

BIG KINI!

PARADIS TROMPEURS SUR L'ATOLL
LE JEU POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS



Un jeu de
Guido Eckhoff

Pour 2 à 4 joueurs

À partir de 10ans

Avant-propos

Au Spiel'05 d'Essen, nous avons présenté la version de base de Big Kini ainsi qu'une version beta d'une extension pour 5 à 6 joueurs et pour des joueurs chevronnés. Nous en avons profité pour recevoir des conseils et des idées pour une version finale du jeu destinée aux joueurs expérimentés.

Nous avons maintenant intégré tous les informations venant d'Allemagne et de l'étranger dans une variante du jeu intitulée « Le jeu pour les joueurs expérimentés ».

Celle-ci contient une petite sélection des variantes de jeu possibles, certaines nouvelles mises en place et une règle supplémentaire pour jouer en solitaire. Nous avons également expliqué à nouveau le fonctionnement des cartes action et illustré celui-ci avec un exemple.

Nous espérons que le jeu vous amusera et tenons à remercier tout ceux qui ont contribué de manière si constructive à l'évolution de Big Kini.

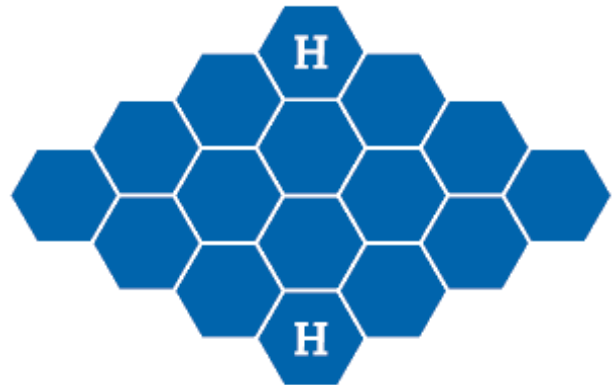
Fin du jeu

Une des critiques émises a trait à la manière prématurée dont le jeu se termine au moment où la dernière tuile d'atoll est découverte. Au moment où vous sentez que le jeu commence réellement, celui-ci est déjà terminé. Voici quelques options pour prolonger les parties, options sur lesquelles les joueurs doivent se mettre d'accord avant de commencer à jouer :

- Fixez le coût de découverte d'un atoll à 7 bay baron au lieu de 5
- Jouez toujours les 12 tours de jeu
- Si vous possédez l'extension 5-6 joueurs, utilisez toutes les tuiles d'atoll dans une partie à 5 ou 6 joueurs, et 2 ou 3 tuiles d'atoll supplémentaires dans une partie à 2 ou 3 joueurs

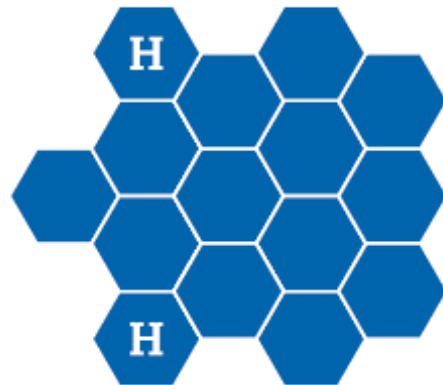
Les mises en place et les modifications suivantes peuvent être utilisées

Mises en place pour 2 joueurs



Est ou Ouest

(16 des tuiles d'atoll numérotées 1 à 18 sont utilisées)
Après avoir choisi les atolls de départ, deux tuiles d'atoll de départ sont choisies au hasard et sont retirées du jeu.



