

Le Royaume de Poséidon

Fragor Games (2-4 joueurs, 60 minutes, âge 10+)

INTRODUCTION (OU BUT DU JEU)

"Méfiez-vous du Kraken!". Poséidon a perdu son précieux trident. Vos amis ont disparu en tentant de le retrouver. Il s'avère qu'ils ont été capturés par le méchant Hans le Kraken. Il projette d'en faire un délicieux ragout de poissons. Pouvez-vous lui arracher ses tentacules, libérer vos amis et prendre encore le temps de trouver le trident de Poséidon ? On l'espère. Oh, c'est peut-être le bon moment pour mentionner le requin...

La partie est remportée par le joueur qui aura rapidement libéré ses amis et trouvé le plus de trésors une fois le Kraken vaincu.

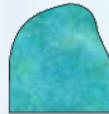
A. CONTENU (VOIR DANS LA BOÎTE)



Le plateau Ocean (recto-verso)



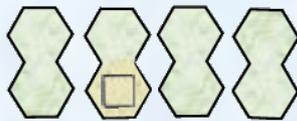
1 Piste Kraken



8 coraux Kraken (+ 2 tuiles vierges)



26 tuiles Récif de Corail



4 séries de tuiles départ Récif de Corail (1 série de 4 pour chacune des couleurs)



12 créatures (3 pour chacune des couleurs)



1 requin



55 dés (10 pour chacune des couleurs et 15 dés neutres gris)



24 jetons Lieu Sûr



1 point Fragor
Conservez-le jusqu'à ce que l'on vous dise quoi en faire



36 jetons Squelette



24 jetons Amis (6 par joueur)

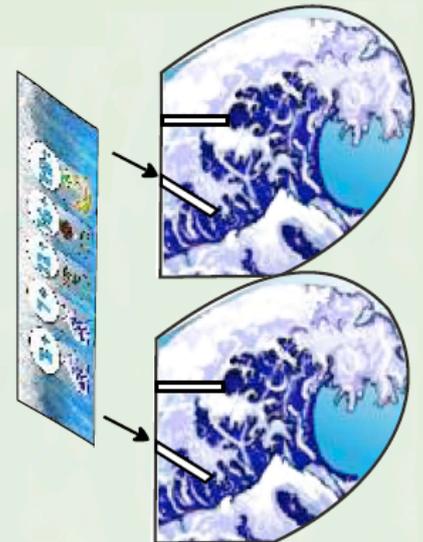
Attention

Fragor Games n'assume aucune responsabilité pour tout dommage causé par la pauvre qualité des calembours que vous pourriez rencontrer. Si une blessure survient, demandez conseil auprès d'un esturgeon qualifié.

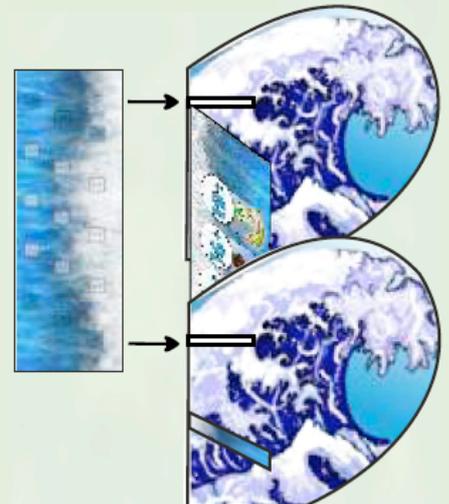
Fig. 1

Construire la grande vague

La grande vague est constituée de deux panneaux, un pour le haut et un pour le bas.



Prenez la partie inférieure de la vague (graphismes vers le haut montrant 5 cercles blancs avec des chiffres) et glissez-le dans les fentes obliques du bas des deux panneaux latéraux.



Tournez la partie supérieure de la vague en fonction du nombre de joueurs (face 2, 4 joueurs ou face 3 joueurs). Glissez-la dans les fentes supérieures des panneaux latéraux. C'est prêt!

B. MISE EN PLACE (TOUT EST EN PLACE)

Note - on utilise le mot "dé" au singulier et pluriel... même si c'est pénible pour nous :)

Chaque joueur choisit une créature et prend:

- les 3 animaux correspondant à cette créature
- les 6 amis de cette couleur
- les 10 dés de la même couleur (pieuvre/vert, poisson/bleu, étoile de mer/orange et coquillage/jaune)
- la série de tuiles départ Récifs de Corail de cette couleur



