

tranquillité

un jeu de cartes
coopératif de James Emmerson



1. Matériel

80 cartes d'île (numérotées 1 à 80)



5 cartes de départ et 5 cartes d'arrivée



18 cartes d'extension Mers agitées



Ainsi que :

- 2 cartes de référence,
- 25 cartes de bordure (pour délimiter l'espace de jeu),
- 1 feuille de règles du jeu,
- 1 feuille de variantes des règles.

2. But du jeu

À bord du navire Tranquillité, vous essayez coopérativement de trouver votre île paradisiaque. Pour cela, remplissez une grille de mer de 6 x 6 emplacements avec des cartes d'île, plus une carte de départ et une carte d'arrivée. Vous coulerez alors des jours heureux sur l'île de vos rêves. En revanche, tous les joueurs perdent si un seul d'entre eux ne peut plus jouer ou se défausser d'une carte (voir section 4), entraînant la perte irrémédiable du bateau.

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

3. Mise en place

Si c'est votre première partie, nous vous conseillons de pratiquer les règles 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 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 de 6 x 6 (voir ci-dessous et/ou la carte de référence A1).



2. Mettez de côté 1 carte de départ par joueur, et rangez dans la boîte les cartes de départ restantes.
3. Mélangez toutes les cartes d'île et d'arrivée. Répartissez-les face cachée et le plus équitablement possible entre les joueurs afin de former leurs pioches. Par exemple, lors d'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 piocher cinq cartes du dessus de sa pioche 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 pioche.
6. Désignez aléatoirement le premier joueur parmi les joueurs ayant le moins de cartes dans leur pioche.

4. Comment jouer

Remarque : pour jouer en solo, consultez la carte de référence A2.

Vous jouez tous à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que la partie soit gagnée ou perdue. À votre tour, vous devez effectuer l'une des actions suivantes :

A) Jouer une carte ou B) Défausser deux cartes

Après avoir effectué une action, vous devez piocher des cartes du dessus de votre pioche jusqu'à avoir cinq cartes en main (sauf si votre pioche est épuisée : dans ce cas continuez à jouer jusqu'à la fin de la partie).

A) Jouer une carte

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

1. Les cartes doivent être placées de façon à ce que, une fois la grille complétée, elles se suivent en ordre croissant, depuis le coin inférieur gauche jusqu'au coin supérieur droit, de gauche à droite pour la première rangée, puis de nouveau de gauche à droite pour la seconde, etc. Ainsi la dernière carte d'une rangée est-elle considérée comme étant à côté de la première carte de la rangée supérieure, bien qu'elles ne soient pas physiquement adjacentes (voir image ci-contre).
2. Si la carte est placée à côté d'une autre carte de la grille, même si elles sont sur des rangées différentes, vous devez défausser face cachée un nombre de cartes de votre main égal à la différence entre les nombres indiqués sur les deux cartes ; par exemple, si vous placez un « 5 » sur le premier emplacement de la seconde rangée alors qu'un « 3 » concluait la première rangée, vous devez éliminer deux cartes.



Si une carte est placée entre deux cartes, vous défaussez un nombre de cartes égal à la différence entre la carte que vous avez jouée et la carte adjacente de la valeur la plus proche. **Vous ne pouvez pas** placer de carte si cela vous oblige à défausser plus que les quatre cartes restantes de votre main. Vous ne pouvez pas défausser de cartes de votre pioche.

Cartes de départ

Si vous avez en main une carte de départ et qu'aucune carte de départ n'a encore été jouée, **vous devez jouer** cette carte de départ comme action ce tour. La carte de départ n'est pas placée sur la grille, mais dans le coin inférieur gauche du cadre (voir illustration ci-contre). Lorsqu'une carte de départ est jouée, l'ensemble des joueurs doit défausser un total de huit cartes. Vous pouvez discuter du nombre de cartes que chacun d'entre

vous est prêt à défausser, mais pas du détail de ce que vous avez en main ou des emplacements où vous pourriez vouloir jouer vos cartes dans le futur.

Remarque : cette concertation est le seul moment du jeu où les joueurs peuvent communiquer. Une fois que l'espace de départ est occupé, les autres cartes de départ n'ont plus aucune utilité, et seront généralement défaussées selon les règles normales.

Lors d'une partie à deux joueurs, chaque joueur pioche deux cartes supplémentaires de sa pioche avant de défausser les huit cartes.

