

# Laguna

© Queen Games 2000

Un jeu de Bernhard Weber pour 2 à 4 joueurs âgés de 8 ans et plus

## Contenu

- 1 plateau de jeu double face
- 1 volcan et 8 îles (en plastique)
- 4 radeaux en bois
- 24 perles en 4 couleurs
- 1 sablier

## But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier joueur à amener le nombre exigé de perles de votre couleur au grand volcan au milieu du plateau. Vous obtenez ces perles sur les 8 îles extérieures ou en les échangeant avec les autres radeaux. Le nombre de perles nécessaire à la victoire est :

- pour 2 joueurs : 6 perles
- pour 3 joueurs : 5 perles
- pour 4 joueurs : 4 perles

## Préparation

- Placez le plateau au centre de la table. Les joueurs doivent décider s'ils jouent avec le côté plus facile ou plus difficile du plateau (avec plus de flèches et de récifs).
- Placez ensuite le volcan et les 8 îles dans le plateau en les poussant dans les trous par en dessous, de telle sorte qu'ils soient maintenus en place pendant le jeu.
- Toutes les perles sont d'abord mises dans le volcan, puis distribuées dans les îles extérieures. Chaque île reçoit 3 perles qui doivent être de couleur différente. Il n'y a pas d'autre contrainte pour le placement initial des perles.

## Début du jeu

Les joueurs choisissent une couleur et prennent le radeau correspondant.

## Position de départ des radeaux

Le plus jeune joueur commence et met son radeau à côté de n'importe laquelle des 8 îles. L'un des bords du radeau doit toucher la ligne blanche qui court le long du bord de l'île. Le radeau doit toujours être placé, et également déplacé, de sorte qu'il couvre toujours 6 cases du plateau. Les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, placent également leur radeau contre d'autres îles.

*Note : le radeau peut être orienté horizontalement ou verticalement. Il restera dans cette orientation et ne pourra pas tourner pendant toute la partie.*

## Le sablier

- Le joueur à la droite du joueur actif prend le sablier et le retourne. Sa durée est de 30 secondes. Quand il finit de s'écouler, le tour se termine. Le sablier est alors passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, qui le retourne immédiatement, et le joueur suivant commence son tour.

- Si un joueur quelconque finit son tour avant que le sablier ne s'épuise, le joueur suivant peut commencer son tour immédiatement, en utilisant le temps restant du sablier. Une fois que le sablier a fini de s'écouler, il est alors retourné, et commence à décompter 30 secondes au joueur actif en plus des secondes qui lui ont été laissées par le joueur précédent.

*Note : toutes les actions du joueur doivent avoir lieu avant la fin de son sablier de 30 secondes. Ces actions incluent la vérification des perles sur le radeau avant le mouvement ainsi que l'échange de perles avec d'autres radeaux.*

*Quand le temps s'est écoulé, un joueur doit l'annoncer à haute voix. Sinon, si personne ne fait attention, le joueur actif peut continuer à jouer !*

## **Chargement des perles**

Dès que son temps de jeu commence, le joueur actif charge 3 (ou 2) perles sur son radeau, recouvrant éventuellement un ou plusieurs récifs. Puis il commence son voyage selon les règles.

Les joueurs doivent toujours avoir deux, trois ou quatre perles sur leur radeau pendant toute la partie.

Note : plus vous portez de perles, mieux vous voyagez. La couleur des perles n'a aucune influence sur le mouvement du radeau. N'importe quelle couleur peut être chargée.

Les joueurs ont la possibilité de charger des perles aux huit îles extérieures.

## **Déroulement du jeu**

A chaque tour, avant de commencer ou de continuer votre voyage...

- Avant de déplacer le radeau pour la première fois de chaque tour, vous pouvez jeter un coup d'œil sous toutes les perles pour raviver votre mémoire. Vous pouvez également les déplacer à condition de ne pas découvrir ce faisant un récif ou une flèche. Ces actions se font sur votre temps de jeu.
- Si vous souhaitez déplacer le radeau, tous les récifs doivent être couverts. Des flèches qui ne sont pas couvertes obligent le radeau à se déplacer dans la direction correspondante.

## **Déplacer les perles**

- Vous pouvez déplacer des perles sur le radeau pendant votre tour, avant chaque déplacement du radeau.
- Si un récif ou une flèche apparaît à cette occasion, l'effet correspondant (fin de tour ou mouvement obligatoirement dans la direction de la flèche) est appliqué.
- Même si une flèche impose le sens de déplacement du radeau, vous pouvez quand même d'abord déplacer des perles.