Fig. 2

Pas de panique! Voir le diagramme Fig. 8

1. Placez le plateau de jeu à plat au centre de la table. Vous savez comment faire ;-). A 2 joueurs, tournez le plateau sur sa face avec les plus grands nombres Requin.
2. Assemblez la grande vague Fig.1. Placez-la au centre de côté eaux profondes du plateau Océan.
3. Placez la piste Kraken près de la plage à la fin du plateau.
4. Chaque joueur prend ses jetons Amis et en place un sur chacune des tentacules avant du Kraken Fig. 2. Les joueurs doivent regarder la combinaison de dés à côté des tentacules. Chaque tentacule a une combinaison différente pour libérer votre ami.
5. Mélangez les Coraux Kraken, côté nombre vers le bas, et placez les face cachée à côté des nombres 3 - 10 du dessus de la Piste Kraken. Fig 3.
6. Chaque joueur place l'une de ses créatures sur la grande case derrière la tête du Kraken. Ils placent ensuite leurs 2 créatures restantes, une sur chacune des cases aux extrémités du plateau Océan. (Fin des eaux profondes et fin de la plage.)
7. Triez les jetons Lieu Sûr face visible en six piles Fig. 4. Chaque pile doit avoir les mêmes combinaisons de dés. Dans chaque pile, placez la valeur la plus haute au-dessus, ensuite la seconde plus haute valeur, ... Placez-les en sens horaire autour du Kraken tel qu'indiqué sur Fig. 8. Dans une partie à 3 joueurs, retirez un 2 de chaque pile. Dans une partie à 2 joueurs, retirez tous les 2 et tous les 4 des quatre premières piles. Ensuite, retirez le 2 et le 8 des piles cinq et six.
8. Placez le Requin sur sa case de départ dans les eaux profondes face à la plage.
9. Les jetons Squelette et les dés neutres sont placés sur le côté du plateau.
10. Chaque joueur prend les tuiles départ Corail de sa couleur. Dans une partie à 3 joueurs l'une de ces tuiles n'est pas utilisées (marqué au dos des tuiles). Connectez ces tuiles ensemble comme vous le souhaitez (sans les superposer).
11. Séparez les tuiles Récif de Corail en 5 piles de chaque type (par exemple les tuiles Vague/Dé sont toutes empilées en 1 pile de 4 tuiles). Vous aurez 3 piles de 6 tuiles et 2 piles de 4 tuiles. Dans une partie à 3 joueurs retirez 1 tuile de chaque type de la partie, si vous jouez à 2 joueurs retirez 2 tuiles de chaque type de la partie.
12. Le joueur ayant plongé le plus profond sous l'océan place l'un de ses dés sur la grande vague. On continue en sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient placés 3 dés sur la grande vague. Les dés peuvent être placés n'importe où tel qu'indiqué sur la vague (dans une partie à 4 joueurs utilisez les 4 et les cases 2 joueurs). De plus, 3 dés neutres (gris) sont placés sur la vague sur les 3 cases restantes. Rappelez-vous, la face du dessus de la grande vague utilisée dépend du nombre de joueurs.
13. La grande vague déferle sur le plateau! Cela se fait en poussant gentiment l'arrière de la grande vague jusqu'à qu'elle bascule et que les dés tombent sur le plateau de jeu. Fig 5. La grande vague est ensuite redressée. En suivant le tour de jeu, tous les dés qui ont fini complètement en dehors du plateau sont remis sur la grande vague par leur propriétaire. Ils y restent jusqu'à ce que la prochaine grande vague déferle. Dans le cas extrême où plus de la moitié des dés sont de retour sur la grande vague, choisissez un joueur plus habile pour pousser à nouveau la vague.



Fig. 3



Fig. 4

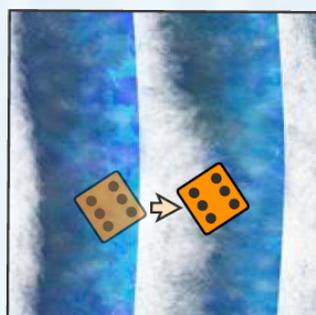


Fig. 6

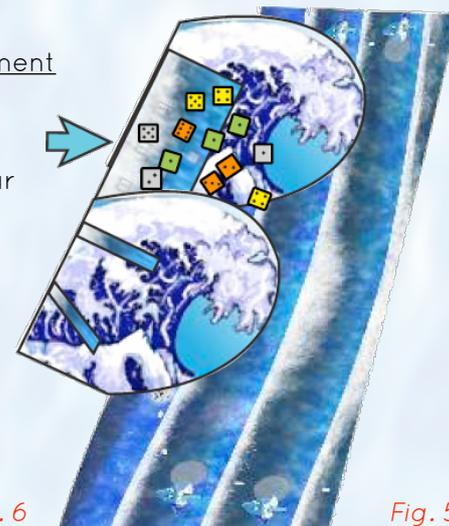


Fig. 5

Si un dé chevauche l'embrun entre deux petites vagues du plateau (même toucher compte!), il est placé au centre de la petite vague la plus proche de la plage. (Fig. 6.).

Note: Sur chaque petite vague, les dés peuvent être déplacés des côtés vers le centre pour mieux les voir (où les dés se situent sur chaque vague n'a pas d'importance).

14. Chaque joueur additionne les nombres de ses dés sur le plateau - le joueur avec le plus grand total est le **premier joueur**. Les dés restent sur le plateau de jeu. S'il y a égalité, alors le joueur avec le dé le plus proche de la plage commence. Ensuite, c'est la plus grande valeur sur un seul dé. Après cela c'est le joueur, parmi ceux à égalité, qui réalise la plus belle posture de requin qui commence!

15. En commençant par le premier joueur, chaque joueur prend 2 dés de sa réserve et les place sur la grande vague. Note - sur la grande vague, il peut déjà y avoir les dés sortis du plateau de jeu lors de la déferlante.

16. Piste du Kraken - Le joueur à gauche du premier joueur déplace sa créature de 2 cases autour du Kraken. Le joueur suivant (sens horaire) se déplace de 4 cases et le dernier joueur se déplace de 6 cases *Fig. 7*. Le premier joueur reste sur la case de départ.

- Dans une partie à 2 joueurs, les créatures n'appartenant pas aux joueurs sont placées sur la 4ème et 6ème case de la piste Kraken.
- Dans une partie à 3 joueurs, la créature n'appartenant pas aux joueurs est placée sur 6ème case de la Piste du Kraken.



Fig. 7

Vous êtes maintenant prêt pour jouer!

