

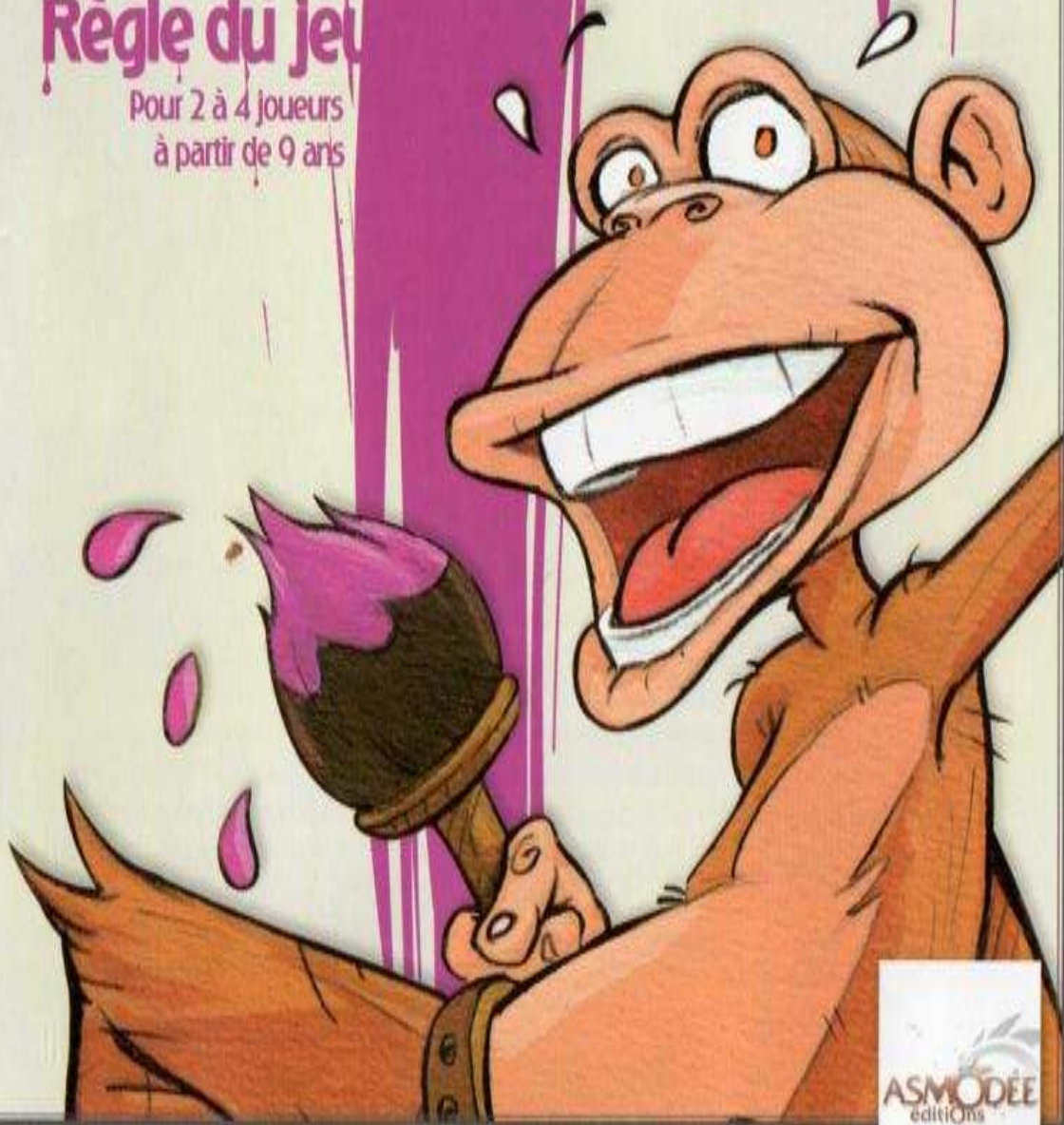
Dominique Ehrhard



Les Cabanes de M'sieur Robinson

Règle du jeu

Pour 2 à 4 joueurs
à partir de 9 ans



ASMODEE
éditions

À peine arrivé sur son île déserte, Robinson est fatigué et préfère les séances de bronzette à la confection d'une cabane digne de ce nom. Des singes facétieux (vous !) ont décidé de l'aider à retrouver un peu de confort. Agitant seaux de peinture, marteaux et scies, les primates facétieux commencent à réaliser des édifices aussi élégants qu'originaux. Mais seul le singe le plus bricoleur en sortira vainqueur !