Après avoir défaussé leurs cartes, les joueurs piochent jusqu'à en avoir 5 en main.

Cartes d'arrivée

Vous ne pouvez jouer une carte d'arrivée que dans le coin supérieur droit de la grille et que si elle est complète, y

compris avec la carte de départ. Si la carte d'arrivée est jouée avant qu'un joueur soit à court d'actions légales, alors vous gagnez la partie. Les cartes d'arrivée peuvent être défaussées en utilisant les règles normales, mais attention : il n'y en a que cinq en jeu ! Vous ne pouvez pas gagner sans qu'une carte d'arrivée soit jouée.

B) Défausser deux cartes

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas jouer une carte, vous pouvez en défausser deux à la place. Choisissez alors deux cartes de votre main et placez-les face cachée devant vous, dans votre pile de défausse.

Remarque : nous conseillons de garder votre pile de défausse en désordre, sans en empiler proprement les cartes, afin de pouvoir la différencier facilement de la pioche.

Ni vous ni aucun autre joueur ne pouvez examiner votre pile de défausse.

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 lors de son tour. Cela peut être parce qu'il ne peut pas jouer de carte sur la grille, soit parce qu'elle ne convient pas numériquement, soit parce que le joueur n'a pas assez de cartes à défausser pour la jouer, soit parce qu'il ne lui reste qu'une carte ou moins en main au début de son tour.

Conseils pour la communication

Tranquillité doit normalement se jouer en silence. Cependant, les joueurs peuvent éventuellement créer leurs propres règles de communication ou simplement choisir de profiter de l'occasion pour discuter d'autres sujets.

Si vous gagnez régulièrement vos parties en mode standard, ou si vous voulez juste pimenter un peu les choses, essayez ces mini-extensions et/ou variantes. La difficulté de chaque extension et variante est exprimée par le nombre d'icônes .

6. Extension Mers agitées

Les trois mini-extensions suivantes sont incluses dans la boîte de jeu : Récifs acérés, Monstres marins, et Tempête et boussole. Elles peuvent être utilisées pour augmenter la difficulté du jeu et lui conférer plus de variété.

Remarque : nous recommandons d'ajouter les extensions l'une après l'autre, surtout lors de vos premières parties.

6.1 Récifs acérés

 Le jeu commence avec la carte Récifs acérés placée au hasard sur l'une des six cartes de la bordure gauche de la grille. La rangée correspondante est considérée comme temporairement impraticable, de sorte qu'aucune carte ne peut y être placée. Après avoir effectué votre action normalement, et avant de piocher, déplacez la carte Récifs acérés afin de l'associer à une rangée de votre choix comportant au moins une case vide. Vous pouvez décider de ne pas la déplacer : défaussez alors deux cartes de votre main. La carte Récifs acérés est retirée du jeu une fois que quatre rangées ont été complétées.

6.2 Monstres marins

   Selon la difficulté voulue, vous devez mélanger trois, quatre, ou cinq cartes Monstre marin avec les cartes d'île et d'arrivée avant de les distribuer aux joueurs. Plus vous ajouterez de monstres marins et plus la partie sera difficile.

Si vous piochez une carte Monstre marin, gardez-la en main comme l'une de vos cinq cartes. Lors de votre tour, vous pouvez jouer la carte Monstre marin sur 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 l'action de votre tour. Vous ne pouvez jamais défausser une carte Monstre marin. La seule façon de s'en débarrasser est de les jouer sur la grille.

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

6.3 Tempête et boussole

   Lors de la mise en place, mélangez les six cartes Tempête aux cartes d'île et d'arrivée avant de les distribuer aux joueurs. Les six cartes Boussole sont placées à côté de l'espace de jeu. Une carte Tempête est résolue dès qu'elle est piochée. Vous pouvez ensuite piocher 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 défaussez immédiatement des cartes jusqu'à avoir trois cartes en main ; c'est votre nouvelle limite de main jusqu'au retrait de la carte Tempête. Lorsque la carte de départ est jouée, si vous possédez une Tempête jaune, vous pouvez choisir de défausser les deux cartes du dessus de votre pioche sans les regarder pour contribuer aux huit cartes qui doivent être défaussées.

Remarque : si un joueur pioche 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 la bordure gauche de la grille face à une rangée comprenant au moins un espace vide. Cette rangée est maintenant inaccessible tant que la tempête est active.

