrent 6 compagnies privées viennent desservir les comptoirs qu'ils ont installés sur des îles lointaines.

BUT DU JEU

Le but du jeu est, pour chaque joueur, de s'arranger pour que les comptoirs qu'il a installés sur certaines îles soient desservis par le plus grand nombre possible de routes maritimes. Mieux une île est desservie, plus ses comptoirs rapportent de points. Le vainqueur de la partie est celui qui a le plus grand nombre de points lorsqu'aucune route maritime ne peut plus être créée ou agrandie.

PREPARATION D'UNE PARTIE

1. Un joueur est désigné comme banquier. C'est lui qui est responsable des jetons de monnaie. Il donne immédiatement 2 \$ à chaque joueur.
 Il doit se munir d'une feuille de papier et d'un crayon pour calculer les scores en fin de partie.

2. Un clipper est placé sur chaque port d'attache de la compagnie maritime à sa couleur.
 - Les ports d'attache sont représentés par des ronds de couleur sur la droite du plateau de jeu.
 - Les nombres imprimés dans ces ronds rappellent de combien de pions Route dispose la compagnie maritime à laquelle les clippers appartiennent.
 - Le rond violet, approximativement au centre du plateau (sur l'île Américain Samoa), ne peut pas accueillir de clippers. 11 jouera un rôle plus tard en cours de partie.
 Les autres clippers sont placés à droite du plateau de jeu, à la hauteur de leur port d'attache, par couleur

3. Les pions Route sont classés par couleur et placés, à la disposition de tous les joueurs, à droite du plateau de jeu. *(Les pions violets ne sont pas utilisés en début de partie).*

4. Le banquier mélange les cartes Départ et en donne une à chaque joueur.
(Ces cartes indiquent la nation représentée par chaque joueur ainsi que l'emplacement de ses comptoirs de départ.)

5. Chaque joueur prend le set de 12 pions comptoirs de la nation qu'il représente et il en place 7 sur certaines îles, conformément à ce qui est indiqué sur sa carte Départ. Il dépose les 5 comptoirs restant devant lui.

6. Les 6 cartes Option sont placées, face visible, à côté du plateau de jeu. *(Si la partie ne se joue qu'à 3 ou 4 joueurs, une des cartes 2X est retirée du jeu.)*

7. Le joueur le plus jeune commence le premier tour de la partie. Il prend la carte grappin et la place devant lui pour indiquer que c'est lui le premier joueur de ce tour.



SEQUENCE DE JEU

Chaque tour de jeu est divisé en 4 phases :

Phase 1

En commençant par le premier joueur du tour (celui qui a le grappin devant lui) et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut:

Placer un de ses comptoirs sur un emplacement libre d'une île du plateau de jeu. Cela ne lui coûte pas d'argent.

OU

Prendre une des cartes Option disponible à côté du plateau de jeu et la placer devant lui. Chaque carte, sauf la carte 3X, a un prix qui doit immédiatement être payé à la banque.

OU

Passer (c'est-à-dire ne choisir aucune des deux actions précédentes). Cela ne lui coûte rien.

de plus,

Quelle que soit l'action qu'il a choisie, et même s'il a passé, le joueur peut prendre un des clippers disponibles sur le côté droit

du plateau de jeu, quelle que soit sa couleur, et le placer devant lui après avoir payé 3 \$ à la banque.
(En achetant un clipper, il s'engage à ouvrir une nouvelle route maritime au cours de la phase 2 ou 3 du tour. cf. le paragraphe "Les routes alternatives", plus loin).

Phase 2

En commençant par le premier joueur du tour (celui qui a le grappin devant lui) et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit placer un pion Route sur le plateau de jeu (il peut en placer plus d'un s'il possède une carte Option le lui permettant).

Phase 3

En commençant par le premier joueur du tour (celui qui a le grappin devant lui) et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit à nouveau placer un pion Route sur le plateau de jeu (il peut en placer plus d'un s'il possède une carte Option le lui permettant).