Matériel



- 3 petits plateaux de jeu représentant les bases des cabanes.



- 83 tuiles : 3 tuiles de départ à dos coloré, 40 tuiles de construction à dos vert et 40 tuiles de construction à dos jaune.



- 12 pions (3 rouges, 3 jaunes, 3 verts et 3 bleus).



- 25 jetons noix de coco (valeur 3) et 25 jetons banane (valeur 1).



But du jeu

Chaque joueur participe à la construction de trois cabanes. À la fin du jeu, plusieurs décomptes sont effectués pour déterminer la plus « belle » cabane.

La cabane la plus grande vaut plus de points que les plus petites. De même, la cabane avec le plus d'objets de confort rapporte plus de points que les plus rustiques. La cabane possédant le drapeau le plus haut reçoit un bonus. Chaque couple de singes de même couleur rapporte des points (mais attention, chaque singe isolé en fait perdre !). Enfin, une cabane entièrement terminée reçoit un bonus supplémentaire.

Les joueurs se répartissent ensuite les points accordés à chaque cabane. Le joueur qui a posé le plus de tuiles sur une cabane reçoit bien entendu plus de points que les autres. Dans le même ordre d'idée, celui qui a posé le moins de tuiles en recevra un minimum.

Le gagnant est évidemment le joueur qui a gagné le plus points.

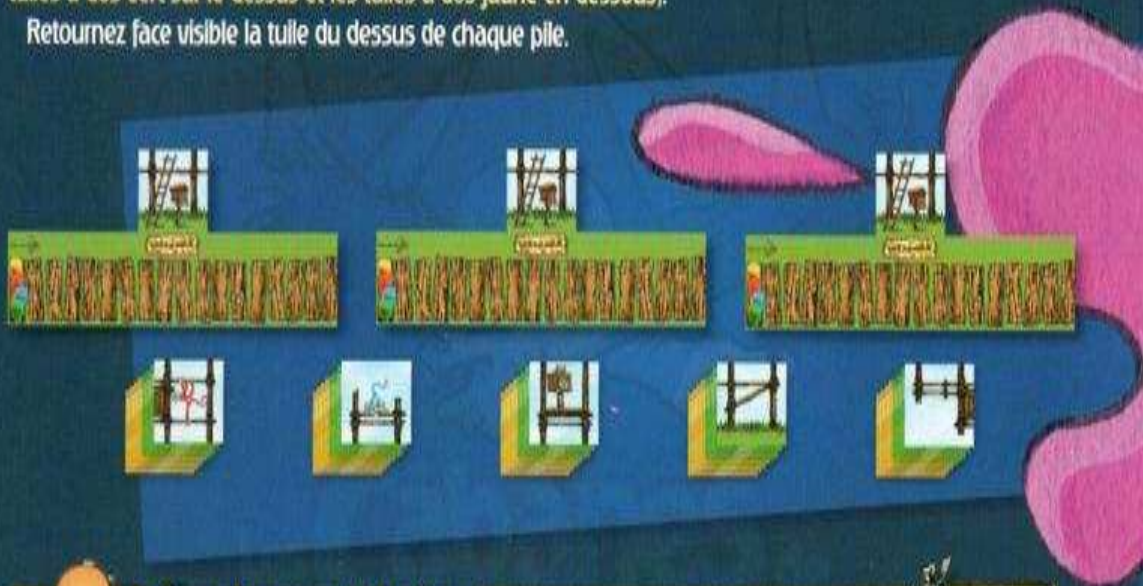


Préparation du jeu

Posez les trois plateaux les uns à côté des autres au milieu de la table. Orientez-les tous dans le même sens. Posez au-dessus de chaque plateau la tuile qui comporte une boîte aux lettres (dos représentant un singe en couleurs), au niveau du paillason. Chaque joueur choisit une couleur de pions et en pose un sur la première case de chaque plateau (l'ordre des pions sur cette case n'a pas d'importance pour le moment). Les jetons noix de coco et banane restent dans la boîte pour l'instant.

