



Tranquility

un jeu de carte
coopératif de James Emmerson



1. Pièces

80 cartes d'île (numérotées de 1 à 80)



5 cartes de départ et 5 cartes d'arrivée



20 cartes d'extension Mers agitées



plus:

- 2 cartes de référence
- 25 cartes de bordure (pour délimiter l'espace de jeu)
- 3 feuilles de règles du jeu (en anglais, allemand et français).

2. But du jeu

Vous essaierez de trouver votre île paradisiaque à bord du bateau Tranquillité. Pour ce faire, vous devez remplir toute la grille de mer 6 x 6 avec des cartes d'île et vous devrez avoir joué une carte de départ et une carte d'arrivée. Tous les joueurs gagnent si vous complétez tous la grille, et si vous avez placé une carte de départ et d'arrivée. Vous coulerez alors des jours heureux sur une île paradisiaque. Tous les joueurs perdent si un seul joueur ne peut plus jouer ou se défausser d'une carte (voir section 4), ce qui entraîne la perte du navire pour toujours.

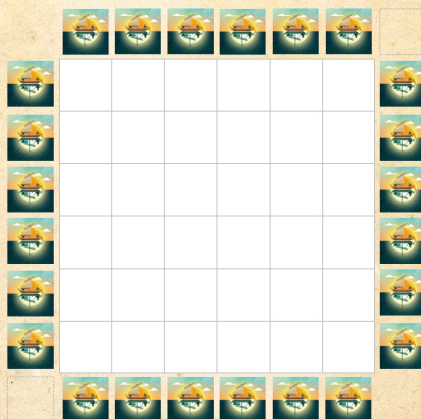
Vous ne devez PAS communiquer avec les autres joueurs sauf si c'est pour discuter de la carte de départ (voir ci-dessous)

3. Configuration du jeu

Si c'est votre premier jeu, nous conseillons généralement de jouer avec le jeu standard. Retirez toutes les cartes d'extension et replacez-les dans la boîte. Les règles de l'extension et les informations sur les variantes de jeu disponibles se trouvent à la fin de ces règles.

Remarque : les joueurs expérimentés peuvent vouloir retirer quatre cartes d'île au hasard selon la variante Galatée de la section 7.1).

1. Placez 24 cartes de bordure (elles portent le dessin du bateau devant et derrière) de manière à encadrer un espace de jeu 6 x 6 (voir ci-dessous et/ou la carte de référence A1).



2. Mettez de côté 1 carte de départ par joueur (en remettant les cartes de départ non utilisées dans la boîte).

3. Mélangez toutes les cartes d'île et d'arrivée et distribuez-les à chaque joueur, face cachée, en les répartissant le plus équitablement possible, pour qu'ils forment leur pile de tirage. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, un joueur aura 29 cartes, et les deux autres 28 chacun (80 cartes d'île plus 5 cartes d'arrivée).

4. Chaque joueur doit ensuite prendre cinq cartes de sa pile de tirage individuelle pour former sa main de départ. Vous devez constamment cacher à tous les autres joueurs les cartes que vous avez en main.

5. Enfin, chaque joueur doit mélanger 1 carte de départ dans sa pile de tirage.

6. Le joueur ayant le moins de cartes doit commencer, ou choisir au hasard.

4. Comment jouer

Jeu en solo: Pour lire les règles du jeu solo en français, visiter BoardGameGeek ou tourner l'attention à la carte référence A2.



SCAN ME

Vous jouez tous à tour de rôle, l'un après l'autre, en commençant par le premier joueur et en vous déplaçant ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'il soit gagné ou perdu. Quand c'est votre tour, vous devez effectuer l'une des actions suivantes.