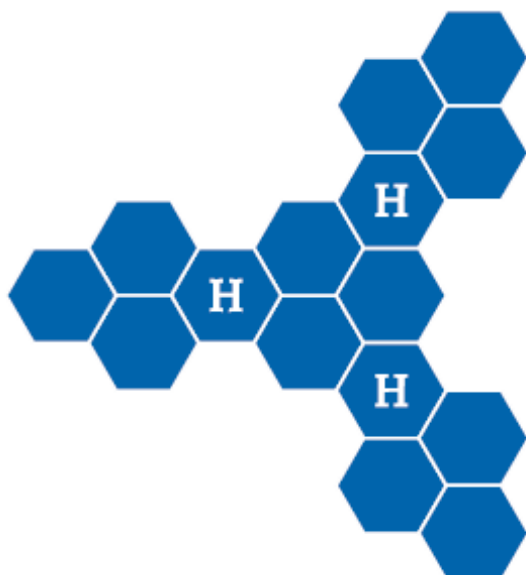
Deux de plus

(15 des tuiles d'atoll numérotées 1 à 18 sont utilisées)
Après avoir choisi les atolls de départ, trois tuiles d'atoll de départ sont choisies au hasard et sont retirées du jeu.

Modifications pour 2 joueurs

Dans une partie à deux joueurs, nous recommandons que toutes les tuiles d'atoll de départ puissent être choisies et que l'on joue avec les cartes action.

Mises en place pour 3 joueurs



Symétrie I

(15 des tuiles d'atoll numérotées 1 à 18 sont utilisées)
Après avoir choisi les atolls de départ, trois tuiles d'atoll de départ sont choisies au hasard et sont retirées du jeu.



Symétrie II

(16 des tuiles d'atoll numérotées 1 à 18 sont utilisées)
Après avoir choisi les atolls de départ, deux tuiles d'atoll de départ sont choisies au hasard et sont retirées du jeu.



Trois de plus

(17 des tuiles d'atoll numérotées 1 à 18 sont utilisées)
Après avoir choisi les atolls de départ, une tuile d'atoll de départ est choisie au hasard et est retirée du jeu.

Modification pour 3 joueurs

Pour rendre le jeu à 3 joueurs plus intéressant, deux des emplacements standards de la seconde colonne du tableau d'action sont bloqués par des jetons d'action d'une couleur neutre. Ceci peut se réaliser de deux manières différentes :

Lorsque vous jouez sans les cartes action :

Les actions sont numérotées de 1 à 6 en commençant par le haut du tableau et sont choisies au début de chaque tour en jetant deux dés à 6 faces.

Exemple :

Si un 2 et un 5 sont jetés aux dés, les deux actions « Déplacement » et « Election » sont bloquées. Si les résultats des dés sont identiques, un seul emplacement d'action standard est bloqué.

Lorsque vous jouez avec les cartes action :

Lorsque vous jouez avec les cartes action, les deux premières cartes action retournées au début du tour déterminent les actions qui seront bloquées.

Mises en place pour 4 joueurs

Mise en place possibles en utilisant toutes les tuiles d'atoll

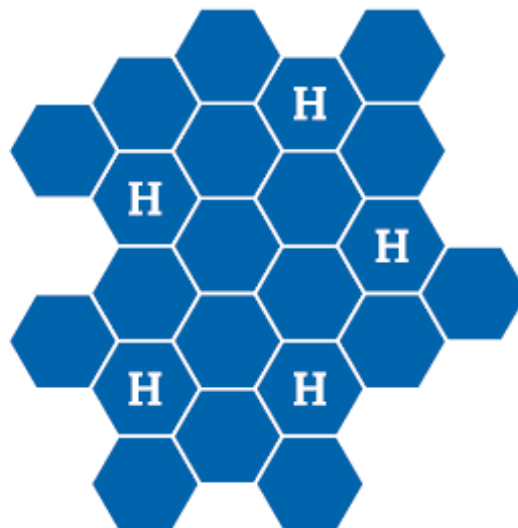
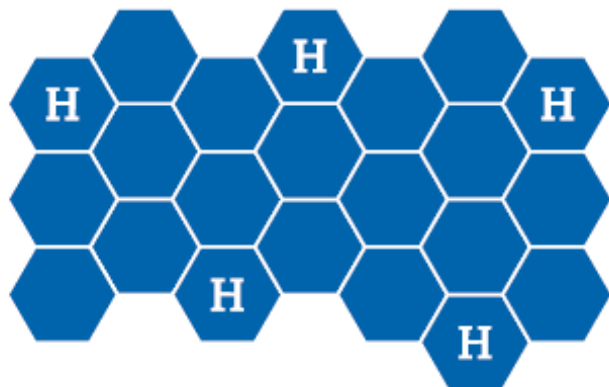


