

SummeR T i m E

Un jeu pour 2 à p.d. 10 ans

De Inka et Markus Brand

Contenu

34 cartes Aventure - 3 cartes Fin de partie - 30 tuiles à symboles - 2 marqueurs de score - 1 plateau de jeu

Présentation et objectif

Dans ce jeu, vous êtes un vacancier et vous avez atterri dans les mers du Sud. Maintenant, vous voulez passer des vacances aussi belles que possible : un bain rafraîchissant dans la piscine, un cocktail de fruits glacés, une sieste dans un hamac... et ainsi de suite. Mais vous serez dérangé dans vos plans par votre adversaire qui essaiera toujours et partout de vous dépasser.

Dans le jeu, vous acquérez des cartes Aventure, que vous pourrez ensuite déposer sur la table. Un groupe de cartes apporte des points de victoire, l'autre des facteurs de multiplication. Le but du jeu consiste à poser les différentes cartes sur la table, de manière à gagner un maximum de points. A la fin du jeu, celui qui aura collecté le plus de points de victoire gagne la partie.

Préparation

- * Posez le plateau de jeu sur la table et placez les marqueurs de point sur 0. Chaque joueur choisit une couleur.
 - * Donnez à chaque joueur les 15 tuiles de sa couleur (dos clair ou foncé) qu'il dispose devant lui symbole visible.
 - * Alignez côte à côte les 3 cartes de fin de partie, la face visible étant désignée arbitrairement.
 - * Mélangez les 34 cartes Aventure et distribuez-en deux au hasard à chaque joueur face cachée.
 - * Partagez les 30 cartes restantes en 3 piles de 10 et posez les piles sur les cartes de fin de partie.
 - * Retournez la première carte de chaque pile et déposez-là devant la pile.
- à Les 3 tas de 10 cartes – Les 3 cartes retournées

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle. Celui qui a le plus voyagé commence. A son tour de jeu, chaque joueur ne pourra réaliser qu'une seule des trois actions suivantes :

1) Prendre / Déposer une carte Aventure

- * A son tour de jeu, chaque joueur peut acquérir une des cartes découvertes.
- * Le coût d'une carte (3 tuiles) est précisé sur la carte supérieure de la pile adjacente.
- * Le joueur qui acquiert la carte retourne devant lui les tuiles avec les symboles correspondants.
Ex.: si un joueur veut prendre la carte « Piscine » (ci-dessus au milieu), il doit retourner devant lui 2 tuiles Noix de coco et 1 tuile Fruit.
- * Le joueur prend la carte acquise dans sa main.
- * S'il le souhaite, il peut maintenant poser cette carte ou d'autres précédemment acquises (voir ci-dessous).
- * Important : c'est seulement quand les 3 cartes découvertes ont été acquises que l'on retourne 3 nouvelles cartes.

2) Récupérer toutes les tuiles

- * A son tour de jeu, un joueur peut choisir comme action de passer et de redécouvrir toutes ses tuiles retournées.
- * Important : seuls les tuiles non retournées peuvent être prises en compte lors de l'acquisition de cartes.

3) Passer

- * A son tour de jeu, un joueur peut renoncer aux actions 1 ou 2 et ne rien faire (ce qui peut s'avérer être un choix tactique judicieux).
- * Si les deux joueurs passent leur tour l'un après l'autre, alors les cartes découvertes restantes devant les piles (1, 2 ou 3) sont défaussées dans la boîte. Les cartes sont définitivement retirées du jeu.
- * 3 nouvelles cartes sont découvertes et le joueur qui avait passé en premier recommence à jouer.

Le tour d'un joueur se termine lorsqu'il a réalisé une des trois actions. S'il a déposé une ou plusieurs cartes et ainsi marqué des points, il avance son marqueur d'autant de cases sur le plateau de jeu.

Pose des cartes

- * Un joueur peut uniquement poser des cartes lors de son tour de jeu et s'il a acquis une carte.
- * Toutes les cartes jouées doivent s'inscrire dans un rayon qui ne peut excéder 5x6 ou 6x5 cartes.
- * Les cartes sont déposées côte à côte horizontalement ou verticalement. La première carte est placée au choix, mais toutes les autres devront être posées à côté d'une carte déjà présente.
- * Chaque joueur peut placer ses cartes à côté de n'importe quelle autre, pour autant que les conditions détaillées ci-dessous soient remplies. Il n'importe pas de savoir qui a posé la carte déjà présente.
- * Un joueur peut poser plusieurs cartes l'une à côté de l'autre – mais pas plus de cinq dans un même tour de jeu. Les conditions de pose décrites ci-dessous doivent néanmoins être respectée au moment de la pose de chaque carte.

Conditions de pose

- * Toutes les cartes du rang supérieur doivent comporter du sable.
- * S'il n'y a pas de vignette dans le coin supérieur gauche d'une carte, alors elle n'est soumise à aucune condition de pose. Elle peut être posée à côté de n'importe quelle autre carte à tout moment.
- * Si par contre, une carte contient une vignette, alors cette carte ne peut être posée qu'à côté d'une carte dont l'image centrale correspondant à la vignette.
- * Si une carte contient deux vignettes, alors elle ne peut être posée qu'à côté d'au moins une carte dont l'image centrale correspond à une des deux vignettes.

Calcul des points

1) Points de victoire

- * Sur chaque carte figure un chiffre dans le coin supérieur droit.
- * Si le chiffre est bleu, alors il s'agit de la valeur de la carte en points de victoire.
Ex.: si un joueur pose la carte « Mer » avec le chiffre 3, il marque immédiatement 3 points de victoire.
- * Mais le joueur ne marque les points de victoire de la carte qu'au moment de la poser. IL n'y a pas de points pour les cartes déjà présentes.

2) Facteurs de multiplication

* Si par contre, le chiffre est brun clair avec un sigle multiplicateur (par ex. x2), alors la carte a un pouvoir multiplicateur sur une autre carte qui remplit les conditions.

Ex. : le joueur qui a joué la carte « Plage 3 » peut poser immédiatement après la carte « Ecran solaire x2 », ce qui lui apporte 3 points pour la carte Plage et 6 points (3x2) pour la carte Ecran solaire.

* Une carte de multiplication peut même être apposée à deux autres cartes (en coin) et rapporter ainsi deux fois des points au lieu d'une, mais uniquement si la condition de pose est respectée pour chaque carte voisine .

* Quand un joueur marque des points, il déplace son marqueur en avant sur le plateau de jeu.

Fin de partie

* Le jeu se termine à la fin du tour de jeu dans lequel la dernière carte découverte est acquise ou défaussée. Les cartes de fin de partie ne peuvent pas être acquises.

* Pour chaque carte qu'il a encore en main, chaque joueur marque un malus de 5 points. Il peut arriver que vers la fin de partie, un joueur ne puisse plus poser certaines cartes dont les conditions de pose sont impossible à remplir.

* Le joueur qui a récolté le plus de points de victoire gagne la partie.

* Le jeu peut se terminer plus tôt si le champ de dépôt des cartes a été complètement rempli (soit 30 cartes). On procède alors directement au décompte final.