Phase 4

Les cartes Option sont remises à leur place, à côté du plateau de jeu. Le premier joueur remet le grappin au joueur placé à sa gauche qui devient le premier joueur du tour suivant.

LES COMPTOIRS

Un comptoir ne peut être placé que sur une des cases rondes prévues à cette effet à proximité d'une île.

À la fin de la partie, chaque comptoir a une valeur qui correspond à la valeur de l'île où il est placé multiplié par le nombre de routes de compagnies différentes qui y accèdent.

(Plusieurs routes d'une même compagnie maritime qui accèdent à la même île sont comptées comme ne formant qu'une seule route.)

Exemple: s'il y a deux routes appartenant à des compagnies maritimes différentes qui sont reliées à Tahiti (île de valeur 4, avec 2 cases rondes), chaque comptoir posé sur cette île vaut 8 points. Si les 2 routes appartenaient à la même compagnie maritime, chaque comptoir ne vaudrait que 4 points.

LES CARTES OPTIONS

Les cartes 2X

Pour acquérir l'une de ces cartes (lors de la phase 1 du tour), le joueur doit payer 2 \$.

Cette carte lui donne 2 avantages.

Avantage 1: Il peut placer 2 pions Route sur le plateau de jeu, au lieu d'un seul, pendant la phase 2 et la phase 3 du tour. Il peut ainsi placer à la fois 2 pions de même couleur ou de couleurs différentes à chaque phase. Il peut aussi décider de ne placer qu'un seul pion Route.

Avantage 2: Les bonus auxquels il a droit pendant le tour sont doublés.

La carte 3X

Un joueur peut (lors de la phase 1 du tour) prendre gratuitement la carte 3X. Cette carte lui donne un avantage mais elle lui impose aussi un inconvénient.

Avantage: Il peut placer 3 pions Route sur le plateau de jeu, au lieu d'un seul, pendant la phase 2 et la phase 3 du tour. A chacune de ces phases, il peut placer 3 pions d'une même couleur, 3 pions de couleurs différentes ou 2 pions d'une couleur plus 1 pion d'une couleur différente. Il peut aussi choisir de ne placer que 1 ou 2 pions.

Inconvénient: Il ne peut recevoir aucun bonus au cours de ce tour (cf. Les bonus, plus loin).

La carte 5X

Pour acquérir cette carte (lors de la phase 1 du tour), le joueur doit payer 1 \$.

Cette carte lui donne un avantage mais elle lui impose aussi un inconvénient.

Avantage: Il peut placer 5 pions Route sur le plateau de jeu, soit au cours de la phase 2 du tour, soit au cours de la phase 3 du tour. Il peut ainsi placer 5 pions de la même couleur, ou 5 pions de couleurs différentes ou toute combinaison de couleurs qu'il préfère. Il peut aussi déposer moins de 5 pions s'il le veut.

Inconvénient: Il ne peut placer de pions Route sur le plateau de jeu qu'au cours d'une seule phase.

Il reçoit tout de même les bonus auxquels il a droit (mais ces bonus ne peuvent pas être doublés).

La carte Comptoir

Pour acquérir cette carte (lors de la phase 1 du tour), le joueur doit payer 4 \$. Cette carte lui donne un avantage.

Avantage: Il peut déplacer un de ses comptoirs d'une île vers une autre île du plateau de jeu où il y a encore de la place pour l'y déposer soit au cours de phase 2 du tour, soit au cours de la phase 3 du tour. Dès qu'il a procédé à ce déplacement, il remet la carte comptoir à son emplacement initial à côté du plateau de jeu.

PLACEMENT DES PIONS ROUTE

Au cours des phases 2 et 3 du tour chaque joueur doit, à moins que cela ne soit impossible, placer un pion Route (ou plus d'un, s'il possède une carte le lui permettant) sur le plateau de jeu. Un pion Route ne peut être placé que sur une portion de route imprimée sur le plateau. Il peut placer un pion de n'importe quelle couleur (donc de n'importe quelle compagnie maritime).