Mélangez face cachée les tuiles de construction à dos jaune. Emptez ces tuiles, toujours face cachée, pour former 5 piles de 8 tuiles chacune. Mélangez les tuiles à dos vert et posez-en 8, toujours face cachée, sur chacune des piles précédemment constituées. Vous avez ainsi constitué 5 piles de 16 tuiles chacune (les tuiles à dos vert sur le dessus et les tuiles à dos jaune en dessous).

Retournez face visible la tuile du dessus de chaque pile.



Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune joue en premier, et ensuite chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour réalise une et une seule des trois actions suivantes [au choix] :

- 1) Piocher la tuile du dessus d'une pile de son choix et la poser devant lui.
- 2) Piocher la tuile du dessus d'une pile de son choix et la poser directement sur une des cabanes de son choix.
- 3) Prendre une des tuiles posées devant lui et la poser sur une des cabanes de son choix.

Le joueur doit obligatoirement réaliser une de ces trois actions. Il ne peut en réaliser qu'une seule. Une fois qu'il a réalisé son action, son tour de jeu est terminé et c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.



Piocher la tuile du dessus d'une pile de son choix et la poser devant soi

Le joueur choisit la tuile du dessus d'une des piles de son choix et la pose face visible devant lui.
Le joueur peut poser devant lui autant de tuiles qu'il le désire. Elles doivent simplement être toutes visibles des autres joueurs.
Il retourne ensuite face visible la tuile du sommet de la pile où il vient de piocher, et son tour de jeu est terminé.

Piocher la tuile du dessus d'une pile de son choix et la poser directement sur une des cabanes

Le joueur choisit une des tuiles du dessus d'une des piles de son choix et la pose directement sur une des trois cabanes de son choix, en respectant les règles de construction. Il avance ensuite son jeton d'une ou de deux cases sur le compteur de cette cabane (voir page 7). Il retourne ensuite face visible la tuile du sommet de la pile où il vient de piocher, et son tour de jeu est terminé.

En posant sa tuile pour agrandir une cabane, le joueur doit scrupuleusement respecter les règles suivantes :

a) La nouvelle tuile doit suivre logiquement une des tuiles déjà en place. Une branche doit se prolonger par une autre branche, un tronc par un autre tronc, une toiture par une autre toiture, une partie de ciel doit se poursuivre par une autre partie ciel.

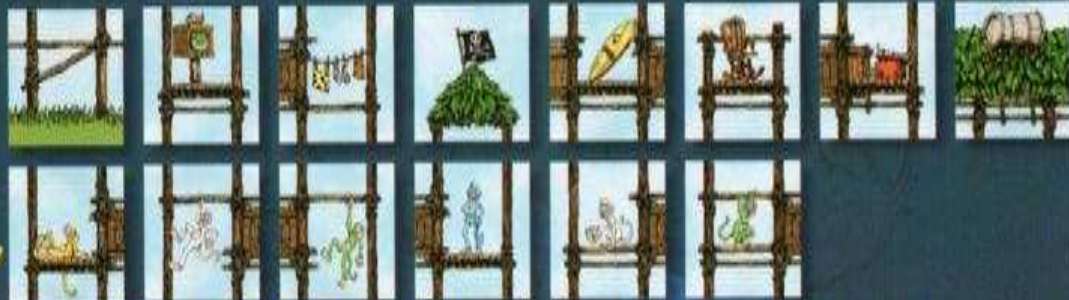
Exemples de poses autorisées





Exemples de poses interdites

b) Certaines tuiles peuvent se poser dans deux orientations différentes, d'autres ne peuvent se poser que dans un seul sens.