Tempête orange : placez la carte Tempête orange face visible devant vous. Pour tous les tours suivants, quand vous choisissez l'action de placer une carte dans la grille (action A), cette carte devra être adjacente à une carte déjà posée (en défaussant toujours des cartes de votre main selon leur écart). Vous pouvez toujours défausser deux cartes à la place (action B), et poser les cartes de départ et d'arrivée selon les règles normales.

Cartes Boussole : des Boussoles peuvent aider les joueurs à naviguer dans les Tempêtes et supprimer les restrictions de jeu.

Une carte Boussole peut être jouée à tout moment afin de mettre fin à une Tempête, y compris aussitôt qu'une Tempête est révélée, avant même sa résolution. 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.

Une carte Boussole est acquise par l'ensemble des joueurs, qui se la partagent :

1. Lorsque la carte de départ est jouée.
2. Lorsqu'une rangée entière est remplie avec des cartes consécutives (par exemple 12, 13, 14, 15, 16, 17).
3. Si un joueur choisit de défausser toute sa main, ce qui remplace son action ce tour-ci. Un joueur soumis à la limite de trois cartes en main par la Tempête jaune peut toujours gagner une Boussole de cette façon.

7. Variantes

7.1 Retirer 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 défausser, mais ils doivent aussi prendre de plus grands risques, étant donné qu'ils ignorent quelles cartes ont été retirées.

Avant d'ajouter les cartes de départ et d'arrivée à la pile de cartes d'île, retirez-en aléatoirement et sans les regarder un nombre de cartes d'île dépendant de la difficulté voulue.

 **Galatée** : retirer 4 cartes.

  **Triton** : retirer 6 cartes.
Leucothée : retirer 8 cartes.

   **Amphitrite** : retirer 10 cartes.
Poséidon : retirer 12 cartes.

D'autres variantes ?

Vous pouvez trouver les règles complètes des variantes suivantes sur le feuillet de règles Variantes de Tranquillité.

7.2 La Grande Arche

 Les joueurs doivent construire deux piliers avant de mettre le toit pour compléter l'arche. Cette variante

consiste en une grille alternative, qui utilise majoritairement les règles de jeu standard.

7.3 La Pyramide

  Une grille en forme de pyramide est composée avec les cartes de bordure. Les joueurs créent également une « pile d'explorateur » en utilisant les cartes des extensions, les cartes d'arrivée et de départ. Lorsqu'une carte d'île est placée sur l'une des cartes de bordure de l'intérieur de la pyramide, le joueur doit piocher la carte du dessus de sa pile d'explorateur et résoudre son effet immédiatement.

7.4 Jour et nuit

 **Un nouveau mécanisme est introduit** : les cartes des joueurs sont initialement orientées de la même manière, par exemple avec le Soleil vers le haut, et ils doivent respecter cette orientation en les jouant dans la grille. Or,

pour gagner la partie, la moitié supérieure de la grille doit contenir des cartes avec le Soleil vers le haut, et la moitié inférieure avec la Lune vers le haut.

Les boussoles feront pivoter les mains, et les joueurs disposeront d'une nouvelle action, la défausse d'une carte pour faire pivoter une carte déjà sur la grille.

7.5 Compétition

Dans cette variante compétitive pour 2 joueurs, on distinguera les cartes posées par l'un et par l'autre grâce à leur orientation. Les joueurs gagnent en effet des points pour les cartes jouées, et en perdent pour les cartes défaussées. Par ailleurs, les cartes seront piochées depuis une zone face visible plutôt que depuis des pioches individuelles.

Concepteur : James Emmerson

Illustrateur : Tristram Rossin

Chef de projet : Peter Hazlewood

Relectrice de la version anglaise : Eleanor Hazlewood

Testeurs : Andreea Cicu, James Green,

Amanda Hazlewood, Andrew Hazlewood,

Eleanor Hazlewood, Emma Hazlewood,

David Houchen, Carl Natress, Abi Newton,

Holly Newton et Peter Whitelegg.

L'auteur tient à remercier tout particulièrement son épouse, Megan, et sa famille pour leur soutien.

Version française : Sélène Meynier, Siegfried Würtz

©2020 Board Game Hub

©2021 Lucky Duck Games pour la version française



BoardGameHub

