

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



SUMMER TIME



Un jeu pour deux vacanciers
à partir de 10 ans
par Inka et Markus Brand

Contenu



34 cartes Aventure



2 Marqueurs
en bois



3 cartes Fin de partie



30 Tuiles avec symboles



1 Piste de score

But du jeu

Dans ce jeu, vous êtes un vacancier et vous avez atterri dans les mers du Sud. Maintenant, vous voulez passer des vacances aussi belles que possible : un bain rafraîchissant dans la piscine, un cocktail de fruits glacés, une sieste dans un hamac... et ainsi de suite. Mais vous serez dérangé dans vos plans par votre adversaire qui essaiera toujours et partout de vous dépasser.

Dans le jeu, vous acquérez des cartes Aventure, que vous pourrez ensuite déposer sur la table. Un groupe de cartes apporte des points de victoire, l'autre des facteurs de multiplication. Le but du jeu consiste à poser les différentes cartes sur la table, de manière à gagner un maximum de points. À la fin du jeu, celui qui aura collecté le plus de points de victoire gagnera la partie.

Préparation

- Posez le plateau de jeu sur la table et placez les marqueurs de point sur 0. Chaque joueur choisit une couleur.
- Donnez à chaque joueur les 15 tuiles de sa couleur (dos clair ou foncé) qu'il dispose devant lui symbole visible.
- Alignez côte à côte les 3 cartes de fin de partie, la face visible étant désignée arbitrairement.
- Mélangez les 34 cartes Aventure et distribuez-en deux au hasard à chaque joueur face cachée.

- Partagez les 30 cartes restantes en 3 piles de 10 et posez les piles sur les cartes de fin de partie.
- Retournez la première carte de chaque pile et déposez-la devant la pile.



Les 3 tas de 10 cartes



Les 3 cartes retournées

Déroulement

Les joueurs jouent à tour de rôle. Celui qui a le plus voyagé commence. À son tour de jeu, chaque joueur ne pourra réaliser qu'une seule des trois actions suivantes :

1) Prendre / Déposer une carte Aventure

- À son tour de jeu, chaque joueur peut acquérir une des cartes découvertes.
- Le coût d'une carte (les 3 tuiles nécessaires) est précisé sur la carte supérieure de la pile adjacente.
- Le joueur qui acquiert la carte retourne devant lui les tuiles avec les symboles correspondants.

Ex. : si un joueur veut prendre la carte « Piscine » (ci-dessus au milieu), il doit retourner devant lui 2 tuiles Noix de coco et 1 tuile Fruit.

- Le joueur prend la carte qu'il vient d'acquérir dans sa main.
- S'il le souhaite, il peut maintenant poser cette carte ou d'autres précédemment acquises (voir ci-dessous).
- Important : c'est seulement quand les 3 cartes découvertes ont été acquises que l'on retourne 3 nouvelles cartes.

2) Récupérer toutes les tuiles

- À son tour de jeu, un joueur peut choisir, comme action, de passer et de redécouvrir toutes ses tuiles retournées.
- Important** : seules les tuiles non retournées peuvent être prises en compte lors de l'acquisition de cartes.

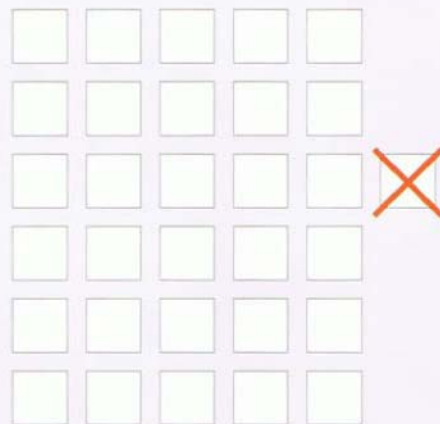
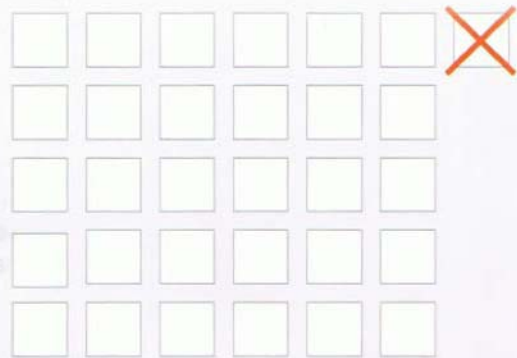
3) Passer

- À son tour de jeu, un joueur peut renoncer aux actions 1 ou 2 et ne rien faire (ce qui peut s'avérer être un choix tactique judicieux).
- Si les deux joueurs passent leur tour l'un après l'autre, alors les cartes découvertes restantes devant les piles (1, 2 ou 3) sont défaussées dans la boîte. Les cartes sont définitivement retirées du jeu.
- 3 nouvelles cartes sont découvertes et le joueur qui avait passé en premier recommence à jouer.

Le tour d'un joueur se termine lorsqu'il a réalisé une des trois actions. S'il a déposé une ou plusieurs cartes et ainsi marqué des points, il avance son marqueur d'autant de cases sur la piste de score.

Pose des cartes

- Un joueur ne peut poser des cartes que lors de son tour de jeu et s'il a acquis une carte.
- Toutes les cartes jouées doivent s'inscrire dans un rayon qui ne peut excéder 5x6 ou 6x5 cartes.
- Les cartes sont déposées côte à côte horizontalement ou verticalement. La **première** carte est placée **n'importe où**, mais toutes les autres devront être posées **à côté** d'une carte déjà présente.