Ces tuiles sont toujours posées dans ce sens



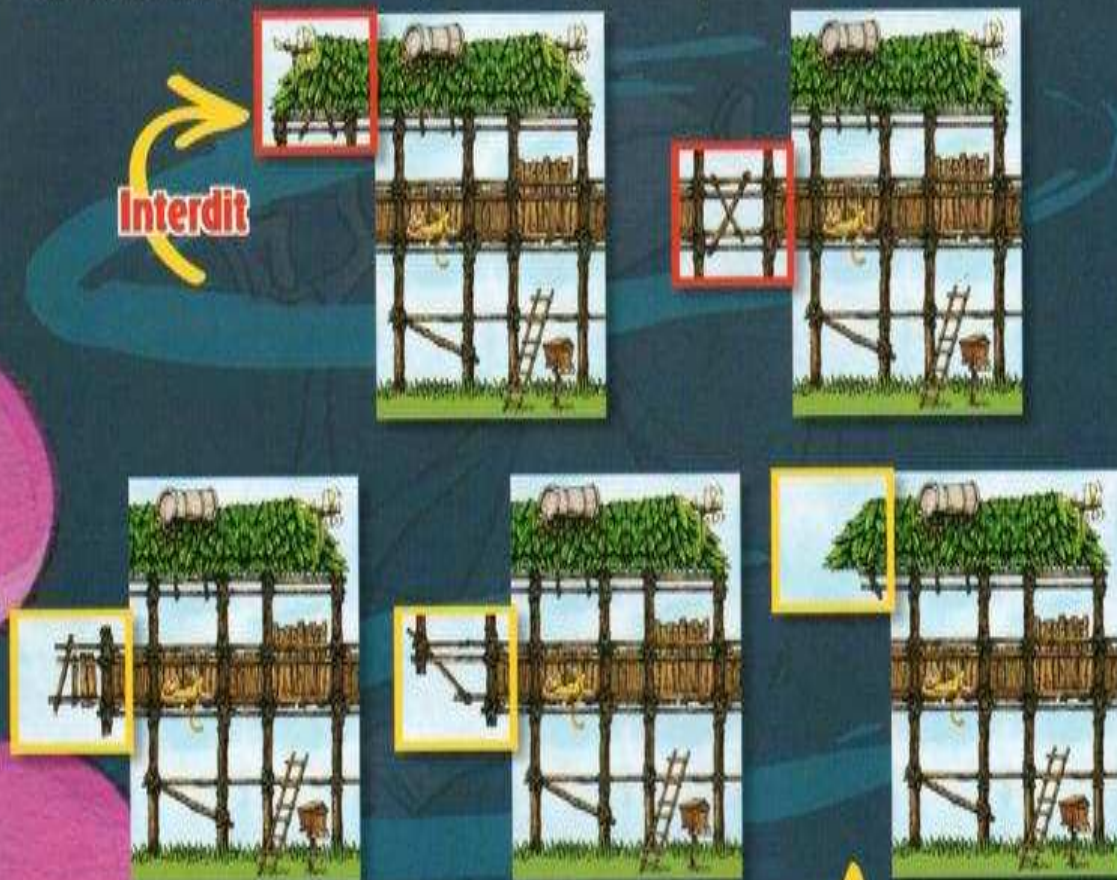
Celles-ci peuvent être retournées

c) Le joueur peut agrandir un étage en posant sa tuile à côté d'une tuile déjà posée, ou commencer un nouvel étage. Il ne peut pas agrandir un étage en laissant un vide entre la tuile qu'il pose et une tuile déjà posée sur cet étage.



5

d) Les tuiles doivent respecter les règles de la « pesanteur ». Une pièce doit toujours être posée sur une tuile de niveau inférieur. Les seules exceptions à cette règle sont les pièces en porte-à-faux.



e) La base de chaque cabane est toujours constituée de tuiles adjacentes. On ne peut plus rajouter de tuiles après une tuile « finale ». La dernière tuile de la base (à gauche et à droite) doit obligatoirement être une tuile « finale ».