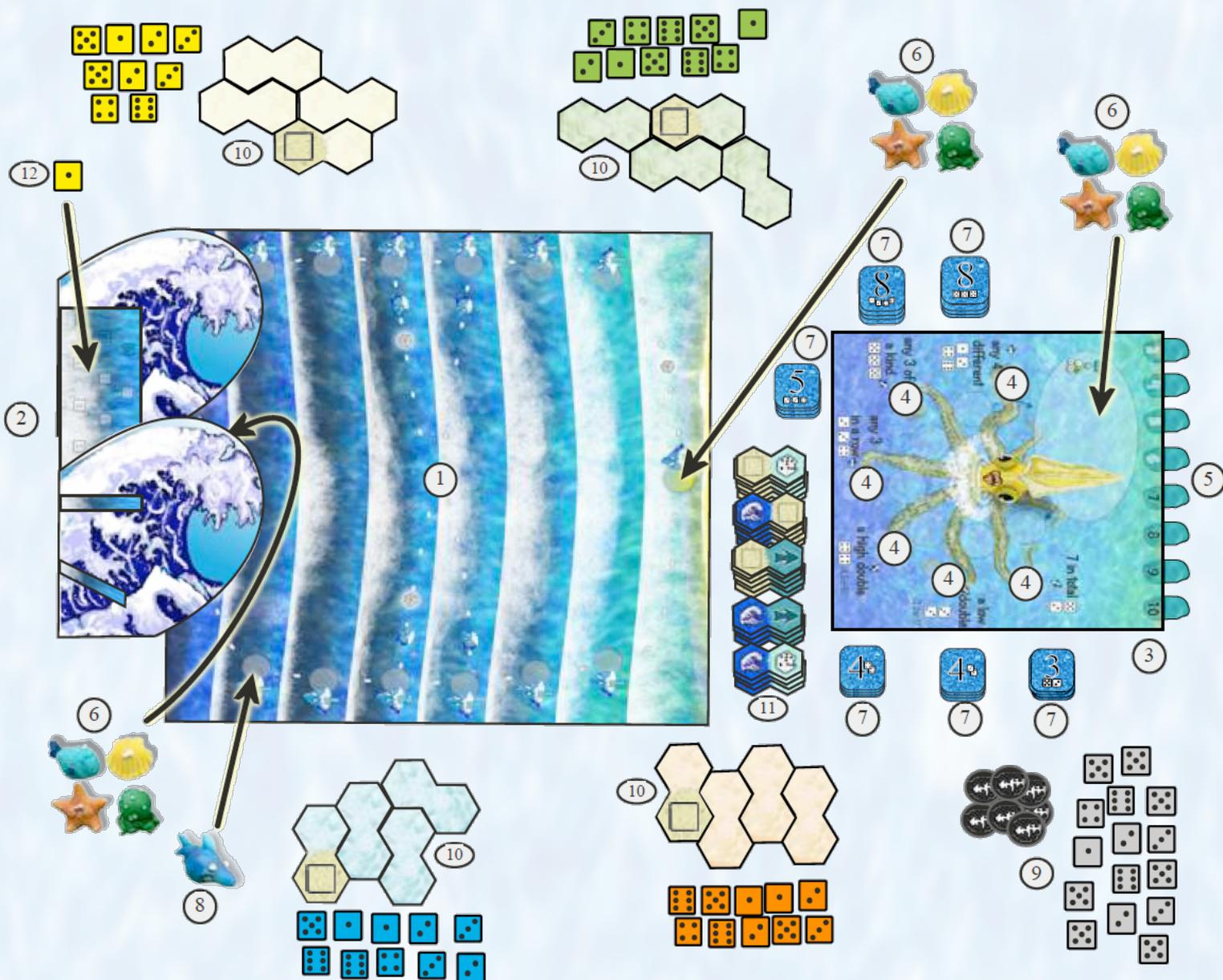


Fig. 8. Mise en place

C. A VOTRE TOUR

Le premier joueur débute la partie. Par la suite, la partie se poursuit en sens horaire. A leur tour, sauf si indiqué autrement, un joueur DOIT effectuer ce qui suit:

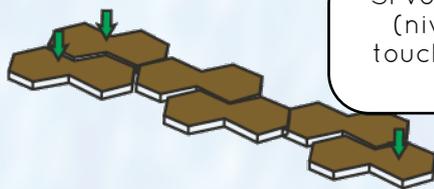
1) Soit construire un récif OU charger la vague

Construire un récif - Un joueur prend une tuile Récif de Corail de la réserve de tuiles. Il peut choisir n'importe quelle tuile restante. Elle est utilisée immédiatement pour construire le récif du joueur. Elle peut être construite soit:

a) adjacente au côté du récif; ou

b) au-dessus de autres tuiles Corail déjà dans le récif en respectants les restrictions suivantes:

- Vous **NE POUVEZ PAS** construire DIRECTEMENT au-dessus d'une autre tuile - cela doit toujours être au-dessus de deux tuiles séparées.
- Vous **NE POUVEZ PAS** construire un surplomb.
- Vous **NE POUVEZ PAS** construire au-dessus d'un dé stocké sur votre récif (voir chapitre D3). Vous N'ETES PAS autorisé à défausser un dé de votre récif pour libérer une case.
- Vous **NE POUVEZ PAS** construire au-dessus d'un jeton Squelette (voir Requin chapitre D4, plus loin dans ces règles).



Si vous construisez au niveau 1 (niveau du sol), la tuile doit toucher au moins un côté d'un corail existant.

Surplomb interdit !



Si vous construisez au niveau 2 ou au-dessus, la tuile doit être sur deux autres tuiles.



Une tuile ne peut pas être directement superposée sur une autre tuile seule!



OU



Charger la grande vague

Prenez un dé de votre réserve et placez-le directement sur la grande vague. Il y a des carrés imprimés montrant où les dés peuvent être placés. Le nombre de dés que vous placez dépend de votre symbole Vague le plus haut visible sur votre récif (ex: niveau 2 = 2 dés, niveau 3 = 3 dés, ...).

Notez que c'est seulement le symbole le plus haut visible qui compte - peu importe le nombre de symboles que vous avez.