- Chaque joueur peut placer ses cartes à côté de n'importe quelle autre, pour autant que les conditions détaillées ci-dessous soient remplies. Il n'importe pas de savoir qui a posé la carte déjà présente.
- Un joueur peut poser plusieurs cartes l'une à côté de l'autre – mais pas plus de cinq dans un même tour de jeu. Les conditions de pose décrites ci-dessous doivent néanmoins être respectées au moment de la pose de chaque carte.

Note : Les bords de la grille ne sont imposés que par la limitation en taille. Il n'y a pas de bordure pré-imposée sur la table.

Conditions de pose

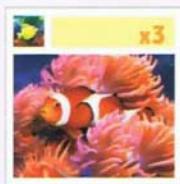
- Toutes les cartes comportent une petite bande de sable sur leur bord supérieur. S'il n'y a pas de vignette à gauche de cette bande, alors la carte n'est soumise à aucune condition de pose. Elle peut être posée à côté de n'importe quelle autre carte à tout moment.
- Si par contre, il y a une vignette, alors la carte ne peut être posée qu'à côté d'une carte dont l'image centrale correspondant à cette vignette.
- Si une carte contient deux vignettes, alors elle ne peut être posée qu'à côté d'au moins une carte dont l'image centrale correspond à une des deux vignettes.



Pas de vignette



2 vignettes



Carte multiplicatrice

Calcul des points

Points de victoire

- Sur chaque carte figure un chiffre dans le coin supérieur droit.
- Si le chiffre est **bleu**, alors il s'agit de la valeur de la carte en points de victoire.
Si, par exemple, un joueur pose la carte « Mer » avec le chiffre 3, il marque immédiatement 3 points de victoire.
- Le joueur ne marque les points de victoire de la carte qu'au moment où il la pose. Il n'y a pas de points pour les cartes jouées auparavant et déjà présentes.



Facteurs de multiplication

- Si par contre, le chiffre est brun clair avec un sigle multiplicateur (par ex. « x2 »), alors la carte a un pouvoir multiplicateur sur une carte voisine qui figure dans la bande jaune.
- Ex. : le joueur qui a joué la carte « Plage 3 » peut poser immédiatement après la carte « Écran solaire x2 », ce qui lui apporte 3 points pour la carte Plage et 6 points (3x2) pour la carte Écran solaire.
- Une carte multiplicatrice peut même être apposée à deux autres cartes (en coin) et rapporter ainsi deux fois des points, si les deux cartes sont en vignette dans la bande jaune.
- Quand un joueur marque des points, il avance son marqueur sur la piste de score.

Fin de partie

Le jeu se termine à la fin du tour de jeu dans lequel la dernière carte découverte est acquise ou défaussée. Les cartes de fin de partie ne peuvent pas être acquises.

Pour chaque carte qu'il a encore en main, chaque joueur marque un malus de 5 points. Il peut arriver que vers la fin de partie, un joueur ne puisse plus poser certaines cartes dont les conditions de pose sont impossibles à remplir.

Le joueur qui a récolté le plus de points de victoire gagne la partie.

Le jeu peut se terminer plus tôt si la grille a été complètement remplie (soit 30 cartes). On procède alors directement au décompte final.

Auteurs : Inka et Markus Brand

Éditeur : TM-Spiele

Illustrations : Tanja Donner

Design graphique : Fine Tuning

© 2006 Kosmos Verlag

www.kosmos.de

Exemple A



Albert achète un catamaran comme quatrième carte en main et retourne les trois jetons demandés. Il a maintenant 4 cartes dans sa main et joue :



Albert joue d'abord la carte « Plage » qui lui rapporte 2 points. Elle ne comporte pas de vignette et peut donc être jouée n'importe où.



Albert joue ensuite la carte « Parasol », multiplicatrice, qui ne peut être jouée qu'à côté d'une plage et rapporte $2 \times 2 = 4$ points.



Albert joue maintenant la carte « Océan » qui n'a pas de contrainte de pose et lui rapporte 4 points.



Enfin, Albert joue le « Catamaran » qui lui rapporte 8 points : 4×2 points. Le catamaran permet de doubler les points de l'océan. La plage n'est pas doublée car elle n'est pas en vignette sur le catamaran.



Exemple B



C'est à Béatrice de jouer et 5 cartes ont déjà été jouées. Béatrice pose « Océan 3 » à côté du catamaran (elle n'a pas de vignette et sa pose est libre). La carte lui rapporte 3 points. Le catamaran a déjà été joué. Puisqu'il a déjà été marqué, il ne rapporte pas à nouveau de points.



Puis, Béatrice joue la carte « Poisson 4 » et « Palmier 2 ». Les 2 cartes sont placées à côté de l'océan car elle comportent toutes les deux une vignette océan. Les 2 cartes rapportent 6 points (4 + 2).

Note : Il est possible de jouer le poisson à côté de l'océan car ce dernier est en vignette. Il y a aussi une vignette de parasol mais il n'est pas obligatoire d'être à côté des 2 cartes visibles en vignette.



Finalement, Béatrice joue la carte « Couple », une multiplicatrice. Cette carte permet de doubler la valeur de deux cartes adjacentes. Elle rapporte 8 points pour le poisson voisin et 4 points pour le palmier voisin. Béatrice a marqué au total 21 points et termine son tour en avançant son marqueur d'autant de cases sur la piste de score.