

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Ozeanien

_ pour 1 ou 2 joueurs _
_ un jeu de Klaus Teuber, 2004 _

MATERIEL :

- 1 plateau de jeu
- 1 livret de règles
- 16 pions explorateurs : 8 blancs, 8 gris de valeur 1, 2 et 3.
- 35 tuiles "mer"
- 25 tuiles "de réserve" (tuiles "mer" avec un symbole "nuage" dessus)
- 1 navire explorateur

PREPARATION :

Placer le plateau au centre de la table.

Séparer les tuiles "mer" des tuiles "réserve"

Préparer les 6 piles des tuiles "réserve" et les poser (classées) face visible à côté du plateau.

Placer les tuiles "mer" face cachée dans le couvercle de la boîte, bien les mélanger.

Piocher 3 tuiles "mer" (les garder face cachée) et les retirer du jeu.

Un joueur prend les jetons gris, l'autre les blancs.

Placer le navire explorateur à côté du plateau.

LE JEU :

L'aire brune au milieu du plateau représente le royaume inexploré d'Océania. Votre mission est d'explorer cet archipel en commençant par les côtes de cette région inconnue. Si vous découvrez une tuile "mer" avec une île, vous pouvez placer un explorateur sur cette tuile. Une fois l'île complètement découverte, le joueur avec le plus d'explorateurs sur l'île marque des points. Plus l'île est grande, plus on marque de points. Le joueur avec le plus de points à la fin du jeu est le meilleur explorateur et gagne la partie.

Le joueur qui a perdu la dernière partie d'Ozeanien commence, sinon c'est le plus jeune qui commence. Un tour de jeu se décompose en 3 phases : 1- choisir un point de départ / 2- explorer une région inconnue / 3- placer des explorateurs (si un terrain a été découvert). Après avoir terminé ces 3 phases, c'est au joueur suivant de commencer.

1- Choisir un point de départ.

Le point de départ peut être soit un cercle d'un des 3 côtés du plateau de jeu, soit une tuile "mer" qui a déjà été explorée. Le point de départ peut être n'importe où sur le plateau de jeu, il n'a pas à être identique au point de départ du dernier explorateur. Une fois ce point choisi y poser le bateau. NOTE : un point de départ doit toujours être connecté à une région inconnue par une ligne pointillée blanche (cf exemple page 2)

Exemple : les "X" blancs indiquent les endroits possibles pour commencer ; les "X" rouges montrent les endroits impossibles pour démarrer car non reliés avec les pointillés.

2- Explorer

Maintenant piocher au hasard une tuile "mer" puis poser cette tuile de manière à ce qu'elle touche celle du navire explorateur et que les pointillés correspondent. Une tuile doit toujours être placée de manière que toutes les tuiles adjacentes correspondent. (un terrain doit toujours border un terrain et une mer, une mer) ; vous pouvez choisir la position de la tuile si plusieurs choix s'offrent à vous.

Exemple : voir exemple page 2 qui montre 2 bonnes possibilités pour poser la tuile.

Le tour prend fin immédiatement si la tuile ne peut pas être posée correctement. Dans ce cas, vous devez poser la tuile en face de vous, face visible et commencer ainsi votre propre pile de défausse.

A la fin du jeu, chacune de ces tuiles coûtera 2 points de malus. Cependant elles pourront être utilisées durant la partie avec l'aide des explorateurs (voir plus bas : "utilisation des tuiles "mer" défaussées). Si en posant une tuile "mer", il apparaît un espace vide entièrement entouré de tuiles découvertes, celui-ci doit être complété en utilisant une tuile "réserve", voir plus bas.

3- Placer des explorateurs

Si vous avez correctement placé une tuile avec de la terre dessus, vous pouvez placer un explorateur dessus, vous pouvez choisir la valeur de votre scout (1, 2 ou 3), mais vous ne pouvez placer qu'un seul jeton "explorateur" par tour. (*exemple page 2 : le joueur gris place un explorateur de valeur 2 sur la tuile nouvellement découverte*). Si vous placez une tuile montrant 2 portions d'îles séparées par des pointillés, vous choisissez dans quelle île vous mettez l'explorateur.

FIN DU JEU :

Le jeu se termine :

- 1- soit quand tous les espaces de la carte ont été explorés
- 2- soit quand toutes les tuiles "mer" ont été utilisées

Note : vous ne pouvez pas commencer les explorations à partir du haut du plateau de jeu (pas de cercle pointillé), cela veut dire qu'il pourra être impossible d'explorer complètement une île (aucun moyen d'atteindre celle-ci dans sa totalité).