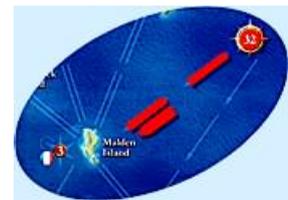
Rappel: Les compagnies maritimes n'appartiennent à aucun joueur. Les joueurs ne sont propriétaires que des comptoirs de leur nationalité. Leur but est de relier des routes de n'importe quelle compagnie maritime à leurs comptoirs.

Le premier pion Route d'une couleur placé sur le plateau doit impérativement partir du port d'attache de la compagnie maritime de la même couleur. De ces ports d'attache peuvent partir plusieurs routes, comme cela est visible sur le plateau de jeu.

Tout pion Route doit être placé de telle sorte qu'il continue une route de la même couleur. Il peut aussi créer une route, mais uniquement dans les conditions exposées à la section concernant les routes alternatives (ci-après).

Lorsqu'une route est allongée ou créée par le dépôt d'un ou plusieurs pions Route, il faut placer le clipper de la couleur correspondante à côté du dernier pion Route déposé de façon à indiquer l'extrémité actuelle de la route. Cette route ne pourra être allongée qu'à partir de cette extrémité et avec ce clipper. Pour créer une nouvelle route, il faut se procurer un nouveau clipper et suivre les règles concernant les routes alternatives (ci-après).

(Au début de la partie, il y a un clipper disponible sur chaque port d'attache (sauf le port violet) pour que les premières routes puissent être créées sans que les joueurs aient à acheter de clippers en phase 1.)



Certaines routes imprimées sur le plateau de jeu sont représentées par une flèche orientée est-ouest. Cela veut dire que les routes ne peuvent être construites que dans le sens des flèches.

Si une route d'une couleur a été commencée entre deux îles, une route d'une autre couleur ne peut pas être commencée à partir de l'île d'arrivée dans le but de bloquer la première. Bien entendu, s'il y a 2 routes possibles entre ces 2 îles, des pions Route d'une couleur différente peuvent emprunter la seconde route.

Lorsqu'il y a 2 routes directes entre 2 îles, ces deux routes ne peuvent pas être construites avec des pions Route de la même couleur, c'est-à-dire par la même compagnie maritime.

Plusieurs routes de la même couleur peuvent aboutir à une même île, mais elles ne compteront que comme une seule route, à la fin de la partie, pour déterminer la valeur des comptoirs déposés sur l'île.

Une route ne se termine pas lorsqu'elle rencontre une île, elle peut continuer au-delà. Les îles ne sont que des étapes sur les routes maritimes.

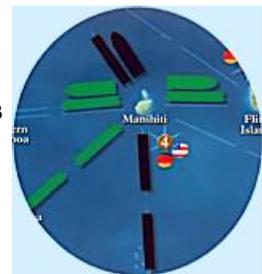
Il est possible qu'une route ne puisse plus être continuée sur le plateau de jeu. Dans ce cas, la seule façon de continuer de placer des pions Route de la même couleur est de commencer une nouvelle route (une route alternative), soit à partir du port d'attache de la compagnie maritime de cette couleur, soit à partir de toute île reliée à une route de la même compagnie. Si cela n'est pas possible, tous les pions Route restants dans cette couleur sont inutilisables et donc retirés du jeu.

LES ROUTES ALTERNATIVES

Au début de la partie, il y a 9 clippers placés à côté du plateau de jeu. Ces 9 clippers peuvent être utilisés pour créer des routes alternatives.

Au cours de la première phase d'un tour, chaque joueur peut acquérir l'un de ces clippers en payant 3 \$ à la banque. Il doit le placer devant lui. Lorsqu'il a ainsi un clipper devant lui, il doit impérativement commencer une nouvelle route de la couleur du clipper, soit au cours de la phase 2, soit au cours de la phase 3 du même tour. Il n'a pas le droit de garder le clipper devant lui jusqu'à la fin du tour.

