

VANUATU



RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Grâce à cette variante, chaque joueur pourra influencer sur l'accessibilité des actions à l'aide de cinq pions neutres (pris dans une couleur non-utilisée). Ainsi, les actions ne seront pas totalement bloquées, mais simplement rendues moins accessibles pour les joueurs, qui devront dépenser davantage de Pions Action s'ils souhaitent vraiment réaliser celles-ci. Cela ajoute un niveau supplémentaire d'interaction, chaque joueur pouvant cibler les actions indispensables à son adversaire. Vous trouverez également quelques menus changements à la règle de base concernant la gestion des Personnages et les déplacements des Voiliers.

MISE EN PLACE

- Effectuez la mise en place comme pour une partie à 3 joueurs.
- Les 5 **Pions Action** d'une troisième couleur sont placés à proximité du plateau. Ils serviront de **pions neutres**.
- Mélangez et placez les **Tuiles Personnage** face cachée en pile à côté du plateau. Révélez-en 5 que vous disposerez à côté de cette pile. Ce seront les 5 **Personnages** disponibles pour ce tour.

ACCESSIBILITÉ DES ACTIONS

Après la première phase et avant de choisir un **Personnage**, le premier joueur prend deux **pions neutres** et les place sur une ou plusieurs actions de son choix. Le deuxième joueur fait de même avec les trois pions restants.

Ces **pions neutres** détermineront le niveau d'accessibilité des actions. Ainsi, si un joueur souhaite réaliser une action sur laquelle se trouvent un ou plusieurs **pions neutres**, il doit placer sur cette action autant de **Pions Action** qu'il n'y a déjà de **pions neutres** +1 (voir l'exemple ci-dessous). Néanmoins, les **Personnages** permettent dorénavant, en plus de leur bonus habituel, de remporter une égalité face aux **pions neutres**. Ainsi, en se plaçant sur l'action correspondant à son **Personnage**, un joueur n'a besoin d'y placer qu'autant de **Pions Action** que le nombre de **pions neutres** déjà présents dessus.

Remarque : le **Prêcheur** n'est lié à aucune action en particulier et ne permet donc pas de remporter d'égalité. Un joueur choisissant ce **Personnage** peut donc toujours réaliser une action de son choix parmi celles sur lesquelles sont placés un ou plusieurs **pions neutres**, pourvu qu'il ne soit majoritaire sur aucune action. Il lui suffit pour cela d'y placer un de ses **Pions Action**. Concernant la **Gouverneure**, qui permet à un joueur de déplacer ses marqueurs vers une autre action, elle est considérée comme étant le **Personnage** correspondant à la nouvelle action choisie, remportant ainsi les égalités face aux **pions neutres**.

le **Pêcheur** ou l'**Artiste**, ou encore 1 **Pion Action** sur l'une de ces 3 actions en utilisant le pouvoir de la **Gouverneure**). Si un joueur a choisi le **Prêcheur**, il peut ne placer qu'un seul **Pion Action** sur l'une de ces actions afin de la réaliser. Néanmoins, il ne peut faire cela que s'il n'est majoritaire sur aucune autre action.

CHOIX DES PERSONNAGES

Au début de chaque tour, tous les **Personnages** du tour précédent sont défaussés. Mélangez les 6 **Personnages** restants et placez-en 5 face visible à côté du plateau, tout en défaussant le dernier. Ainsi, aucun **Personnage** ne peut être disponible pendant deux tours d'affilée. Les **Personnages** sont sélectionnés dans l'ordre du tour après que les **pions neutres** ont été placés sur les différentes actions.

Remarque : le bonus respectif de chaque **Personnage** ne change pas par rapport à la règle de base.

NAVIGUER

Contrairement au jeu de base, il ne peut y avoir qu'un seul **Voilier** sur une même **Tuile Océan**, sauf au début de la partie, où la position des **Voiliers** est la même que dans une partie normale.

Remarque : un **Voilier** peut traverser une **Tuile Océan** occupée par un autre **Voilier**, mais ne peut pas s'arrêter dessus.

CONSEILS

Étant donnée la restriction sur la navigation (un **Voilier** par **Tuile Océan**), il est probable que les joueurs partent chacun d'un côté de l'archipel. La position de premier joueur peut donc revêtir une grande importance puisque c'est ce premier joueur qui place les nouvelles **Tuiles Archipel**. Cet avantage est contrebalancé par le fait que le deuxième joueur possède un **pion neutre** supplémentaire, qu'il peut placer au détriment du premier joueur.

N'oubliez pas que la configuration de l'archipel est prédéfinie. Ainsi, placer toutes les tuiles d'un même côté de l'archipel en début de partie implique nécessairement de placer la deuxième moitié des tuiles de l'autre côté, facilitant ainsi la vie de l'autre joueur. Il est donc conseillé de bien choisir quand aider l'autre joueur afin de ne pas se retrouver dans une mauvaise position par la suite.

Il est donc conseillé de savoir quand placer une **Tuile Archipel** à un endroit qui arrangerait l'autre joueur, ceci afin de ne pas être contraint lors d'un futur placement. Un joueur ayant accès à de nombreuses ressources peut également bloquer l'action Naviguer à l'aide de **pions neutres**, rendant ainsi l'accès à celle-ci plus difficile pour l'autre joueur.



Le premier joueur a choisi de placer ses deux **pions neutres** sur l'action **VENDRE**, tandis que le deuxième joueur a réparti les siens sur les actions **SE REPOSER**, **PÊCHER** et **DESSINER**. Pour réaliser l'action **VENDRE**, un joueur doit donc placer au moins 3 **Pions Action** dessus, ou seulement 2 si ce joueur choisit de prendre le **Vendeur** lors de la phase de choix des **Personnages**, ou ramener 2 **Pions Action** sur cette case avec le bonus de la **Gouverneure**.

Pour réaliser les actions **SE REPOSER**, **PÊCHER** ou **DESSINER**, un joueur doit placer au moins 2 **Pions Action** sur celles-ci (ou 1 sur **PÊCHER** ou **DESSINER** s'il a choisi respectivement