DECOMPTE :

Seules les îles explorées dans leur totalité sont décomptées. Chaque joueur additionne les valeurs de ses explorateurs sur chaque île complète. Si vous avez la valeur la plus importante dans une île, vous recevez 1 point pour chaque tuile "mer" composant l'île. Si les joueurs sont à égalité sur une île, personne ne marque de points. (voir plus loin : exemple de décompte). Enfin vous devez retirer 2 points par tuile posée face visible devant vous (non placée).

Le joueur totalisant le plus grand nombre de points gagne la partie.

Exemple de décompte : (page 3)

- île A : le joueur gris marque 3 points.
- île B : le joueur blanc a 4 points d'explorateurs, le gris 3 seulement, seul blanc marque 8 points.
- île C : l'île n'a pas été explorée dans sa totalité, personne ne marque de point.

REGLES ADDITIONNELLES :

A- **Terrains entourés** : une région non découverte est dite "entourée" dès qu'elle a les 4 côtés représentés par des tuiles "mer" ou par les côtés du plateau de jeu. Plusieurs parcelles peuvent être "entourées" si elles sont complètement entourées de terrains tout autour. Si vous placez une tuile "mer" qui crée un terrain entouré, alors vous devez combler le vide par une (des) tuile(s) appropriée(s) provenant des tuiles "réserve".

Note : si par hasard il n'y avait plus de tuiles "réserve" pour compléter une région, les joueurs traiteront cette région comme si des tuiles "réserve" avaient été mises.

Exemple : le joueur blanc (voir A) place une tuile qui provoque 2 régions "entourées", à gauche par 4 tuiles "mer" et à droite par le fait que seules des tuiles de terre peuvent être mises. Voir B : le plateau correctement constitué avec les tuiles "réserve"

B- **Utilisation de tuiles défaussées** : après avoir choisi un point de départ, au lieu de piocher une tuile de la boîte, vous pouvez préférer prendre une de vos tuiles défaussées devant vous (qui correspond bien sûr). Pour ce faire, vous devez vous défausser d'1 jeton "explorateur" de votre choix. Le jeton utilisé est retiré du jeu. Comme vous choisissez n'importe quel explorateur, il est judicieux d'en choisir un de valeur 1.

TRUCS et ASTUCES, STRATEGIES :

- 1- une partie d'Ozeanien ne dure que 10 minutes environ, il peut donc être intéressant de faire plusieurs parties à la suite. Choisir à l'avance ce nombre de parties (3 ou 5 par exemple). Le gagnant est celui qui remporte le plus grand nombre de parties.
- 2- Placer les tuiles de réserve à part dans un petit sac plastique après le jeu, c'est plus pratique pour les parties à suivre.
- 3- Il est judicieux de placer vos explorateurs quand les premiers bords d'une grande île apparaissent. Jouer des explorateurs à ce moment peut vous aider à obtenir la majorité.
- 4- Il peut être judicieux au début du jeu d'essayer de piocher une tuile qui ne puisse pas être placée ; pour faire cela choisissez un point de départ où vous avez peu de chance de pouvoir placer la tuile. Plus tard dans le jeu cette tuile, bien utilisée, pourra servir à terminer la découverte d'une île ou de diminuer la taille possible d'une île adverse.
- 5- Il y a seulement 3 côtés du plateau de jeu à partir desquels le bateau peut démarrer. Il est tout à fait possible que le jeu se termine avant que tous les espaces aient été explorés. Vous pouvez tourner cela à votre avantage si votre adversaire a la majorité dans une île incomplète. Vous pouvez aussi jouer une tuile défaussée pour empêcher de compléter une île.

OZEANIEN pour 1 joueur : préparer le jeu comme pour deux joueurs. Ne pas utiliser les jetons explorateurs. La manière de jouer est la même que pour le jeu à 2, mettre le bateau sur son point de départ et piocher une tuile, la poser ou la défausser ; répéter cela jusqu'aux conditions de fin de jeu. Le décompte est différent, pour chaque île complète, compter le nombre de tuiles qui la compose et multiplier ce nombre par lui-même (exemple : une île de 4 rapporte donc 16 points) ; additionner ainsi les points de toutes les îles totalement explorées puis retirer à ce total 20 points pour chaque espace non découvert. (voir exemple page 4 : $130-60 = 70$ points)