Les canons

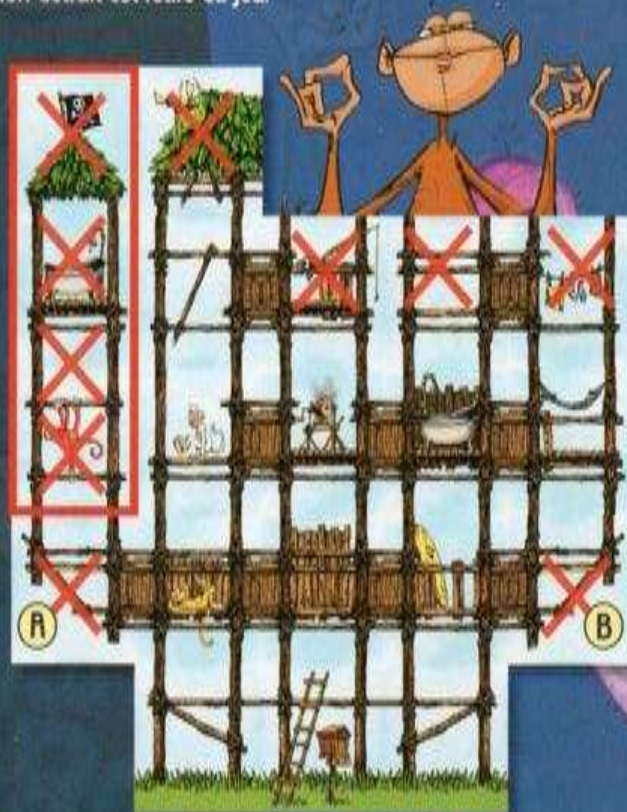
Si un joueur pose une tuile avec un canon, il peut immédiatement détruire une partie d'une des deux autres cabanes (celles sur lesquelles il n'a pas posé la tuile canon). Il peut retirer une tuile dont au moins deux des côtés sont libres (les côtés avec du ciel sont considérés comme libres). Par contre, il ne peut jamais détruire une tuile avec de l'herbe. Il pose la tuile ainsi prise pour cible devant lui et pourra s'en servir lors d'un prochain tour de jeu. Si en enlevant la tuile une ou plusieurs tuiles sont isolées de la cabane (ou simplement reliées par du ciel), elles tombent en même temps que la tuile retirée, et le joueur les pose également devant lui. Dans les deux cas, un canon détruit est retiré du jeu.

Le joueur avance son pion d'une ou de deux cases (voir ci-dessous), comme après la pose de n'importe quelle tuile, mais aucun autre pion n'est reculé sur la cabane détruite.

Le joueur qui pose une tuile canon n'est pas obligé de s'en servir pour détruire une autre cabane. Dans ce cas, le joueur avance simplement son pion et le tour de jeu passe au joueur suivant.

Un canon n'est pas un objet de confort.

Si le joueur pose un canon sur une autre cabane, il peut retirer et poser devant lui une des tuiles marquées d'une croix. S'il prend la tuile A, il prend également toutes les tuiles au-dessus, car celles-ci ne sont plus reliées à la cabane. Par contre, s'il prend la tuile B, les tuiles au-dessus ne tombent pas, car elles sont toujours rattachées à la cabane.



Avance du pion compteur

Lorsqu'un joueur pose une nouvelle tuile sur une cabane, il avance son pion d'une case ou de deux cases sur le plateau de cette cabane.

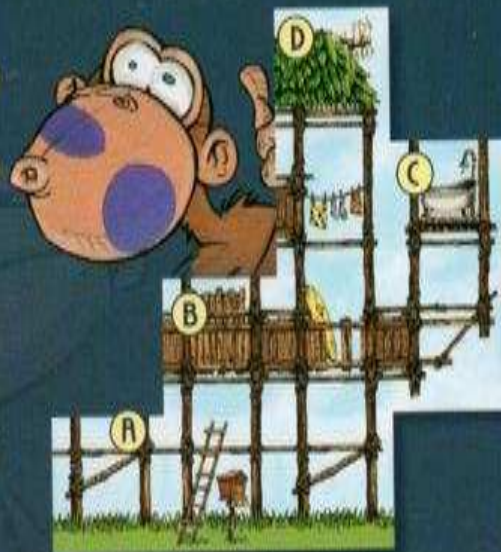
Si la tuile posée est une tuile de base (avec de l'herbe), il avance son compteur de deux cases.