Une route alternative d'une couleur peut être commencée, soit à partir du port d'attache de la compagnie maritime de cette couleur, soit à partir de toute île reliée à une route de la même compagnie.



Lorsqu'il y a plusieurs routes de la même couleur sur le plateau de jeu, les joueurs peuvent, en respectant les règles normales, étendre n'importe laquelle d'entre elles au cours des phases de création de route.

LA COMPAGNIE MARITIME VIOLETTE

Lorsque 2 routes maritimes de couleurs différentes sont reliées à l'île Américain Samoa, les pions Route violets deviennent disponibles. Ces pions ne sont pas disponibles tant que cette île n'est desservie par aucune ou une seule route.

Les joueurs peuvent alors les placer sur le plateau de jeu comme n'importe quel autre pion Route. Mais des règles exceptionnelles s'appliquent: on peut commencer autant de routes maritimes violettes que possible à partir de l'île Américain Samoa, sans être obligé de continuer une route précédemment créée (il n'y a pas de clipper violet pour indiquer dans quel sens une route violette se développe). Des routes violettes partielles peuvent donc être construites entre deux îles dans le but de bloquer une route d'une autre couleur.



LES BONUS

Ils sont acquis en cours de partie

1. Dès qu'un joueur fait aboutir la première route sur une île, il gagne 2 \$ que la banque lui remet immédiatement.
 2. Dès qu'un joueur fait aboutir une route sur une île déjà reliée à au moins une autre route, il gagne 1 \$ que la banque lui remet immédiatement.
 3. Un joueur qui fait aboutir une route sur une île déjà reliée à une route de la même couleur ne gagne rien.
- Ces bonus sont doublés pour les joueurs qui ont devant eux une carte 2X. Une carte 3X interdit de percevoir des bonus. Une carte 5X ne donne droit qu'à la perception de bonus normaux.

SCORE ET VICTOIRE

La partie s'arrête lorsque l'une des deux situations suivante apparaît

1. Tous les pions Route des 6 couleurs ont été placés sur le plateau de jeu.
2. Il n'est plus possible de placer un pion Route sur le plateau de jeu parce que les routes de toutes les couleurs sont en cul-de-sac. Peu importe si un autre joueur a la possibilité, ultérieurement, à son tour de jouer, de prendre un clipper en attente à côté du plateau de jeu et d'ouvrir une route alternative.

Une fois la partie terminée, les points sont attribués de la façon suivante:

1. Chaque \$ possédé vaut 1 point.

2. Chaque comptoir a une valeur en points qui correspond à la valeur de l'île où il est placé multiplié par le nombre de routes de compagnies différentes qui y accèdent (la compagnie violette est considérée comme étant reliée à l'île Américain Samoa). Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. Si 2 joueurs ou plus sont ex aequo, c'est celui d'entre eux qui possède le plus de \$ qui est déclaré vainqueur.

CLIPPERS EN 10 PAS

(chaque pas se rapporte à une partie du schéma ci-contre)

1. Triez les pions Route et les clippers par couleur et déposez-les à côté du plateau de jeu. Le banquier mélange les cartes Départ et en donne une à chaque joueur. Chaque joueur prend les 12 marqueurs de comptoir correspondant à sa nation et 2 \$ comme capital de départ. Il place alors 7 de ses marqueurs de comptoir sur le plateau de jeu, conformément à ce qui est indiqué par sa carte Départ. Le plus jeune joueur prend la carte Grappin. C'est lui qui commence le premier tour.

2. Chaque tour de jeu est divisé en 4 phases au cours desquelles les joueurs peuvent installer de nouveaux comptoirs, acquérir des cartes Option et doivent placer des pions Route sur le plateau de jeu pour continuer ou créer des routes maritimes.