A) Jouez une carte ou B) Éliminez deux cartes

Après avoir effectué une action, vous devez retirer jusqu'à une main de cinq cartes en prenant des cartes du haut de votre propre pioche (sauf si votre pioche est épuisée, dans ce cas continuez à jouer jusqu'à la fin du jeu)

A) Jouer une carte

Choisissez une carte d'île dans votre main. Vous pouvez la jouer n'importe où dans la grille à condition de respecter ces règles:

1. Les cartes doivent être placées de telle façon que la grille monte dans l'ordre numérique depuis le bas à gauche jusqu'en haut à droite, en se déplaçant d'abord le long de la rangée inférieure de gauche à droite, puis en suivant la deuxième rangée de gauche à droite, et ainsi de suite
2. Si la carte est placée à côté d'une carte existante dans l'ordre croissant (même si elles sont sur des rangées différentes), vous devez éliminer de votre main, face cachée, le nombre de cartes égal à la différence entre les nombres indiqués sur les deux cartes ; par exemple, si vous placez un « 5 » à côté d'un « 3 », cela signifie que vous devez éliminer deux cartes.



Si une carte est jouée entre deux cartes, vous éliminez le nombre de cartes égal à la différence entre la carte que vous avez jouée et l'une des cartes de chaque côté, selon le plus petit résultat. **Vous ne pouvez pas** placer de carte si cela vous oblige à éliminer plus des quatre cartes restantes dans votre main. Vous ne pouvez pas éliminer de cartes de votre pile de tirage.

Cartes de départ

Si vous avez en main une carte de départ et qu'il vous faut en jouer une, **vous devez jouer** cette carte de départ comme action ce tour. La carte de départ n'est pas placée dans la grille, mais dans le coin inférieur gauche du cadre. Lorsqu'une carte de départ est jouée, vous devez éliminer un total de huit cartes entre vous. Vous pouvez discuter du nombre de cartes que chacun d'entre vous est prêt à éliminer, mais pas en détails sur ce que vous avez en main ou sur l'endroit où vous pourriez vouloir jouer vos cartes dans le futur.

Remarque : c'est le seul moment du jeu où les joueurs peuvent communiquer. Après avoir éliminé leurs cartes, tous les joueurs peuvent en tirer jusqu'à cinq. Si l'espace de départ est déjà occupé, les cartes de départ restantes n'ont aucune utilité et peuvent être éliminées selon les règles normales.

Dans un jeu à deux joueurs, chaque joueur tire deux cartes supplémentaires de sa pile de tirage avant de se débarrasser des huit cartes.

Cartes d'arrivée

Vous ne pouvez jouer une carte d'arrivée en haut à droite de la grille qu'une fois que le reste de la grille (plus une carte de départ) a été complété. Si cette carte est jouée avant qu'un joueur n'ait plus de coups légaux, alors vous gagnez tous la partie. Les cartes d'arrivée peuvent être retirées en utilisant les règles normales, mais attention : il n'y en a que cinq dans le jeu ! Vous ne pouvez pas gagner sans qu'une carte d'arrivée soit jouée.

B) Éliminer deux cartes

Vous pouvez choisir d'éliminer deux cartes plutôt que de jouer une carte pour 2 raisons : soit parce que vous ne pouvez pas légalement jouer une carte, soit parce que vous le voulez. Pour ce faire, vous devez placer deux cartes de votre choix de votre main, face cachée, devant vous. *Remarque : nous conseillons de ne pas aligner correctement cette pile de défausse afin de pouvoir la différencier facilement de la pile de tirage.*

Pour défausser, mettez les cartes faces vers le bas devant-vous. Ni vous ni quelqu'un d'autre peuvent examiner votre pile défaussée.

5. Fin de la partie

Tout le monde **gagne** si le joueur actif joue avec succès une carte d'arrivée une fois que la grille est complétée. Tout le monde **perd** si un joueur ne peut pas entreprendre d'action légale quand c'est son tour. Cela peut être parce qu'il ne peut pas jouer de carte dans la grille, soit parce qu'elle ne correspond pas numériquement, soit parce que le joueur n'a pas assez de cartes à éliminer pour la jouer, soit parce qu'il ne vous reste qu'une ou zéro carte en main au début de votre tour.

Directives pour la communication

Au sens strict, la Tranquillité doit se jouer en silence. Cependant, en fin de compte, les joueurs peuvent créer leurs propres règles de communication ou simplement choisir de profiter de l'occasion pour discuter d'autres sujets.

Si vous gagnez régulièrement le jeu standard, ou si vous voulez juste pimenter un peu les choses, alors essayez les mini-expansions ou les variantes. La difficulté de chaque extension et variante est indiquée par un certain nombre d'icônes !.