Vous pouvez **TOUJOURS** placer 1 dé si vous décidez de charger la vague que vous ayez un symbole ou pas. Le nombre maximum de dés qu'il peut y avoir sur la grande vague dépend du nombre de joueurs: 2 = 9 dés, 3 = 12 dés et 4 = 15 dés. Dans une partie à 2 joueurs, les cases 4 joueurs sont ignorées. Dans une partie à 4 joueurs les cases 2 et 4 sont utilisées.



2) Déplacer votre créature 'Mouvements sur l'océan'

Vous devez déplacer l'une (**et seulement une**) de vos 2 créatures sur le plateau Océan.

Le nombre maximum de déplacements de la créature dépend du symbole Flèche visible le plus haut sur le récif du joueur (ex: niveau 2 = max. 2 cases, niveau 3 = max. 3 cases, ...). Une créature peut **TOUJOURS se déplacer d'une case** peu importe qu'il y ait un symbole présent sur le récif du joueur.

Les créatures sont capables de se déplacer dans l'océan de case en case en suivant les pointillés. De plus, au centre du plateau Océan, il y a 2 liaisons qui permettent aux créatures de passer de l'autre côté du plateau. Vous devez suivre le chemin que vous avez pris quand vous passez de l'autre côté du plateau (vous ne pouvez pas changer de direction au centre) *Fig. 9.*

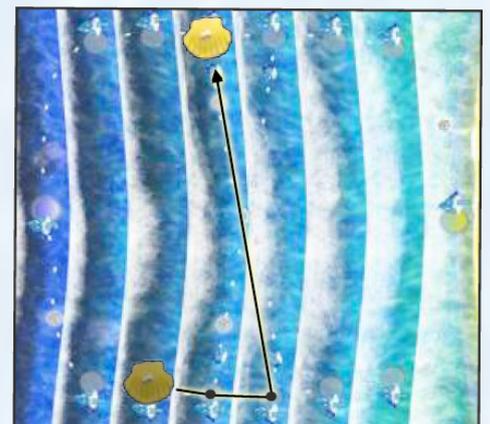


Fig. 9

Le coquillage se déplace de 3 cases, l'une d'elles traverse le plateau.

Les déplacements suivent les règles suivantes:

- Une créature n'est pas obligée d'utiliser tous ses déplacements.
- Elle doit se déplacer d'au moins une case.
- Elle doit finir sur une case différente de celle où elle a commencé.
- Rappelez-vous que vous ne pouvez déplacer qu'une seule de vos créatures sur le plateau.
- Une créature ne peut jamais finir ou passer par la case du requin (vous êtes fou ?!)
- **Une créature peut se déplacer sur des cases contenant d'autres créatures (même la vôtre). Il n'y a pas de limite au nombre de créatures sur une case.**

3) Prendre des dés (se nourrir) 'Qui a commandé la salade océane concombres?'



Cette phase est facultative.

Après s'être déplacé, votre créature peut se retrouver sur la même petite vague que certains dés (nourriture). Si c'est le cas, vous pouvez décider de les prendre (**notez - vous pouvez SEULEMENT prendre de la nourriture avec la créature qui vient d'être déplacée**) Fig.10. Le côté de la vague où se trouve votre créature n'a pas d'importance.

Le nombre de dés que vous pouvez prendre dépend du symbole Nourriture visible le plus haut sur votre récif (ex: niveau 2 = max. 2, niveau 3 = max. 3, ...). Une créature est TOUJOURS capable de prendre 1 dé. Un joueur peut prendre ses propres dés et/ou ceux des autres joueurs.

Les dés pris sur le plateau DOIVENT être soit **(a)** stockés pour les manger plus tard **OU (b)** mangés immédiatement pour libérer un ami. Vous ne pouvez pas faire les deux. Vous ne pouvez pas prendre de dés que vous ne pouvez pas stocker ou manger.

(a) Stocker de la nourriture:



Les dés peuvent être pris et stockés sur votre récif si vous avez suffisamment d'espaces. Fig.11. Chaque espace peut seulement stocker un dé. Vous pouvez retirer n'importe quel dé déjà stocké pour faire de la place pour le dé que vous venez de prendre (ces dés retournent dans la réserve du joueur ou dans la réserve des dés neutres).



Fig.11
Un dé jaune est stocké sur une tuile Corail.

(b) Manger:

Au lieu de stocker la nourriture vous pouvez la manger (miam, miam). Manger vous rend suffisamment plus fort pour lever une tentacule sur la piste du Kraken pour libérer l'un (et seulement un) de vos amis. Chaque tentacule a une condition qui lui est associée (ex: une paire haute). **Vous pouvez manger autant de nourriture préalablement stockée sur votre récif et/ou prise sur le plateau de jeu pour atteindre la condition requise.** La couleur des dés n'est pas importante et différentes combinaisons de couleurs peuvent être utilisées. Les dés mangés sont remis dans la réserve de leurs propriétaires (ou dans la réserve des neutres). Le joueur retire ensuite son ami du tentacule correspondant sur la Piste du Kraken et le met à côté de son récif. Il prend le jeton Lieu Sûr correspondant du dessus de la pile et le place face cachée devant lui. Voir exemple 1 page suivante.

Un seul ami peut être libéré **en mangeant** lors du tour du joueur. Toute nourriture stockée sur votre récif qui n'a pas été mangée reste stockée sur votre récif.



Fig.10
L'étoile de mer finit son déplacement sur la même petite vague les dés bleu 1, jaune 5 et vert 6. Il est en mesure de les prendre tous. Il **n'a pas** la possibilité de prendre l'orange 2 car il **n'est pas** sur la même petite vague.



