

Le jeu

Le jeu se joue en 2 phases distinctes (la **Phase d'Exploration** et la **Phase de Peuplement**) séparées par un décompte de score.

Pour une première initiation nous vous conseillons de ne jouer que la **Phase d'Exploration**.
Lorsque vous connaîtrez bien le jeu, vous pourrez jouer les 2 Phases, Exploration et Peuplement.

Tour de jeu - Phase d'Exploration



Le plus jeune joueur commence, puis le jeu continue dans le sens horaire. À son tour, chacun place un de ses Colons ou Villages sur le plateau, en respectant les règles suivantes :

◆ Placez votre Colon sur une des cases libres dans la mer face bateau visible. **1**
Les Polynésiens arrivent par la mer.

OU

◆ Placez un Colon ou un Village sur une case libre jouxtant une case déjà occupée par un de vos Colons ou Villages. **2**

Attention ! Un Village ne peut pas être placé dans l'eau.

Les polynésiens explorent les îles en partant de leurs points d'arrivée.

Si vous placez votre Colon ou Village sur une case comportant un pion Ressource ou Statuette, prenez le pion et placez-le devant vous. **3**

Tous les joueurs doivent pouvoir connaître à tout moment les pions en possession de chaque joueur.

Important !

◆ Il ne peut jamais y avoir plus d'un Colon ou Village sur la même case.

◆ Les Villages qui sont sur les cases "Cercle sacré" seront retirés du plateau de jeu avant le début de la Phase de Peuplement.



Fin de la Phase d'Exploration et Calcul du score

La première Phase d'Exploration du nouvel archipel est terminée lorsque :

◆ tous les pions Ressources (Noix de coco, Bambou, Eau et Pierres Précieuses) ont été récoltés, ou

◆ tous les joueurs ont placé l'ensemble de leurs Colons et Villages sur le plateau.

Un premier calcul du score est établi comme suit à la fin de cette Phase d'Exploration :

$$7 = 10 \quad 8 = 20$$

$$= 5/$$

$$8 \quad 6-10$$

◆ **8/7 îles** : Les joueurs ayant des Colons ou Villages sur chacune des 8 îles marquent 20 points, ceux qui en ont sur 7 îles marquent 10 points.

◆ **Liaisons** : Chaque joueur comptabilise le nombre de points de la chaîne de Colons et Villages qui, d'un bout à l'autre, relie le plus grand nombre d'îles. Pour chaque île reliée par cette chaîne, le joueur marque 5 points.

◆ **Majorités** : Le joueur qui a le plus grand nombre de Colons ou Villages sur une île marque le nombre de points indiqué (suivant l'île, 6, 8 ou 10 points). En cas d'égalité, les points sont partagés équitablement entre les joueurs. Par exemple, lorsque 3 joueurs sont à égalité sur une île qui vaut 8 points, chacun marque 2 points.

◆ **Pions Ressources** : Chaque joueur marque le nombre de points suivants pour ses pions Ressources (Noix de coco, Bambou, Eau et Pierres Précieuses) :



4+ pions identiques : **20 points**,
3 pions identiques : **10 points**,
2 pions identiques : **5 points**.



Si un joueur a collecté **4 pions Ressources** (Noix de coco, Bambou, Eau et Pierres Précieuses) **différents** : **10 points**, une seule fois.



◆ **Pions Statuettes** : Pour chaque pion Statuette, les joueurs marquent **4 points**.

Exemple de score



◆ **8/7 îles** :
Violet (8 îles) 20 points.
Bleu (7 îles) 10 points.
Orange (6 îles) 0 points.

◆ **Liaisons** :
Violet (4 îles) 20 points.
Bleu (3 îles) 15 points.
Orange (5 îles) 25 points.

◆ **Majorités** :
Violet 4+10 = 14 points.
Bleu 6+6+8 = 20 points.
Orange 4+10+8+6 = 28 points.

◆ **Ressources** :
Violet 5+5+5+5+10 = 30 points.
Bleu et Orange 10+20 = 30 points chacun.

	Julia	Sacha	Paul
7 =10 8 =20	20	10	0
=5/	20	15	25
8 6-10	14	20	28
=5 =10 =20	20	30	30
=10	10	0	0
=4	8	16	4
Total	92	91	87

◆ **Statuettes** :
Violet 2x4 = 8 points.
Bleu 4x4 = 16 points.
Orange 4 points.

Après le premier score, **Violet a 92 points, Bleu 91 points et Orange en a 87.**

Phase de Peuplement

Après le premier score, les joueurs reprennent leurs Colons. Puis, ils enlèvent tous les Villages qui sont sur les cases "Cercle sacré" et les remettent dans la boîte avec les Villages inutilisés. Les autres Villages restent sur le plateau de jeu.

Mélangez les 32 pions Ressource et Statuette dans le sac, puis piochez-les un à un et placez-les au hasard sur les cases "Cercle sacré" du plateau.

Le joueur à la gauche de celui qui a terminé la Phase d'Exploration commence la Phase de Peuplement. En d'autres termes, le jeu se poursuit simplement dans le sens horaire.

La Phase de Peuplement se joue comme la Phase d'Exploration, en respectant la règle selon laquelle vous ne pouvez placer vos Colons que sur des cases libres jouxtant une case déjà occupée par un de vos Colons ou Villages.

Les polynésiens peuplaient les îles en partant de leurs Villages.

Attention : Contrairement à la Phase d'Exploration, vous ne pouvez placer un de vos Colons sur une case mer **QUE** si elle se trouve à côté d'un de vos Colons ou Villages déjà placé.

Fin de la Phase de Peuplement et calcul du score final

Comme dans la Phase d'Exploration, la Phase de Peuplement se termine lorsque :

- ◆ tous les pions Ressources (Noix de coco, Bambou, Eau et Pierres Précieuses) ont été récoltés, ou
- ◆ tous les joueurs ont placé l'ensemble de leurs Colons sur le plateau.

La fin de la Phase de Peuplement donne lieu à un deuxième calcul de score similaire au premier. Chaque joueur additionne ensuite le score obtenu dans les 2 phases.

Le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne. En cas d'égalité le joueur avec le plus de Pions Bambou, Noix de coco, Eau, Pierre Précieuse et Statuette l'emporte. Sinon les joueurs finissent Ex aequo.



Mentions et Remerciements :

Reiner Knizia exprime sa gratitude envers tous les testeurs de jeu qui ont contribué au développement de Blue Lagoon, en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, et Dave Spring.

© 2018 Blue Orange. © Dr. Reiner Knizia, 2018. All rights reserved. Blue Lagoon et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Fabriqué en Chine. Développé en France. www.blueorangegames.eu