Si la tuile posée est en liaison avec deux autres tuiles (c'est-à-dire qu'elle touche deux autres tuiles en prolongeant des branches ou du feuillage), il avance son compteur de deux cases.

Si la tuile posée est en contact avec une seule autre tuile (ou si elle est en contact avec deux autres tuiles mais uniquement par le ciel), il avance son compteur d'une seule case.



Si le joueur pose la tuile A, il avance son compteur de deux cases, car c'est une tuile de base. S'il pose la tuile B, il avance également de deux cases (elle est en contact avec deux autres tuiles). S'il pose la tuile D, il avance d'une seule case car elle ne touche qu'une seule autre tuile. S'il pose la tuile C, il n'avance toujours que d'une seule case, car elle n'est véritablement reliée qu'à une seule tuile (les liaisons del-diel ne comptent pas).

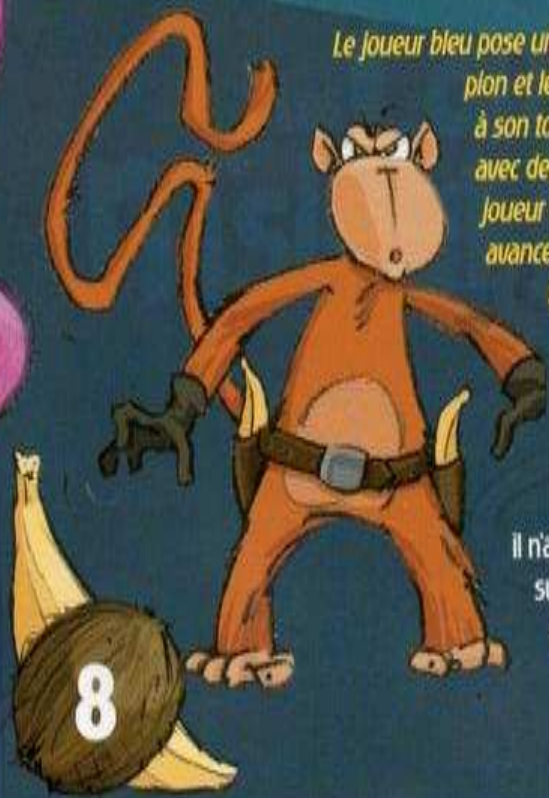


Si la case sur laquelle le joueur avance son pion est vide, il le place tout en haut de la case : les joueurs suivants placeront leur jeton juste en dessous du ou des pions qui s'y trouvent déjà, cela afin de permettre de résoudre les cas d'égalité (si deux joueurs sont sur la même case, c'est toujours celui qui est en haut de la case - le premier arrivé sur la case - qui est considéré en tête).

À la fin de la partie, si deux joueurs sont sur la même case, c'est le joueur dont le pion est le plus haut dans la case qui est le vainqueur (en fait, celui qui s'est déplacé le premier sur cette case).



Le joueur bleu pose une tuile qui touche une seule autre tuile. Il avance son pion et le place en haut de la nouvelle case. Le joueur rouge pose à son tour une tuile sur cette cabane, mais en créant une liaison avec deux autres tuiles. Il avance son pion de deux cases. Le joueur vert pose une tuile qui touche une seule autre tuile. Il avance son pion en dessous de bleu. Bleu pose à nouveau une tuile qui touche une seule autre tuile. Il avance son pion d'une case et le place sous le pion rouge. Rouge est en tête, suivi de bleu puis de vert, et Jaune est dernier car il a posé ses tuiles sur d'autres cabanes.



Si le pion d'un joueur atteint la dernière case du plateau, il n'avance plus son pion même s'il pose de nouvelles tuiles sur cette cabane. Cela veut dire que le premier joueur qui atteint la dernière case sera automatiquement en tête pour cette cabane à la fin de la partie.



Prendre une des tuiles posées devant soi et la poser sur une des cabanes de son choix

Au lieu de choisir une des tuiles de la pioche, le joueur choisit une des tuiles posées devant lui et la pose sur une des trois cabanes de son choix en respectant toutes les règles énoncées ci-dessus.