Total 7

Le total des dés utilisés doit être égal à 7. Le total peut être atteint avec n'importe quel nombre de dés.



Double Bas

Une paire de un, deux ou trois.



Double Haut

Une paire de quatre, cinq ou six.



Suite de 3

Trois nombres consécutifs sur les dés ex: 4, 5 et 6



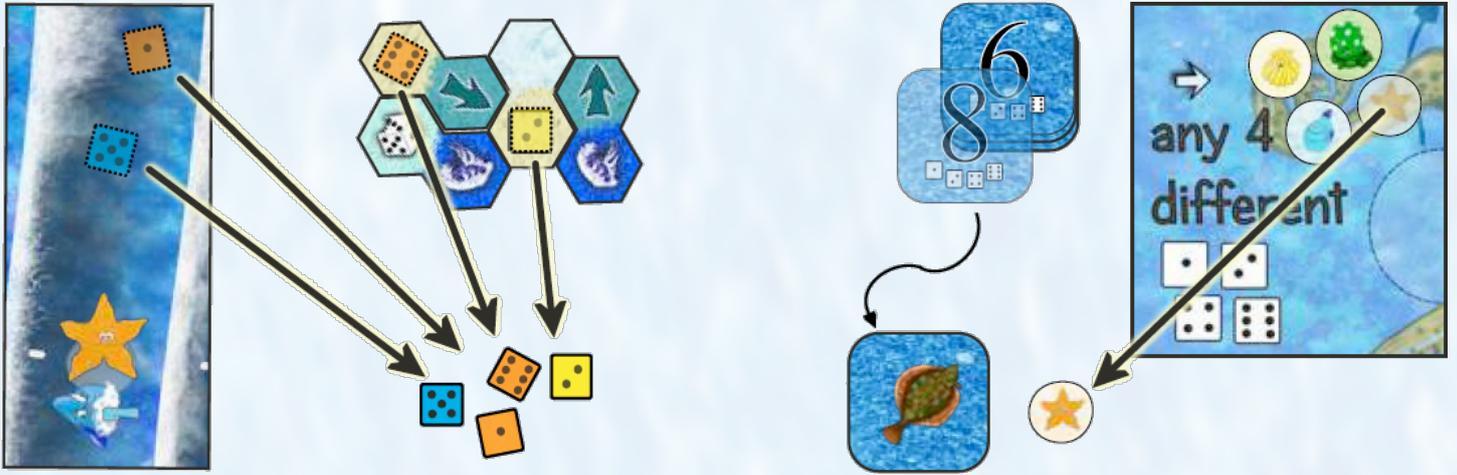
Brelan

Trois dés avec le même nombre.



4 différents

Quatre dés qui ont tous un nombre différent.



Exemple 1: Manger pour libérer un ami. Le joueur Etoile de Mer a stocké un 2 et un 6 sur son récif. Après avoir déplacé sa créature, il prend un 1 et un 5 de la petite vague où il est arrivé et mange les 4 dés. Ceci permet de libérer son ami sous la tentacule «4 différents». Le jeton Ami du joueur est retiré de cette tentacule. Il prend également un jeton Lieu Sûr correspondant, ici 8 points. Les dés mangés retournent dans les réserves de leurs propriétaires (bleu au joueur bleu, jaune au joueur jaune, ..).

Piste du Kraken

Si vous avez pris un dé d'un autre joueur lors de ce tour (mangé ou stocké) alors ce joueur gagne un déplacement bonus sur la Piste du Kraken (donc faites attention durant le tour des autres joueurs!). Sa créature se déplace d'une case autour des tentacules du Kraken pour **chacun** de ses dés pris. Si des dés de plus d'un joueur ont été pris, le joueur actif choisit l'ordre de déplacement des créatures sur la piste du Kraken (cela peut être important vu que les créatures saute par-dessus les cases occupées par les autres créatures).

C'est pour cette raison qu'il est important de noter la couleur des dés pris du plateau Océan!

Les créatures qui se déplacent vont sauter par-dessus les cases occupées par une autre créature. Les créatures n'appartenant pas aux joueurs (parties à 2/3 joueurs) ne se déplacent jamais mais on saute quand même par-dessus. Les créatures **terminent leur déplacement**, pour ce tour, si elles entrent sur la grande case derrière la tête du Kraken. Elles perdent tous leurs points de déplacements supplémentaires. **Elles ne sautent pas par-dessus les créatures sur cette case. La grande case est la seule case sur la Piste du Kraken qui peut avoir plus d'une créature à la fois.**

Le déplacement bonus s'applique uniquement lors d'un tour où de la nourriture **a été prise**. Cela ne s'applique pas à la nourriture qui a été stockée lors de tours précédents car les autres joueurs auront déjà reçu leurs bonus. **De plus, le bonus ne s'applique pas quand un joueur prend des dés de sa propre couleur ni quand des dés neutres sont pris.**

Bonus quand on atteint la case Tête du Kraken

Le joueur peut immédiatement libérer son ami le plus proche (regarder en sens horaire autour des tentacules) et prendre le jeton Lieu Sûr correspondant. Il peut aussi regarder l'une des tuiles Corail du Kraken. Ce bonus s'applique à chaque fois qu'un joueur atteint la case Tête du Kraken.



Exemple 2: Se déplacer sur la piste du Kraken. Lors de ce tour, Jaune a pris 2 dés verts et 2 dés oranges du plateau Océan. Il choisit de déplacer Vert en premier. La créature Verte se déplace d'une case et atteint la grande case derrière la Tête du Kraken (il termine son déplacement de ce tour). Vert peut maintenant libérer son amis suivant dans le sens horaire des tentacules. Il peut aussi regarder l'une des tuiles Corail du Kraken. Orange se déplace ensuite de 2 cases (il saute d'abord par-dessus Jaune et Bleu).