6. Extension Mers agitées

Les trois mini-extensions suivantes sont incluses dans la boîte de jeu : Rochers déchetés, Monstres marins et Tempête et Boussole plus les cartes « Wild cards » exclusives à Kickstarter. Elles peuvent être utilisées pour augmenter la difficulté du jeu, et ajouter de la variété.

Remarque : nous recommandons d'ajouter les extensions l'une après l'autre, surtout au début.

6.1 Rochers déchetés

! Le jeu commence avec la carte Rochers déchetés placée au hasard sur l'une des six cartes de la bordure à gauche de la grille. Cette rangée est considérée comme temporairement impénétrable, donc aucune carte ne peut y être placée. Après avoir effectué votre action normalement, avant de piocher, vous devez déplacer la carte Rochers déchetés vers n'importe quelle rangée comportant au moins une case vide avant de pouvoir piocher jusqu'à cinq cartes. Si vous choisissez de ne pas déplacer la carte Rochers déchetés, vous devez à la place éliminer deux cartes. La carte Rochers déchetés est retirée du jeu une fois que quatre rangées ont été complétées.

6.2 Monstres marins

!!! / !!! Selon le niveau de difficulté, vous devez mélanger trois, quatre ou cinq cartes Monstres marins dans l'île et les cartes d'arrivée avant de les distribuer aux

Si vous tirez une carte Monstre marin, vous la gardez en main comme l'une de vos cinq cartes. Quand c'est votre tour, vous pouvez jouer la carte Monstre marin dans la grille en la plaçant sur une carte déjà jouée. Le Monstre marin détruit la carte et les deux cartes sont alors retirées du jeu. Cela compte comme une action à votre tour. Vous ne pouvez jamais éliminer d'une carte de Monstre marin. La seule façon de s'en débarrasser est de les jouer dans la grille.

Si quelqu'un essaie de terminer le jeu en plaçant une carte d'arrivée et qu'un ou plusieurs joueurs détiennent toujours une carte Monstre marin, cela doit être révélé. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes de Monstre marin en main aient été jouées. La carte d'arrivée peut alors être jouée pour gagner la partie.

6.3 Tempête et boussole

!!! Lors de l'installation, ajoutez les six cartes Tempête et mélangez-les dans les cartes d'île et d'arrivée avant de les distribuer aux joueurs. Les six cartes Boussole sont placées sur le côté de l'espace de jeu. Vous réglez une carte Tempête dès que vous la tirez. Vous pouvez ensuite tirer jusqu'à cinq (ou trois, voir ci-dessous) cartes. Les Tempêtes sont résolues comme suit :

Tempête jaune : Placez la carte Tempête jaune face visible devant vous et éliminez immédiatement de jusqu'à trois cartes ; c'est votre nouvelle limite de main jusqu'au retrait de la carte Tempête. Lorsque la carte Départ est jouée, si vous avez une Tempête jaune, vous pouvez choisir d'éliminer les deux cartes du haut de votre pile de tirage sans les regarder pour contribuer aux huit cartes qui doivent être rejetées.

Remarque : si un joueur tire plusieurs Tempêtes jaunes, la limite de trois cartes reste en vigueur, mais il a maintenant besoin de plusieurs cartes Boussole pour supprimer la restriction (voir ci-dessous).

Tempête pourpre : Placez la carte Tempête pourpre sur l'une des six cartes de bordure à gauche de la grille sur une rangée avec au moins un espace vide. Cette rangée est maintenant inaccessible tant que la tempête est en cours et ne peut être enlevée que par une Boussole (voir ci-dessous).

Tempête orange : Placez la carte Tempête orange face en l'air devant vous. Pour tous les tours suivants, vous ne pouvez plus jouer qu'à côté d'une carte existante (en éliminant le nombre de cartes approprié selon les règles habituelles) ou éliminez deux cartes.

Cartes de boussole : Il est possible de jouer des boussoles pour aider les joueurs à naviguer dans les tempêtes et supprimer les restrictions de jeu.

Elles peuvent être jouées à tout moment, y compris immédiatement qu'une tempête a été révélée, mais pas encore terminée. On peut aussi les conserver pour les utiliser plus tard. Elles ne comptent pas dans la limite de cinq cartes. Les joueurs peuvent discuter librement de la tempête à supprimer.

