

Dalapapa Terra

Un jeu de François Haffner © 2008

Matériel

- ❑ Une boîte de Dalapapa classique
- ❑ 20 brouzoufs (jetons, pièces ou marqueurs d'un seul type)
- ❑ 25 pions colonies (5 pions dans 5 couleurs)



Principe

Dalapapa Terra est un jeu de conquête territoriale qui se pratique avec une boîte de Dalapapa, quelques pions et jetons et une poignée d'amis.

But du jeu

Établir les plus belles colonies. Une colonie est un ensemble fermé de disques sur lequel est posé un pion colonie à la couleur du joueur. Le score d'un joueur est égal au produit des tailles des colonies de sol différent qu'il possède. Puisque les tuiles ne comportent que 4 couleurs, un joueur ne peut contrôler au maximum que 4 colonies.

Préparation

Chaque joueur reçoit en début de partie 1 brouzouf et 1 tuile. Les autres tuiles sont placées dans un sac de pioche. S'il y a plus de 2 joueurs, les joueurs à partir du 3^{ème} reçoivent 1 brouzouf supplémentaire.

On crée un terrain de départ en disposant au centre de la table un assemblage d'autant de tuiles qu'il y a de joueurs. Le premier joueur est le plus gros propriétaire.

Déroulement de la partie

On joue à tour de rôle dans le sens horaire. Au premier tour, le premier joueur passe et c'est le joueur à sa gauche qui commence à jouer (il s'agit d'une caractéristique essentielle et extrêmement innovante de Dalapapa Terra). Les règles de pose des tuiles sont les règles de Dalapapa classique.

Tour d'un joueur

Au début de son tour, le joueur reçoit 2 brouzoufs.

Il peut ensuite jouer autant d'actions qu'il le souhaite, dans l'ordre de son choix, parmi les trois actions possibles :

- ❑ **poser une tuile,**
 - ❑ **poser un pion colonie,**
 - ❑ **retirer un pion colonie.**
- ❑ **Poser une tuile**
- Le coût de cette action est déterminé par le nombre de disques fermés lors de la pose :
- ❑ 2 brouzoufs si la tuile posée ferme un seul disque,
 - ❑ 1 brouzouf si la tuile posée ferme deux disques,
 - ❑ gratuit si la tuile posée ferme trois disques ou plus.

Après avoir posé la tuile, le joueur en tire une nouvelle du sac.

Cas particulier : jonction de colonies

Si la pose de la tuile résulte en la réunion de plusieurs terrains en un seul sur lequel se trouvent alors plusieurs pions colonie, le joueur actif retire tous les pions colonie sauf un (généralement l'un des siens) et les rend à leurs propriétaires respectifs.

❑ Poser un pion colonie

Coût : 1 brouzouf.

Le pion est posé sur un disque complet d'un terrain libre, fermé ou non (on ne peut pas poser un pion sur un demi-disque). Aucun autre pion ne doit déjà se trouver sur ce terrain.

❑ Retirer un pion colonie

Coût : 2 brouzoufs

Lorsqu'un joueur décide de ne plus effectuer d'action, son tour se termine et c'est alors au tour du joueur à sa gauche de jouer.

Important : à la fin de son tour, un joueur ne peut pas conserver plus de 3 brouzoufs ; il rend l'éventuel excédent à la banque.

Fin de la partie

La partie s'arrête quand on constate à la fin du tour d'un joueur que celui-ci a posé ses 5 pions colonie ou qu'il en a posé 4 sur quatre colonies de type de sol différent.

Les autres joueurs disposent alors d'un dernier tour spécial sans attribution de brouzouf, pendant lequel il ne peuvent effectuer qu'une seule des actions possibles ou passer.

Score final

Le score d'un joueur est calculé en multipliant la valeur des colonies terminées et de type de sol distinct qu'il contrôle. S'il contrôle plusieurs colonies de même type de sol (par exemple bleu), il ne peut compter que la plus importante d'entre elles.

A ce score s'ajoute le nombre de brouzoufs encore possédés par le joueur.

Exemple : Max, à qui il reste 2 brouzoufs, a posé 4 pions colonie sur le jeu :

- ❑ 1 sur une zone fermée de 6 jaunes
- ❑ 1 sur une zone ouverte de bleus
- ❑ 1 sur une zone fermée de 9 jaunes
- ❑ 1 sur une zone fermée de 5 rouges

Son score est donc : $(9 \times 5) + 2 = 47$ points