Pioche épuisée

Dès qu'une pioche est épuisée, le joueur dont le pion est en tête sur chaque cabane reçoit un jeton banane (qui vaut 1 point). Ce point est attribué pour chacune des trois cabanes.

Rappel : si deux joueurs sont sur la même case, c'est le joueur placé en haut de la case qui est en tête.

Les pioches épuisées ne sont pas reconstituées : les joueurs piochent ensuite les tuiles dans les pioches qui restent.



Fin du jeu

Le jeu prend fin dans les deux cas suivants :

- Les trois cabanes sont entièrement terminées, c'est-à-dire qu'on ne peut plus ajouter de nouvelles tuiles parce qu'elles sont entièrement entourées de ciel bleu.
- Un joueur ne peut plus jouer, c'est-à-dire que les cinq pioches sont épuisées et qu'il n'a plus de tuiles posées devant lui qu'il puisse rajouter à une cabane en respectant les règles de construction. Le jeu s'arrête immédiatement même si les autres joueurs ont encore devant eux des tuiles qu'ils pourraient poser.



Évaluation finale des cabanes

À la fin de la partie, on attribue des points à chaque cabane en fonction de plusieurs critères. Ces points (les jetons banane [1 point] et noix de coco [3 points]) servent de « monnaie » et vous pouvez utiliser indifféremment les uns ou les autres. Ils sont posés au-dessus de chaque cabane et ne seront partagés entre les joueurs que lorsque les points de tous les critères auront été rajoutés.

Les critères sont les suivants :

Dimension des cabanes :

La cabane la plus grande (en comptant le nombre de tuiles qui la composent) reçoit 5 points. Posez 3 points sur la deuxième cabane la plus grande et 1 point sur la cabane avec le moins de tuiles.

En cas d'égalité, les points attribués à chaque place sont répartis entre les cabanes. Ainsi, par exemple, si les deux cabanes les plus grandes sont à égalité, on pose 4 points sur



chacune des deux [5+3 divisé par 2] et 1 point sur la plus petite. Si ce sont les deux plus petites qui sont à égalité, on pose 5 points sur la plus grande et 2 points sur les deux plus petites [3+1 divisé par 2]. Si les trois cabanes ont chacune le même nombre de tuiles, on pose 3 points sur chaque cabane [5+3+1 divisé par 3].

Drapeau le plus haut :

Posez 5 points sur la cabane qui possède le drapeau le plus haut. Posez 3 points sur la cabane possédant le deuxième drapeau le plus haut et 1 point sur la cabane comportant le drapeau le plus bas. Une cabane sans drapeau ne reçoit aucun point. En cas d'égalité, c'est la cabane pourvue du plus grand nombre de drapeaux (parmi les cabanes à égalité) qui reçoit le plus de points. En cas de nouvelle égalité, les points attribués à chaque cabane sont répartis comme expliqué ci-dessus.

Confort moderne :

Posez 5 points sur la cabane contenant le plus d'objets de confort (sans compter les drapeaux et les canons), 3 points sur la deuxième cabane comportant le plus d'objets et 1 point sur la cabane avec le moins d'objets. Une cabane sans aucun objet ne reçoit pas de point. En cas d'égalité, les points attribués à chaque cabane sont répartis comme expliqué ci-dessus.



Cabane entièrement terminée :

Posez 6 points sur une cabane si elle est la seule qui soit complète (entièrement entourée de ciel bleu), et 3 points sur chaque cabane si deux cabanes sont terminées. Si les trois cabanes sont terminées, posez 2 points sur chacune d'elles.

Les singes :

Posez 3 points par couple de singes de même couleur qui se trouvent dans une même cabane. Seuls les couples de singes de sexe différent rapportent des points ! On reconnaît facilement les femelles : elles ont du rouge à lèvres. Sur chaque cabane, enlevez un point pour chaque singe isolé qui ne fait pas partie d'un couple. S'il n'y a plus de points sur la cabane et qu'il reste encore des singes isolés, on n'en tient pas compte.