3. Au cours de la phase 1, chaque joueur peut, soit installer un nouveau comptoir, soit acquérir une carte Option en payant l'éventuel prix. Il peut, en outre, acquérir un Clipper pour 3 \$. Au cours des phases 2 et 3, chaque joueur doit déposer un pion Route sur le plateau de jeu (ou plusieurs, en respectant les conditions de la carte Option qu'il possède éventuellement). Au cours de la phase 4, les joueurs remettent leurs cartes Option, face visible, à côté du plateau de jeu et la carte Grappin est passée au joueur à gauche de celui qui l'avait pendant ce tour.

4. Le placement d'un pion Route est gratuit. En acquérant une carte Option 2X pour 2 \$, 5X pour 1 \$ ou la carte 3X gratuitement, les joueurs peuvent, dans les conditions précisées sur la carte, placer plus d'un pion Route.

5. Au cours des phases 2 et 3 du tour, les joueurs doivent construire les routes maritimes en plaçant des pions Route de la couleur de leur choix sur les lignes bleues reliant les îles. Certaines de ces lignes sont des flèches pour indiquer qu'une route ne peut être établie que dans le sens indiqué.

6. Si, au cours de la phase 2 ou 3 d'un tour, un joueur veut ouvrir une nouvelle route (avec un clipper qu'il a acheté au cours de la phase du même tour), il peut commencer cette route, soit à partir du port d'attache de la même couleur, soit à partir de tout port déjà desservi par au moins une route de la même couleur.

7. L'île Américain Samoa est le port d'attache des clippers violets. On ne peut créer de route à partir d'elle que lorsqu'au moins 2 routes d'autres couleurs y sont parvenues.

8. Bonus

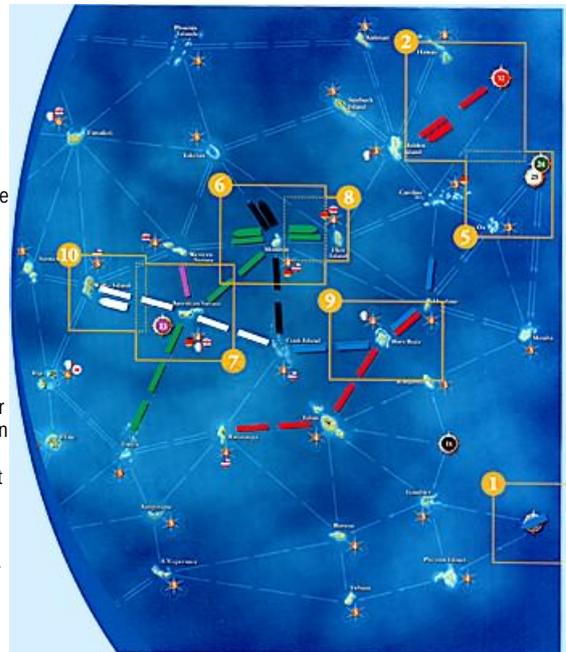
Dès qu'un joueur fait aboutir une route à une île non encore desservie par une route, il gagne 2 \$ de bonus. Dès qu'un joueur fait aboutir une route à une île déjà desservie par une route, il gagne 1 \$. La possession de la carte Option 2X permet de doubler les bonus gagnés au cours du tour.

9. Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'il n'est plus possible de créer une route ou d'en allonger. On calcule alors les points de victoire accumulés par les joueurs. Chaque \$ possédé vaut 1 point de victoire. En outre, chaque comptoir a une valeur en points qui correspond à la valeur de l'île où il est placé multiplié par le nombre de routes de compagnies différentes qui y accèdent. Le joueur qui a le plus de points de victoire est le vainqueur. Si plusieurs joueurs sont ex aequo, c'est celui qui a le plus de \$ qui gagne.