4) REQUIN !!! - déplacer le Requin (Dum... dum, dum...dum)

De retour sur le plateau Océan! A la fin du tour de chaque joueur, le Requin se déplace. Chaque case a un numéro Requin adjacent. Trouvez le numéro Requin sur la case **où votre créature s'est arrêtée** lors de ce tour et déplacez le Requin de ce nombre de cases. *Fig.12.*

Note - rappelez-vous que le déplacement du Requin n'a rien à avoir avec où se situe le Requin - seulement avec l'endroit où vous avez déplacé votre créature.

Le Requin se déplace dans la direction dans laquelle il regarde (il change seulement de direction quand la grande vague déferle). Il se déplace de case en case en suivant un chemin qui forme un 8 autour du plateau (il chasse!). Quand il arrive près du centre du plateau, il suit toujours la route directement en face de l'autre côté du plateau (la route du Requin est indiquée sur le plateau pour vous aider) *Fig.13.*

Si le Requin rencontre une créature de n'importe quel joueur, il la mange et continue son déplacement. Dans ce cas:

- Le Requin se déplace de sa distance complète.
- Un jeton Squelette est placé sur une case vide du récif du joueur (emplacement choisi par le joueur). Si vous n'avez pas de case libre retirez un dé d'une case stockage et placez le jeton Squelette à cet endroit. Si vous n'avez pas de case libre, ne le placez pas mais essayez de mieux jouer ;-). Restez en paix *Fig.14.*
- Si les deux créatures d'un joueur sont mangées, il reçoit un jeton Squelette pour chaque créature (2 en tout).

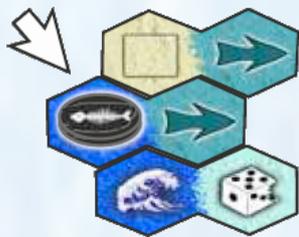


Fig.14 Un jeton Squelette est placé sur un emplacement Corail.

- Cette case du récif est maintenant morte. Son symbole n'est plus visible et on ne peut construire dessus.

- Le frère/la soeur de la créature disparue depuis longtemps réapparaît (euh... la même pièce de la créature qui vient juste d'être mangée) et est placée sur une case de l'extrémité du plateau (soit sur la plage ou soit dans les eaux profondes, au choix du joueur).

- Si le Requin est sur l'une des extrémités, la créature peut quand même y être placée sur l'une de ces cases, elle est considérée derrière le Requin. Ouf.

Symboles Dé sur le plateau Océan

Si le Requin se déplace sur un symbole Dé (un à la fin des eaux profondes, un à la fin de la plage et un sur chaque croisement) durant son déplacement alors un dé neutre est placé sur la grande vague *Fig.15.* S'il n'y a pas de place libre sur la grande vague, on ne place pas le dé. Si une créature se déplace sur un symbole Dé cela n'a pas d'effet.

S'il n'y a plus de dé neutre dans la réserve (c'est possible) alors le joueur place l'un de ses dés sur la grande vague. La direction du Requin quand il se déplace sur un symbole Dé n'a pas d'importance.



Fig.12 Le coquillage s'arrête ici. Le requin va se déplacer de 2 cases.

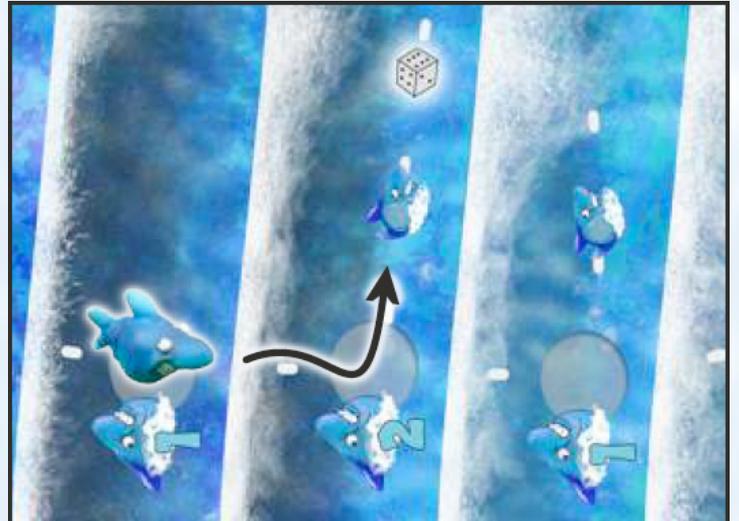


Fig.13 Dès que le Requin atteint une route du Requin, il la suit vers l'autre côté du plateau.

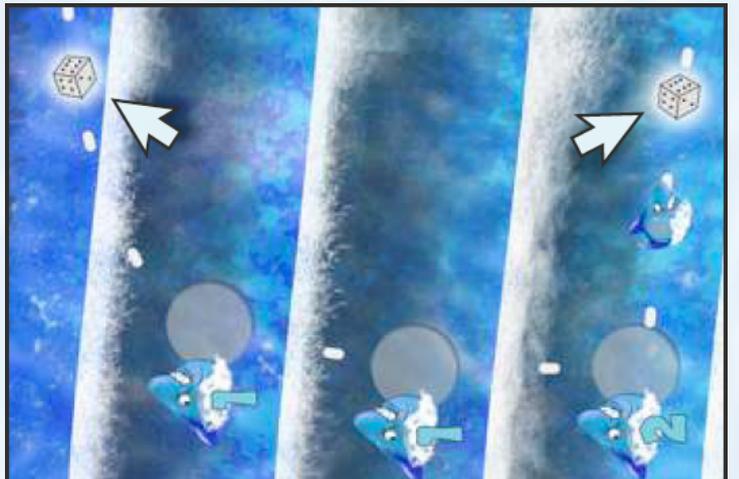


Fig.15 Si le Requin se déplace sur un symbole Dé alors un dé neutre est placé sur la grande vague.