Mâle



Femelle

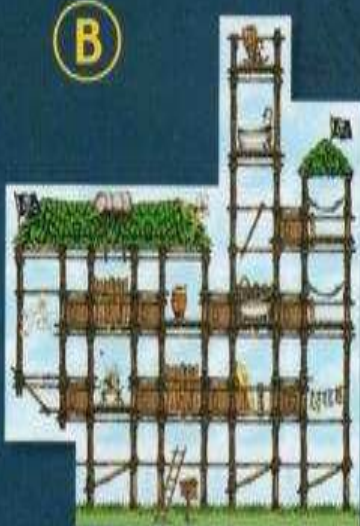


Par exemple si un singe est le seul de cette couleur sur une cabane on enlève un point à cette cabane. S'il y a deux mâles d'une couleur et aucune femelle, on enlève deux points à cette cabane. Si les trois singes de la même couleur sont présents, on ne rajoute que deux points (3 points pour le couple, mais un point en moins pour le singe isolé).

Exemple d'évaluation des cabanes



Taille	2 points (22 tuiles, égalité avec cabane B)	A
Drapeaux	5 points (hauteur = 7 tuiles)	
Objets de confort	3 points (10 objets)	
Cabane terminée	0 point	
Couples de singes	0 point	
Singes Isolés	-3 pour les trois mâles	
Total	7 POINTS	



Taille	2 points (égalité avec cabane A)	B
Drapeaux	3 points (même hauteur que la C, mais la B a plus de drapeaux)	
Objets de confort	5 points (11 objets)	
Cabane terminée	3 points	
Couples de singes	0 (aucun couple)	
Singes Isolés	-1 pour le singe blanc	
Total	12 POINTS	



Taille	5 points (23 tuiles)	C
Drapeaux	1 point	
Objets de confort	1 point (6 objets)	
Cabane terminée	3 points	
Couples de singes	6 points (couple rouge et couple blanc)	
Singes Isolés	-1 pour le singe bleu	
Total	15 POINTS	



Distribution des points

Une fois que les points ont été posés sur les cabanes pour chacun des critères, on procède à la distribution de ces points entre les joueurs. Pour chaque cabane (l'ordre des cabanes dans lequel se fait la répartition importe peu) les joueurs se répartissent les points de la façon suivante :

Le joueur dont le pion est le **plus avancé sur le plateau** (le plus à droite, et en cas d'égalité, celui qui est le plus haut dans la case) prend **la moitié de la somme posée sur la cabane**. En cas de nombre impair, la somme est arrondie au point supérieur.

Le joueur dont le pion est à la **deuxième position** prend **la moitié des points qui restent**. En cas de nombre impair, la somme est également arrondie au point supérieur.

Le joueur suivant prend de même **la moitié des points qui restent, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur**.

Si il ne reste plus de points, la distribution s'arrête et les derniers joueurs ne reçoivent rien.

Si il reste encore des points une fois que le dernier joueur s'est servi, ils sont attribués au joueur dont le pion est en **première position sur cette cabane**.

Un joueur dont le pion est encore **sur la case de départ** (c'est-à-dire qui n'a posé aucune tuile sur cette cabane) ne ramasse aucun point.

On procède de même pour les deux autres cabanes.

Chaque tuile de singe qui reste encore en possession des joueurs (posée devant eux) fait perdre 1 point.

Si nécessaire, les joueurs peuvent « faire de la monnaie » en échangeant un jeton noix de coco contre trois jetons banane.

Le joueur qui possède le plus de points est déclaré vainqueur !



Exemple de distribution des points pour la cabane C. Il y a 15 points à répartir. Bleu est en tête (son pion est dans la case la plus à droite et le plus haut dans cette cabane) : il reçoit 8 points (la moitié de 15 arrondi au point supérieur). Rouge reçoit 4 points (la moitié des 7 points restants arrondi au point supérieur). Jaune reçoit 2 points (la moitié des 3 points qui restent arrondis au point supérieur). Vert reçoit 1 point (la moitié de 1 arrondi au point supérieur).



Les cabanes de monsieur Robinson est un jeu de Dominique Ehrhard.
Illustré par Dominique Ehrhard et Frantz Rey.
édité par Asmodée Éditions sous licence Week-end Games.

