

Les îles de Casimir

Pour 2 à 4 joueurs

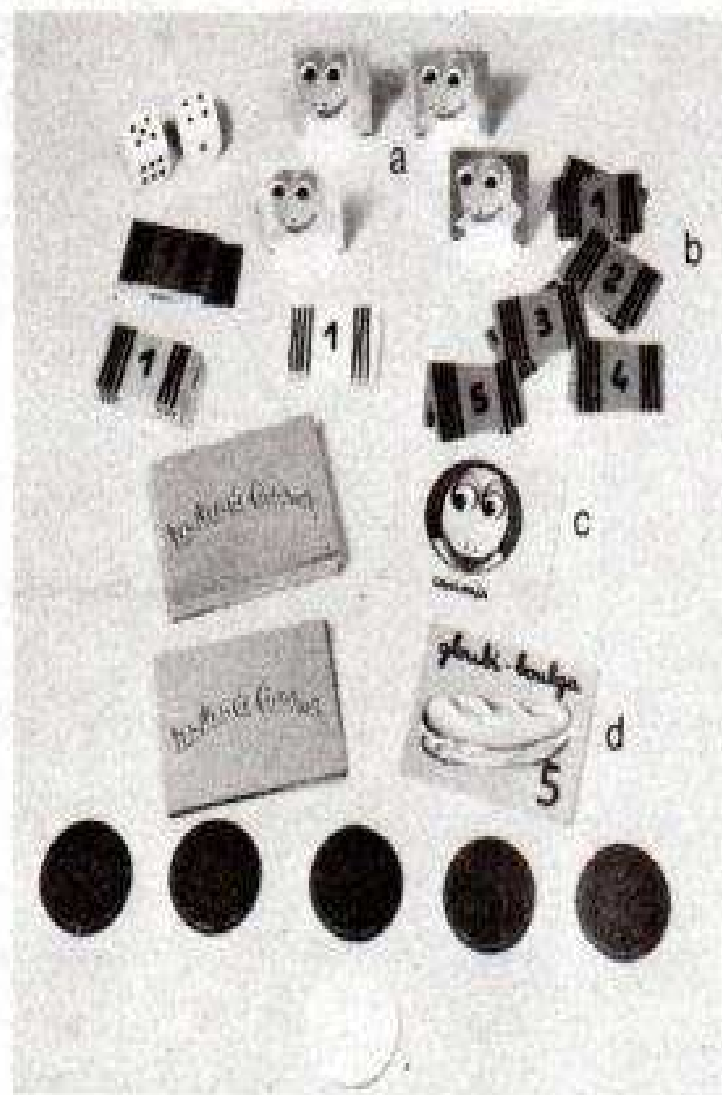


fig. 1

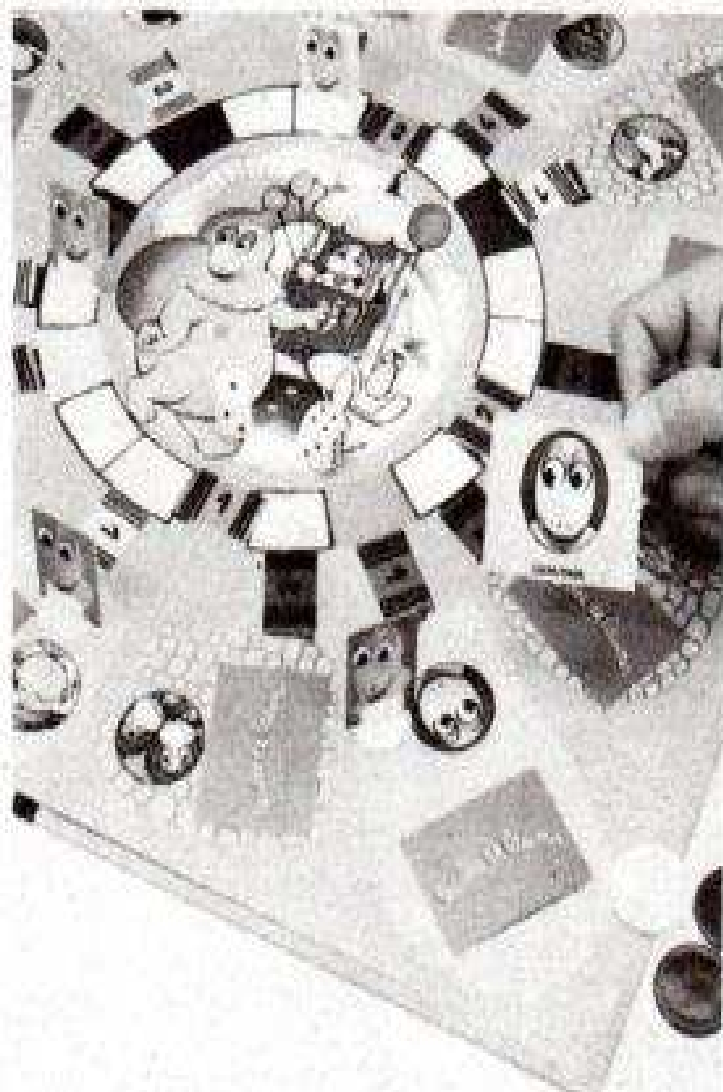


fig. 2

BUT DU JEU :

Accumuler le maximum de points (en jetons et en Gloubi-Boulgas) en allant d'île en île, selon les indications de cartes secrètes, et en disposant des "points à péage" sur les différents parcours possibles.