10. Précisions

Les compagnies maritimes n'appartiennent à aucun joueur. Ceux-ci ne sont propriétaires que des comptoirs de leur nation. Au cours des phases 2 et 3 les joueurs qui possèdent une carte Option peuvent, soit placer un pion Route, soit faire usage des avantages que leur confère leur carte. Les clippers sont destinés à ouvrir les routes et à marquer leur extrémité actuelle. Le joueur qui crée ou allonge une route avance le clipper du nombre de lignes bleues correspondant au nombre de pions Route qu'il veut (et peut) placer. Il place alors un pion Route de la même couleur que le clipper sur chaque ligne ainsi parcourue et dépose le clipper à côté du dernier pion Route placé pour indiquer la nouvelle extrémité de cette route.



EXEMPLE DE PARTIE

Cet exemple vous montre comment peut se dérouler un premier tour du jeu. En utilisant le matériel de jeu pour le suivre pas à pas, vous aurez compris toutes les bases nécessaires pour continuer à jouer. Si vous ne comprenez pas quelque chose, continuez quand même à jouer cet exemple jusqu'au bout et, lorsque ce sera fini, vous pourrez vous reporter aux règles pour éclaircir le point que vous n'avez pas compris. Jean-Luc, Benjamin et Pauline jouent leur première partie de Clippers.

Mise en place du jeu

- Le banquier (**Jean-Luc**, désigné par les 3 autres joueurs) donne 2 \$ à chaque joueur.
- Les joueurs placent un clipper de la couleur correspondante sur chaque port d'attache des compagnies maritimes (pas de clipper violet). Les ports d'attache se trouvent à droite du plateau de jeu.

- Les joueurs placent ensuite le reste du matériel de jeu comme c'est indiqué par les règles.
- Chaque joueur prend sa carte Départ.

Jean-Luc prend la carte de la France, **Benjamin** celle de l'Angleterre et **Pauline** celle du Japon. **Jean-Luc** place alors un des petits pions ronds représentant ses comptoirs dans un des cercles, à côté des îles de Fiji, Funafuti, Phoenix Island, Malden Island et Hiva Oa. Il place aussi 2 pions Comptoir près de l'Australie. De la même manière **Benjamin** et **Pauline** placent 7 de leurs pions Comptoir aux endroits indiqués par leur carte Départ.

- Les cartes Option sont alors placées près du plateau de jeu.

- Comme la partie est jouée par 3 joueurs seulement, une des cartes Option "2X" est retirée du jeu.

- **Benjamin** est le plus jeune des joueurs. Il prend la carte Grappin et la place devant lui. Il est le premier joueur de ce tour.

Phase 1

Benjamin décide de placer un pion Comptoir sur le plateau de jeu. Comme il possède déjà 2 comptoirs en New Guinea et qu'il espère réussir à relier cette île avec une ou plusieurs routes maritimes, plus tard au cours du jeu, il place un troisième pion Comptoir dans un emplacement libre à côté d'elle. De cette façon, il est sûr de marquer beaucoup de points de victoire si New Guinea finit par être desservie par une ou plusieurs routes maritimes. **Pauline** décide de prendre la carte Option "5X". Elle garde ses pions Comptoir disponibles en réserve et veut attendre de voir comment les routes maritimes vont se développer avant de les placer sur le plateau de jeu. Elle donne 1 \$ au banquier en paiement de la carte "5X" et place celle-ci devant elle, face visible. **Jean-Luc** ne veut pas dépenser de \$ et décide de prendre la carte "3X", qui est gratuite. Il la dépose devant lui, face visible. Aucun des 3 joueurs n'achète un des clippers disponibles à côté du plateau de jeu, parce qu'aucun d'eux n'a suffisamment de \$ pour ça (un clipper coûte 3 \$) et parce que, de toute façon, ça serait inutile tant que les clippers placés sur les ports d'attache n'ont pas commencé à tracer des routes maritimes.