Modifications pour 4 joueurs

Aucune

Mises en place pour 5 joueurs

Mises en place possibles en utilisant toutes les tuiles d'atoll

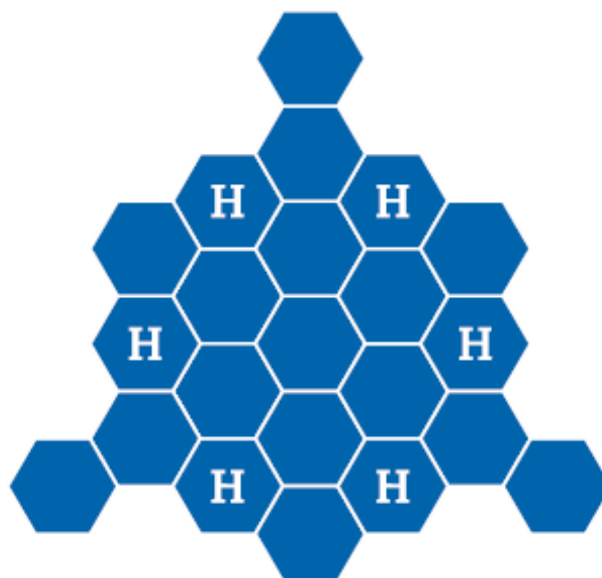


Modifications pour 5 joueurs

Aucune

Mise en place pour 6 joueurs

Mise en place symétrique pour 6 joueurs



Modifications pour 6 joueurs

Le jeu pour 6 joueurs ne devrait être joué qu'avec les cartes action de manière à ce qu'une action supplémentaire soit disponible et que l'emplacement d'action payant de couleur bleu clair soit traité comme un emplacement d'action standard (non payant).

Le capital de départ est augmenté de 2 bay baron, de manière à permettre à chacun des joueurs de choisir soit un emplacement rouge payant, soit d'acheter deux cartes action.

Jeu en solitaire

Le jeu en solitaire ne peut être joué qu'en utilisant les cartes action. Le jeu se déroule exactement sur 10 tours et le but du jeu est d'atteindre 56 points.

Comme dans une partie à deux joueurs, seule la première colonne du tableau d'action (emplacements de double action) est utilisée.

Lors des deux premiers tours, seules deux cartes action sont retournées et à partir du troisième tour trois cartes sont retournées à chaque tour. Les actions indiquées sur ces cartes sont bloquées durant le tour et des jetons neutres sont posés sur les emplacements d'action correspondants.

Exemple :

Si les cartes action « Déplacement » et « Acheter une carte » sont retournées, ces actions sont bloquées durant le tour. Ainsi, aucune carte action ne peut être achetée et aucun déplacement ne peut être effectué. Toutefois, si le joueur avait acheté une carte action « Déplacement » lors d'un tour précédent, il peut l'utiliser maintenant pour effectuer un déplacement même si l'action « Déplacement » est bloquée et ce déplacement ne lui coûte pas une action.

Règle spéciale :

Il est permis de jouer une carte action qui correspond à l'action bloquée.

Mise en place pour une partie en solitaire

Le joueur peut choisir n'importe lequel des atolls de départ.

Les atolls numérotés 7 à 18 (à l'exception du 10, du 11 et du 17) sont utilisés et disposés de la manière indiquée dans l'illustration.



