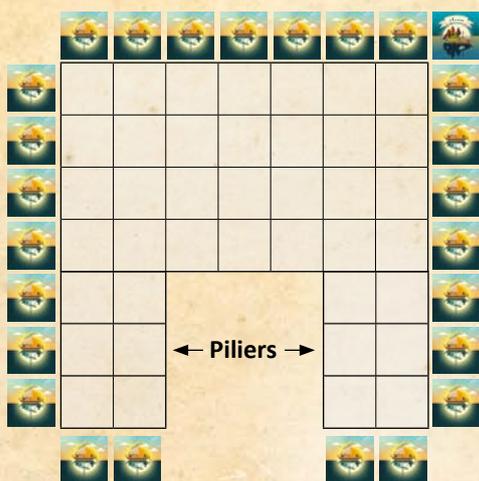


# variantes de tranquillité

## La Grande Arche



Le but de cette variante est de compléter l'arche avant qu'un joueur n'ait plus d'actions légales. Tous les joueurs gagnent si l'arche est complétée et qu'une carte d'arrivée est placée dans le coin supérieur droit. Tous les joueurs perdent si un joueur ne peut plus jouer ou se défausser d'une carte légalement. **Mise en place** : utilisez les 25 cartes de bordure pour former l'arche comme illustré ci-dessus. Formez les pioches des joueurs comme pour une partie standard. *Remarque* : les cartes de départ ne sont pas utilisées pour cette variante.

**Phase 1** : comme pour toutes les arches, les piliers doivent être construits avant l'arche elle-même. Chaque joueur joue à tour de rôle une carte sur l'une des 12 cases de pilier. 1. Chaque pilier doit être composé sur les 6 cases de nombres croissants du coin inférieur gauche au coin supérieur droit. 2. Les deux piliers sont totalement indépendants l'un de l'autre et les nombres ne doivent pas être nécessairement liés entre eux. 3. Un joueur peut jouer sur n'importe quel pilier lors de son tour et n'a pas besoin de défausser de cartes, quelle que soit la

valeur de carte qu'il joue sur le pilier. 4. Si un joueur ne peut ou ne veut pas jouer sur un pilier, il doit défausser deux cartes. 5. Ce n'est qu'une fois les deux piliers terminés que les joueurs peuvent passer à la phase 2 et jouer sur la grille au-dessus des piliers.

**Phase 2** : les joueurs construisent le toit de l'arche en remplissant la grille 4 x 7, avec les mêmes règles que lors d'une partie standard. Une carte d'arrivée est nécessaire pour terminer la partie et est placée dans l'espace libre dans le coin supérieur droit de l'arche. Les joueurs gagnent la partie s'ils réussissent à

compléter l'arche et placer une carte d'arrivée avant qu'un joueur n'ait plus d'actions légales. Les joueurs perdent si un joueur ne peut jouer ou défausser une carte légalement, comme décrit dans les règles standards.

## La Pyramide

Le but de cette variante est de compléter la Pyramide avec des cartes d'île. **Mise en place** : placez les cartes de bordure comme indiqué ci-dessous. Mélangez 6 Tempêtes, 6 Boussoles, 5 Monstres marins, 5 cartes d'arrivée,



5 cartes de départ, la carte Récifs acérés et 2 cartes de bordure (qui auront ici la valeur de cartes Joker) pour former une **pile d'explorateur** de 30 cartes. Placez-la à côté de la Pyramide en laissant de la place pour une défausse. Mélangez les 80 cartes d'île pour former une réserve et divisez-la de façon aussi égale que possible entre les joueurs de façon à ce que chacun ait sa propre pioche.

Les joueurs remplissent la Pyramide en utilisant les règles d'une partie standard, en respectant l'ordre croissant des nombres,

de gauche à droite et de bas en haut. Les cartes de bordure à l'intérieur de la pyramide doivent également être recouvertes par des cartes d'île. Quand un joueur place une carte d'île sur une carte de bordure, il doit piocher la carte du dessus de la **pile d'explorateur**, avant de défausser les cartes nécessaires à son placement.

Ces cartes d'explorateur sont résolues comme suit :

**Carte de départ** : aucun effet. Défaussez-la. **Tempête** : reprenez en main la carte d'île que vous venez de jouer. La carte Tempête la

remplace sur la carte de bordure pour indiquer que cette case ne peut plus être occupée. **Boussole** : ajoutez-la à votre main sans la révéler aux autres. Elle compte dans votre limite de cinq cartes en main. Défaussez une boussole (ce qui compte comme une action) afin de retirer une tempête d'une carte de bordure. **Monstre marin** : défaussez la carte d'île que vous venez de jouer et la carte Monstre marin. **Carte d'arrivée** : ajoutez-la à votre main sans la révéler aux autres joueurs. Cette carte suit à présent les mêmes règles que les cartes d'arrivée d'une partie standard.

**Récifs acérés** : défaussez une carte de votre main en plus de cette carte Récifs acérés. *Remarque* : la carte défaussée ne compte pas dans le nombre de cartes à défausser pour jouer la carte d'île. Si, pour la jouer, le joueur doit défausser cinq cartes de sa main, alors les Rochers déchiquetés lui font défausser la première carte de sa pioche. **Carte de bordure** : ajoutez-la à votre main sans la révéler aux autres joueurs. Cette carte peut être placée dans la grille à la place de n'importe quelle autre carte (carte d'île, de départ, d'arrivée) mais pas d'une

carte d'île de la même valeur qu'une carte d'île déjà placée. Les joueurs gagnent la partie s'ils réussissent à compléter la Pyramide et à placer une carte d'arrivée au sommet avant qu'un joueur n'ait plus d'actions légales. Les joueurs perdent si un joueur ne peut jouer ou placer de carte légalement, comme décrit dans les règles standards.