D. LA VAGUE DÉFERLE...

Dès que la grande vague atteint sa limite, elle va déferler sur le plateau à la fin du tour joueur actif. Les endroits où l'on peut placer des dés est indiqué sur la grande vague: 2 joueurs = 9 cases, 3 joueurs = 12 cases, 4 joueurs = 15 cases (elles sont toutes utilisées) *Fig.16*.

La vague peut se remplir car **a)** un joueur y place un dé ou **b)** un dé neutre y a été placé suite au déplacement du Requin. Note - si la vague est déjà remplie, on n'y place plus de dé.

A la **FIN** de son tour (après le déplacement du Requin - étape 4), le joueur actif pousse la grande vague. Cela se fait en poussant gentiment derrière la grande vague jusqu'à ce qu'elle bascule et oblige les dés à tomber sur le plateau (*Fig. 5*).

Ensuite, ce qui suit survient:

- La grande vague est redressée à côté du plateau. Tous les dés qui ont complètement roulé en dehors du plateau sont remis sur la grande vague en suivant l'ordre du tour actuel.
- Si un dé chevauche 2 petites vagues sur le plateau, il est déplacé sur la petite vague la plus proche de la plage (même s'il touche à peine l'embrun *Fig. 6*).
- Le Requin est retourné de manière à faire face à la direction opposée. Conseil de jeu - prêtez-y attention avant que cela n'arrive!
- Les joueurs totalisent la valeur de leurs dés sur le plateau. Ils peuvent choisir un bonus allant jusqu'à la valeur de leur total. Ils sont libre de choisir un bonus de valeur inférieure s'ils le souhaitent (note - il n'y a pas de bonus après la vague de la mise en place). Il n'y a pas de bonus pour un total en dessous de 3. Les bonus sont:



3 et plus

Placez 1 dé sur la grande vague (de votre réserve)



7 et plus

Placez 2 dés sur la grande vague (de votre réserve)



12 et plus

Déplacez-vous de 2 cases sur la piste du Kraken
OU
regardez une tuile Corail du Kraken



16 et plus

Retirez tous les jetons Squelette de votre récif
ET
regardez une tuile Corail du Kraken



19 et plus

Libérez immédiatement votre ami le plus proche (en sens horaire depuis la tête du Kraken) et prenez le jeton Lieu Sûr correspondant

Par exemple, sur un total de 18, le joueur peut choisir de prendre le bonus 12+ (2 cases autour du Kraken) au lieu de retirer ses jetons Squelette (16+). Le bonus doit se prendre dans l'ordre des joueurs, en commençant par le joueur actif (celui qui a fait déferler la vague). C'est important car un déplacement sur la Piste du Kraken peut être dépendant de où les autres créatures sont placées.

Quand tous les joueurs ont pris leur bonus, la partie continue. Le tour passe au joueur suivant en sens horaire comme de coutume.



Le côté pour 3 joueurs, 12 cases



Le côté pour 2 et 4 joueurs, respectivement 9 cases et 15 cases

Traduction française - v1.0



LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>

E. FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a libéré tous ses amis, le Kraken est battu! Cela peut arriver quand un joueur mange de la nourriture, immédiatement après une vague, ou si un joueur a pris des dés du plateau et a provoqué l'arrivée de la créature d'un autre joueur sur la Tête du Kraken. Après que le joueur actif ait fini son tour, **TOUS** les joueurs ont un tour final.

Corail du Kraken et tour final

Toutes les créatures des joueurs sur la piste du Kraken sont enlevées et placées près des tuiles Corail du Kraken. Tous les joueurs ont 1 tour final (en commençant par le joueur suivant dans l'ordre normal du tour).

Les joueurs prennent leur tour normalement (résolvant une déferlante si cela doit arriver). Cependant, s'ils mangent des dés, ils ont la possibilité de gagner des tuiles Corail du Kraken. Ils peuvent le faire **à la place** de libérer un ami (ce qui est toujours possible de faire). Il n'y a pas de déplacement sur la Piste du Kraken lors du tour final.

Lors de leur dernier tour, les joueurs sont autorisés à prendre une tuile avec les nombres blancs (3-6) et une tuile avec les nombres noirs (7-10) *Fig. 17*. Pour le faire, ils doivent manger le total correspondant en dés pour chaque nombre (chaque nombre est traité séparément). Les tuiles sont prises par le joueur et placées face cachée devant lui. Il peut les regarder mais ne peut jamais les montrer aux autres joueurs (cela augmente le suspense).

Exemple 3: Collecter du Corail du Kraken.

Rouge mange deux dés du plateau et un stocké sur une tuile lors de son tour final. Les dés indiquent 2, 3 et 6. Ses options pour prendre jusqu'à deux Corails sont les suivantes: 2 et 9 (3 + 6) ou 3 et 8 (6 + 2). S'il prend seulement un Corail, il aurait le choix entre 2, 3, 5 (2 + 3), 6, 8 (5 + 3) ou 9 (6 + 3).

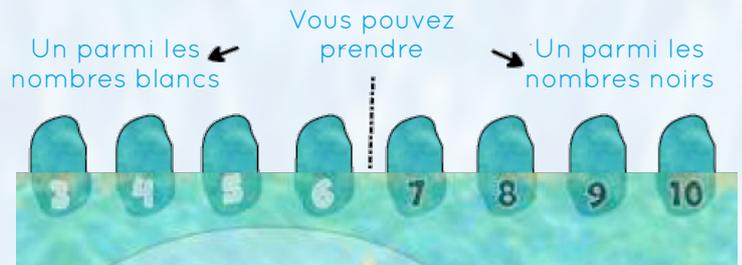


Fig. 17 Le Corail du Kraken avec les nombres blancs et noirs.