Explications complémentaires sur le fonctionnement des cartes action

Chaque carte indique une action que le joueur peut réaliser en jouant cette carte. Par exemple, jouer une carte action « Déplacement » équivaut à une action « Déplacement » normale. Le numéro de l'action détermine l'ordre dans lequel les joueurs peuvent réaliser leurs actions durant le tour.

Le joueur dont c'est le tour réalise l'action indiquée et bénéficie, en outre, du bonus indiqué sur la carte. Si la carte lui permet de réaliser une seconde fois la même action (en payant deux bay baron), cette seconde action est réalisée immédiatement. Il ne faut pas oublier que le bonus indiqué sur la carte jouée ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Exemple :

C'est au joueur A de jouer et il pose son jeton d'action sur l'emplacement de double action « Election » sur le tableau d'action. Les joueurs B et C annoncent, dans l'ordre du tour, qu'ils décident de jouer chacun une carte action. Ils placent leurs cartes action devant eux face cachée sur la table. Enfin, le joueur A a l'opportunité, en temps qu'initiateur de l'élection, de jouer lui aussi une carte action, ce qu'il fait (remarque :

durant ce tour seules les cartes action indiquant le symbole Election peuvent être jouées).

Maintenant, la séquence de jeu est déterminée par les numéros des actions :

1. Le joueur B a l'action numéro 1 et joue donc avant le joueur A. En premier lieu, il déclenche une élection lors de laquelle il peut utiliser comme vote tous les types de marchandise qu'il possède dans sa réserve, comme le lui permet le bonus de sa carte action. Il peut ensuite déclencher une seconde élection en payant deux bay baron, cette fois sans pouvoir bénéficier du bonus de sa carte, dès lors que celui-ci ne peut être utilisé qu'une seule fois par carte jouée.
2. C'est maintenant au tour du joueur A. Il réalise une double action, soit celle numérotée 2 sur le tableau d'action. En premier lieu, il déclenche une élection dans l'atoll sur lequel lui et le joueur C ont des cubes. Le joueur A gagne cette élection. Dans cette situation, le joueur C ne peut pas utiliser le bonus de sa carte action qu'il n'a pas encore jouée (dans l'exemple, bonus + 2 votes), et ce jusqu'à ce que son tour arrive. Puisque le joueur A peut, et souhaite, réaliser une seconde élection (il a choisi l'emplacement double action), il déclenche une seconde élection victorieuse sur un autre atoll.
3. Malheureusement, le joueur C ne peut maintenant déclencher qu'une seule élection, ce qu'il se résout à faire, en utilisant son bonus (+ 2 votes), et gagne l'élection. Sur tous les autres atolls sur lesquels il aurait pu déclencher une élection, une élection avait déjà eu lieu.
4. Maintenant, c'est à nouveau au joueur A de jouer : il joue sa carte action. Il peut donc déclencher une élection sur l'atoll de départ du joueur B. En effet, le bonus de sa carte lui permet d'utiliser n'importe quel type de marchandise malgré le fait que l'emplacement du Baron du lagon de l'atoll de départ en question n'indique pas de marchandise pouvant être utilisée comme un vote. Le joueur A joue une tuile poissons et une tuile coquillages, ce qui lui permet de gagner l'élection. Cependant, comme il ne possède plus d'argent il ne peut pas payer pour déclencher une seconde élection, même si sa carte action lui aurait permis de le faire.

Points de règles

Point 1 :

Un emplacement de colonie ne peut être occupé qu'en utilisant l'action « Prolifération », et non par le biais de l'action « Déplacement »

Point 2 :

Quand un joueur pose son jeton d'action sur un emplacement double action, il peut choisir de ne pas réaliser une ou les deux actions permises, de manière à empêcher un autre joueur de choisir cet emplacement ; la même règle s'applique pour l'emplacement standard. Toutefois, chaque joueur est autorisé à jouer une carte action correspondante dans la séquence déterminée par les numéros d'action.

Traduction
Frédéric Frenay
Mise en page
LudiGaume http://www.ludigaume.net