Les cartes Boussoles peuvent être acquises de trois manières différentes :

1. Lorsque la carte Départ jouée, les joueurs gagnent une carte Boussole entre eux.
2. Lorsqu'une rangée entière est remplie avec des cartes consécutives (par exemple 12, 13, 14, 15, 16, 17).
3. Si un joueur choisit d'éliminer toute sa main.

Remarque : un joueur soumis à la limite de main de trois cartes imposée par la Tempête jaune peut toujours gagner une Boussole de cette façon.

6.4 « Wild Cards »

Les joueurs doivent mélanger les « Wild cards » dans le paquet des cartes pendant la configuration du jeu.

Elles sont remplaçantes pour quelques cartes, par exemple les cartes de start, finish et des compasses (sauf les cartes des îles qui sont déjà jouées), et rendent le jeu plus facile.

7. Variantes

7.1 Retrait des cartes d'île

C'est la façon la plus simple de rendre le jeu plus difficile. Non seulement les joueurs ont moins de cartes à jouer ou à jeter, mais ils doivent aussi prendre de plus grands risques en raison de l'incertitude de ne pas savoir quelles cartes ont été retirées. Éliminez le nombre suivant de cartes d'île aléatoires du jeu (sans regarder) avant de faire la pioche. Veillez à mettre de côté les cartes d'arrivée avant de vous défausser, sinon le jeu pourrait, en théorie, devenir impossible à gagner !

! Galatée: éliminer 4 cartes.

! Triton: éliminer 6 cartes

! Leucothea: éliminer 8 cartes.

! Amphitrite: éliminer 10 cartes

! Poséidon: éliminer 12 cartes. .

D'autres variantes ?

Vous pouvez trouver les règles complètes pour les variantes suivantes sur BoardGameGeek.



7.2 La Grande arche

! Les joueurs doivent compléter les deux piliers avant de mettre le toit pour compléter l'arche. C'est une variante de type grille alternative qui utilise en grande partie les règles de jeu standard.

7.3 La Pyramide

! Une grille en forme de Pyramide est dessinée en utilisant la plupart des cartes de bordure. Les joueurs créent également une « pile d'explorateur » en utilisant les cartes de l'extension, les cartes d'arrivée et les cartes de bordure restantes. Lorsqu'une carte d'île est placée sur l'une des cartes frontière, le joueur doit tirer la carte supérieure de la pioche de l'explorateur et résoudre l'effet immédiatement.

7.4 Jour et nuit

! Un nouveau mécanisme est introduit dans lequel les joueurs doivent orienter leur main de la même manière, par exemple au départ, tout le monde doit avoir le soleil en haut. Les cartes doivent être placées dans la grille correspondant à cette orientation. Pour gagner le jeu, la moitié de la grille doit être placée côté soleil vers le haut tandis que l'autre moitié doit être côté lune vers le haut.

Les cartes peuvent être placées n'importe où dans la grille, comme dans le jeu standard, mais les joueurs ne peuvent pas gagner si les cartes sont orientées dans le mauvais sens. Une nouvelle action est disponible : éliminez une carte pour faire tourner une carte dans la grille.

7.5 Compétition

C'est une variante qui permet à 2 joueurs de jouer en mode compétitif. Les deux joueurs jouent des cartes avec une certaine orientation et gagneront des points pour les cartes jouées dans la grille ; les défausses perdront des points. Enfin, les cartes sont tirées à partir d'une zone face visible plutôt que de paquets individuels.



SCAN ME

Les FAQ officielles se trouvent sur le site Page Tranquillité sur BoardGameGeek dans la section Fichiers.

Concepteur de jeux : James Emmerson

Illustrateur : Tristram Rossin

Chef de projet : Peter Hazlewood

Réviseur : Eleanor Hazlewood

Testeurs de jeux : Andreea Cicu, James Green, Amanda Hazlewood, Andrew Hazlewood, Eleanor Hazlewood, Emma Hazlewood, David Houchen, Carl Natress, Abi Newton, Holly Newton et Peter Whitelegg.

Le designer tient également à remercier tout particulièrement son épouse, Megan, et sa famille pour leur soutien.



BoardGameHub