COMPOSITION DU JEU :

- 1 tableau de jeu,
- 4 pions-joueurs en carton, sur socle (fig. 1-a),
- 1 dé,
- 40 cartes-pont, 10 par couleur, dont 2 de chaque valeur : 1, 2, 3, 4, 5 (fig. 1-b),
- 24 cartes-destination, 2 pour chaque île (la carte représente le personnage correspondant de l'île à atteindre) (fig. 1-c),
- 8 cartes Gloubi-Boulgas (4 de valeur : 5, 2 de valeur : 10, 2 de valeur : 15) (fig. 1-d),
- 12 jetons blancs, de valeur : 5,
- 34 jetons bleus, de valeur : 1.

PRÉPARATION DU JEU :

Un joueur est désigné pour faire office de banquier. Chacun ayant choisi sa couleur, le banquier lui donne :

- 1 carte-destination. Le joueur la garde secrète.
- Le pion de sa couleur. Il le pose sur la case correspondante du circuit central.
- Les 10 "cartes-pont" de sa couleur.
- 1 jeton blanc (valeur : 5).
- 10 jetons bleus (valeur : 1).

Puis le banquier mélange et bat les cartes-destination restantes et les cartes Gloubi-Boulgas.

Il pose ensuite une de ces cartes, face cachée sur chaque île. Il place le reste en pile au milieu du plateau : c'est le talon.

DÉROULEMENT DU JEU :

Les joueurs lancent tour à tour le dé. Celui qui fait le meilleur score commence. Il a un but : rejoindre le plus vite possible l'île désignée par sa carte-destination. Il lance le dé et prend la direction de cette île. S'il doit franchir un "bras de mer", il pose là une carte-pont (d'abord celle de la valeur la plus basse : 1). Il peut ainsi terminer son mouvement.

Les cartes-pont : elles sont placées par les différents joueurs, sur les "bras de mer", au fur et à mesure du jeu : d'abord les valeurs les plus basses, 1 puis 2, etc. Elles donnent le droit à leur "propriétaire" de percevoir "un droit de passage" (le péage) chaque fois qu'un autre joueur franchit une de ces cartes-pont. Le montant de ce droit correspond au chiffre indiqué. 1 jeton bleu pour une carte de valeur 1, 2 pour une carte de valeur 2, etc. (fig. 2)

Ces cartes-pont comptent pour une case. Après le premier joueur, ses adversaires procèdent de même. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Deux joueurs ne peuvent se trouver en même temps sur une même case ou une même île. Le joueur qui "arrive" sur une case ou île occupée ne peut donc faire mouvement et perd son tour.

Quand un joueur arrive sur l'île indiquée par sa carte-destination (il n'a pas besoin d'arriver "pile") :

- il montre sa carte-destination aux autres joueurs et la pose face visible à côté du talon,
- il reçoit du banquier, en récompense, un jeton bleu,

● Il prend ensuite la carte qui se trouvait sur l'île. Deux cas peuvent alors se présenter :

a) Cette carte est une carte-destination. Le joueur la garde secrète, il puise une carte au talon (celle du dessus) et la met sur l'île, en remplacement de la précédente. Il ne regarde pas cette carte et il la pose face cachée. Au tour suivant, il s'efforcera de gagner l'île désignée par sa nouvelle carte-destination. (Si par hasard cette carte indiquait l'île où il se trouve déjà, le joueur la pose face visible à côté du talon; reçoit 1 jeton bleu supplémentaire, puise une carte au talon, pour lui, et une autre carte qu'il place sur l'île.)

b) Cette carte est une carte Gloubi-Boulga. Le joueur la pose devant lui, face visible. Il prend au talon une carte. Si c'est encore une carte Gloubi-Boulga, il la pose à nouveau devant lui et prend la carte suivante du talon... jusqu'à ce qu'il trouve une carte-destination. Il procède alors normalement: il garde cette carte secrète, prend la carte suivante du talon et sans la regarder, la pose, face cachée, sur l'île.

FIN DE LA PARTIE :

La partie s'arrête :

● Lorsque le talon est épuisé. (A moins que les joueurs désirent continuer. Dans ce cas, le banquier reprend les cartes déjà utilisées – sauf les cartes Gloubi-Boulgas en possession des joueurs –, les bat et refait ainsi le talon. Le jeu peut alors continuer jusqu'à ce que le nouveau talon soit épuisé. Le jeu s'arrête alors...)

● Lorsque le banquier n'a plus de jetons.

LE VAINQUEUR :

Celui qui, en jetons et Gloubi-Boulgas, totalise le plus grand nombre de points.

LA MARQUE :

Carte Gloubi-Boulga marquée 15 : 15 pts.

Carte Gloubi-Boulga marquée 10 : 10 pts.

Carte Gloubi-Boulga marquée 5 : 5 pts.

Jeton blanc : 5 pts.

Jeton bleu : 1 pt.