Phase 2

Benjamin n'a pas de carte Option devant lui. Il doit donc poser 1 pion Route sur une ligne claire du plateau de jeu. Il décide de commencer une route noire et dépose un pion Route noir sur la ligne claire qui sépare le port d'attache noir de l'île de Gambier. Ce faisant, il gagne 2 \$, que lui remet immédiatement le banquier, parce que la route qu'il a ainsi créée est la première qui atteint l'île de Gambier. Il place le clipper noir, à droite et parallèlement au pion route qu'il vient de déposer. La route noire ne peut désormais être continuée que dans la direction de Pitcairn Island ou de Rurutu. Benjamin est content d'avoir gagné 2 \$. Pour lui la phase 1 du tour est terminée.

Pauline, qui est à gauche de **Benjamin** autour de la table de jeu, peut maintenant, comme sa carte "5X" l'indique, placer 5 pions Route sur le plateau de jeu. Elle va chercher à relier le plus d'îles possible pour engranger des bonus et disposer ainsi de plus de \$ pour les tours suivants. Un seul pion route suffit pour allonger la route noire jusqu'à Pitcairn Island et engranger 2 \$ de bonus. Elle prend ensuite 2 pions Route verts et relie, à partir du port d'attache vert, l'île de Hiva Oa avec un pion (elle perçoit alors 2 \$ de bonus) et elle pose le second pion vert sur une ligne reliant Hiva Oa à Caroline, ce qui lui permet de percevoir un second bonus de 2 \$. Elle place alors le clipper vert le long du pion Route vert qu'elle vient de placer entre Hiva Oa et Caroline. Elle prend alors 2 pions Route rouges dont elle se sert pour relier le port d'attache rouge à Malden Island et, ce faisant, pour percevoir un nouveau bonus de 2 \$. Elle place le clipper rouge le long du dernier pion Route rouge qu'elle vient de déposer. Au lieu de créer la route rouge, elle aurait pu, avec 2 autres pions Route verts, allonger la route verte vers Malden Island et Starbuck Island, ce qui lui aurait permis d'engranger aussi un bonus total de 10 \$, mais elle a préféré ouvrir la route Rouge.

Jean-Luc, grâce à sa carte Option "3X" peut déposer 3 pions Route. Il prend un pion Route rouge et relie Malden Island à Starbuck Island, mais il ne perçoit pas le bonus normal de 2 \$ parce que sa carte "3X" le lui interdit. Il place évidemment le clipper rouge le long du pion Route rouge qu'il vient de placer. Il prend 2 pions Route verts et continue la route verte jusqu'à Flint Island (il ne perçoit pas, non plus, le bonus de 2 \$ pour cela). En choisissant la carte "3X", il s'est donc privé de 4 \$.

Phase 3

Benjamin doit placer un pion Route et il décide de placer un pion vert pour continuer la route verte entre Flint Island et Manihi. Ce faisant, il gagne un bonus de 2 \$. Bien entendu, il place le clipper vert le long du pion Route qu'il vient de déposer.

Pauline qui s'est servie des possibilités que lui offrait sa carte "5X" au cours de la phase 2, ne peut plus rien faire au cours de cette phase. Elle passe. **Jean-Luc** peut à nouveau placer 3 pions Route. Il décide d'ouvrir la route blanche et place 3 pions Route blancs entre le port d'attache blanc et Manihi. Il place aussi le clipper blanc le long du dernier pion Route blanc qu'il vient de déposer. La phase 3 est terminée.

Phase 4

Benjamin passe la carte Grappin à **Pauline** (qui est à sa gauche). C'est elle qui sera le premier joueur du tour suivant et, avec son pécule de 9 \$, elle va pouvoir l'aborder avec sérénité. Les cartes Option de **Pauline** et de **Jean-Luc** sont remises avec les autres cartes Option à côté du plateau de jeu.

Le deuxième tour de jeu peut commencer.

Plateau de jeu (taille réelle = 56 x 56 cm)