Décompte

Quand tous les joueurs ont joué leur tour final, la partie se termine et les joueurs comptent leurs points:

a) Jetons Lieu Sûr = leur valeur imprimée *Fig. 18* **PLUS**

b) Chaque tuile Corail du Kraken qui rapporte:



Nageoires Rapides = 1 point pour symbole Flèche visible sur votre récif (pas construit dessus et sans jeton Squelette). La hauteur du symbole sur le récif n'a pas d'importance pour le décompte.



Grande Bouche = 1 point pour chaque symbole Manger sur votre récif. Doit être visible. La hauteur n'a pas d'importance.



Surfer = 1 point pour chaque symbole Vague sur votre récif. Doit être visible. La hauteur n'a pas d'importance.



Trident de Poséidon = un joker. Choisissez de décompter n'importe laquelle des autres tuiles.



Cimetière = 3 points si vous n'avez pas de jetons Squelette sur votre récif aussi non moins 1 point pour chaque squelette visible.



Fig. 18 Un jeton Lieu Sûr qui rapporte 6 points.

Exemple 4: Décompte. Rouge a 14 points en jetons Lieu Sûr. Il a un corail Nageoires Rapides qui lui rapporte 2 points (il a deux symboles Flèche visibles sur son récif). Il a aussi le Trident, qu'il choisit de marquer comme un Cimetière, ce qui lui donne 3 points (il n'a pas de squelette sur son récif). Son total est 14 + 2 + 3 = 19 points.

Si un joueur a 2 tuiles Corail identiques, il marque des points pour chacune d'elles. Le joueur avec le plus de points gagne et peut maintenant faire la danse de la victoire du calamar. Les autres joueurs sont des bonnes poires.

Si vous devez déclarer un seul vainqueur, les égalités sont départagées selon l'ordre suivant: (grande respiration) le joueur qui a le Trident de Poséidon, le joueur avec le plus grand récif, avec le moins de squelettes, et finalement, avec la plus grande valeurs en jetons Lieu Sûr.

S'il y a encore une égalité alors tous les joueurs qui n'étaient pas à égalité gagnent tous pour s'être ennuyés durant que les joueurs à égalité tentaient de se départager...

Amusez-vous !

The Lamont brothers



Résumé

A VOTRE TOUR:

1. Vous devez construire votre récif **OU** charger la vague
2. Vous devez déplacer l'une de vos créatures (une seule)
3. Vous pouvez prendre des dés (et les manger ou les stocker). Déplacer les autres joueurs sur la Piste du Kraken si vous avez pris leurs dés.
4. Le Requin se déplace! La vague déferle si elle est remplie

Rappel - vous pouvez **TOUJOURS** vous déplacer, manger et charger la vague au niveau 1 même si vous n'avez pas le symbole approprié sur votre récif.

VOUS POUVEZ LIBÉRER UN AMI DE 3 FAÇONS:

- a) En mangeant des dés (nourriture)
- b) En se déplaçant sur la case Tête du Kraken de la Piste du Kraken
- c) En totalisant 19 après que la vague ait déferlé

QUAND LA GRANDE VAGUE DÉFERLE:

1. Redressez la vague et remplacez dessus tous les dés sortis du plateau
2. Tournez le requin pour qu'il regarde dans le sens opposé
3. En commençant par le joueur actif, prenez un bonus en fonction du total de vos dés sur le plateau Océan
4. Le jeu se poursuit avec le joueur suivant

CORAIL DU KRAKEN



Nageoires Rapides (2 tuiles)

1 point pour chaque symbole Flèche



Grande bouche (2 tuiles)

1 point pour chaque symbole Manger



Surfer (2 tuiles)

1 point pour chaque symbole Vague



Cimetière (1 tuile)

moins 1 point par squelette. 3 points si aucun squelette



Trident de Poséidon (1 tuile)

un joker - n'importe laquelle des autres tuiles

1 dé sur la grande vague



2 dés sur la grande vague



2 cases sur la Piste du Kraken OU regarder un Corail du Kraken



Retirer tous les squelettes ET regarder un Corail du Kraken



Libérer l'ami le plus proche



Remerciements spéciaux à: L'équipe Frigor: Judi, Tabby, Sheena, Iona, Glenn et (introduisent!) Ruaridh. Daniel Danzer (l'home tourbillon!). Mark Higgins, Ralph Anderson et Henning Kroepke. Eilidh et Katie Forsyth. Brian Stern, Ian Borthwick, Michael Goodman, Peter Rose et Steven "avec un 'V'" Gladstone. Brian Robson, Gareth "Gambit" Lodge (pour cette année et l'année dernière!), Gery McLaughlin et Grant Whitton. Christian Leonard et Geoff. Sebastian Rapp, Carol Rapp et Joe.

Tout le monade à The Gathering of Friends 2011 y compris, en particulier, Alfonzo Smith, Anye Mercy, Bob Sumner, Carsten Oesterlund, Cedric Caumont, Debbie Ohi, Erin O'Malley, Jeff Ridpath, Jennifer Geske, June King, Ken Tidwell, Kurt Adam, Larry Levy, Marion Adam, Mark Noseworthy, Marty Hoff, Mary Prasad, Mik Smellov, Mike Gray, Paul Jeffries, Paul Skrabut, Ron Krantz, Stephen Buonocore, Tery Noseworthy, Tom Hilgert, Tom Rosen et Zev Schlasinger. Merci à tous ceux qui ont joué à 3 joueurs avant que le Requin soit rendu moins brutal....des squelettes partout. ☺