**Compliquez la partie...** en ajoutant une pénalité d'une carte défaussée lorsqu'une carte de départ est piochée. C'est la même conséquence que de piocher la carte Récifs acérés. **Facilitez la partie...** en remplaçant

les cartes Monstre marin de la pile d'explorateur par les cartes de bordure restantes lors de la mise en place.

## Jour et Nuit

Pour gagner cette variante, les trois rangées de cartes supérieures doivent être remplies avec des cartes dont le côté jour se trouve en haut, tandis que les trois rangées inférieures doivent être remplies avec des cartes côté nuit vers le haut.

**Mise en place :** mélangez toutes les cartes d'île, d'arrivée et Boussole et distribuez-les aussi équitablement que possible entre les joueurs, de façon à ce que chaque joueur ait sa propre pioche. Chaque joueur pioche ensuite cinq cartes et mélange une carte de départ dans sa pioche, comme dans les règles standards. Les cartes dans la main des joueurs doivent être placées côté jour vers le haut.

Utilisez la grille 6 x 6 normale. Orientez les 12 cartes de bordure inférieures côté nuit vers le haut, de façon à vous rappeler l'orientation requise pour le placement des

cartes d'île. Les joueurs peuvent jouer des cartes n'importe où sur la grille, selon les règles habituelles ; cependant, ils doivent s'assurer que les cartes sont jouées selon l'orientation actuelle de leur main. Au début de la partie, cela signifie que toutes les cartes doivent être jouées avec le côté jour vers le haut. Chaque fois qu'un joueur pioche une carte Boussole, tous les joueurs doivent immédiatement retourner leur main à 180 degrés. Le joueur doit ensuite immédiatement piocher une autre carte de façon à avoir de nouveau cinq cartes en main. Les cartes jouées sur la grille doivent

être à présent jouées dans la nouvelle orientation (dans ce cas, le côté nuit vers le haut). La prochaine carte Boussole changera alors de nouveau l'orientation, et ainsi de suite.

Les joueurs disposent à présent d'une nouvelle action légale : défausser une carte de leur main pour faire pivoter une carte sur la grille de 180 degrés.

Les cartes de départ et d'arrivée sont jouées avec les mêmes règles qu'une partie standard et leur orientation n'a pas d'impact sur la partie. Tous les joueurs gagnent s'ils remplissent

la grille avec les cartes orientées correctement et qu'une carte d'arrivée a été placée avant qu'un joueur n'ait plus d'action légale, comme décrit dans les règles standards.

## Compétition (1 contre 1)

**Mise en place :** mélangez les cartes d'île ; aucune carte supplémentaire n'est ajoutée au paquet. Distribuez à chaque joueur une main de départ de cinq cartes, le reste des cartes formant une seule pioche. Placez les cinq premières cartes de la pioche face visible en une rangée à côté du paquet, le long de la grille.

Un joueur placera ses cartes côté jour vers le haut et l'autre les posera côté nuit vers le haut.

Le tour d'un joueur suit les règles habituelles : il peut soit jouer une carte sur la grille soit défausser deux cartes. Les joueurs doivent s'assurer que les cartes qu'ils jouent sur la grille sont orientées correctement.

Quand un joueur doit piocher des cartes, il les prend dans la rangée face visible, en commençant par les plus éloignées du paquet. Les cartes restantes sont ensuite glissées vers le bas de la rangée, et le joueur pioche

de nouvelles cartes pour remplacer celles qui manquent dans la rangée, de sorte qu'il y en aura à nouveau cinq au tour du joueur suivant. *Remarque : si un joueur ne peut pas légalement jouer une carte sur la grille, il peut à la place révéler sa main à son adversaire pour le lui prouver, défausser sa main entière puis prendre toutes les cartes face visible.*

Un joueur ne peut jamais jouer de carte qui crée une impossibilité mathématique. Par exemple, il n'est pas permis de jouer la carte 78 quatre cases avant le coin supérieur droit car il n'y aurait dans ce cas pas assez de cartes

dans le jeu pour compléter la grille. Les joueurs peuvent cependant créer des vides dont ils savent qu'ils ne peuvent pas être remplis en raison de cartes défaussées précédemment.

La partie peut prendre fin de deux manières :

- la grille est entièrement remplie.
- les deux joueurs ont une carte ou aucune en main.

Les joueurs marquent 2 points pour chaque carte qu'ils ont placée sur la grille, mais perdent 1 point pour chaque carte défaussée. Les joueurs marquent également des points bonus pour avoir placé une série d'au moins trois cartes adjacentes, qui peut s'étaler sur plusieurs lignes. Elle vaut autant de points qu'elle comprend de cartes.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a joué le plus de cartes sur la grille l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a défaussé le moins de cartes l'emporte. S'il devait toujours y avoir égalité (!), le joueur avec la

plus longue série de cartes adjacentes l'emporte. Mais si les joueurs sont toujours à égalité, ils devraient réfléchir à leurs choix de vie, ou peut-être refaire une partie.

## Dernière remarque

Ces variantes ont été conçues par James Emmerson afin de conférer encore plus de variété et de rejouabilité à Tranquillité. Chacune propose de nouveaux défis et une autre difficulté. Elles ne sont pas conçues pour être combinables avec les mini-extensions Mers agitées.

Nous serions ravis de recevoir des variantes imaginées par les fans, et encourageons les joueurs de Tranquillité à s'amuser et à explorer de nouvelles idées.



BoardGameHub