## **Déplacer le radeau**

- Les joueurs ne peuvent déplacer que leur propre radeau. Le mouvement se fait au pas, d'une case à la fois, dans n'importe quelle direction horizontale ou verticale.
- Le radeau doit maintenir son alignement initial (vertical ou horizontal) pendant toute la partie et ne peut pas tourner.
- Vous pouvez continuer à déplacer le radeau jusqu'à la fin du temps imparti. Aucune partie du radeau ne doit sortir de l'aire de jeu formée par les cases.
- Pendant le mouvement, des symboles tels que des flèches ou des récifs peuvent apparaître dans une ouverture du radeau.  
3 cas sont possibles :
  1. On ne voit que de l'eau par les ouvertures du radeau. Vous pouvez continuer à déplacer le radeau.

2. On peut voir au moins un récif par les ouvertures du radeau. Votre tour termine immédiatement et le joueur suivant peut utiliser le temps restant sur le sablier pour commencer son tour.
3. Une ou plusieurs flèches sont visibles. Vous devez suivre une de ces flèches lors de votre prochain pas de mouvement, à moins que le chemin ne soit bloqué par un autre radeau, auquel cas vous devez suivre la direction d'une autre flèche. Si toutes les directions montrées par les flèches désignent des directions bloquées, vous pouvez ignorer ces flèches et choisir librement la direction dans laquelle vous vous déplacez au prochain pas.

Les récifs et les flèches visibles à l'intérieur du radeau ont toujours les effets décrits.

Exceptions :

- pendant l'échange
- juste avant commencer votre mouvement

Si vous voulez déplacer le radeau, les conditions suivantes doivent toujours être réunies :

- aucun récif ne doit être visible par les ouvertures
- vous devez suivre les flèches

## **Echanger des perles**

- Si votre radeau est accolé à un autre radeau ou à une des 8 îles, vous pouvez échanger des perles.  
*Note : vous pouvez échanger ou charger aux 8 îles, mais vous ne pouvez qu'échanger avec un autre radeau.*
- Les règles pour échanger avec un autre radeau sont les suivantes :
  - a) vous devez échanger le même nombre de perles (par exemple 1 pour 1, 2 pour 2, etc.) et
  - b) une perle prise d'un radeau doit être placée dans la même position sur l'autre radeau (par exemple une perle prise du coin supérieur gauche de votre radeau doit être placée dans le coin supérieur gauche de l'autre radeau; une perle prise du coin inférieur droit de l'autre radeau doit être placée dans le coin inférieur droit de votre radeau, etc.).
- Seul le joueur actif choisit quelles perles sont échangées.
- Les récifs ou les flèches qui deviennent visibles pendant l'échange n'ont pas d'effet.
- Un radeau est avec considéré comme accolé quand n'importe quel bord touche l'autre radeau ou l'île et qu'il n'y a aucune flèche visible par les ouvertures du radeau.

## **Déchargement des perles au volcan**

- Une fois au volcan, vous pouvez décharger des perles de votre propre couleur – il doit cependant toujours rester au moins 2 perles dans le radeau.
- Si, en déchargeant, un récif ou une flèche devient visible, ils produisent leur effet normal. Cependant, on peut finir de décharger la perle qui était en cours de déchargement quand ceci s'est produit.

## **Fin du jeu**

Le jeu finit immédiatement, une fois qu'un joueur a déchargé :

- pour 2 joueurs 6 perles
- pour 3 joueurs 5 perles
- pour 4 joueurs 4 perles

de la couleur correcte. Le joueur qui gagne la partie est couronné comme nouveau Roi de l'île de Laguna

## **Règles courtes**

- Tournez le sablier pour commencer le tour ou utilisez le reste du temps du joueur précédent (c'est le joueur à droite du joueur actif qui tourne le sablier)
- Regardez sous les perles de votre radeau (au besoin)
- Couvrez tous les récifs (qui sont visibles)
- Déplacez-vous (si des flèches sont visibles, vous devez les suivre)
- Accostez (n'importe quel bord de votre radeau doit toucher le bord d'un autre radeau ou du bord de n'importe quelle île)
- Déchargez – échangez – chargez : contre le volcan, vous pouvez décharger des perles de votre couleur ; contre un autre radeau, vous pouvez échanger des perles ; contre une des 8 îles, vous pouvez charger ou échanger des perles.  
Note : un radeau doit toujours avoir 2, 3 ou 4 perles à bord, même à la fin de la partie.
- Le joueur qui rapporte en premier le nombre voulu de perles au volcan gagne la partie.

## **Variantes**

### **Mouvement plus facile avec 5 perles**

- Le jeu est plus facile si vous autorisez jusqu'à 5 perles, au lieu de seulement 4, dans un radeau. Cette variante est également utile pour équilibrer le jeu avec des joueurs plus jeunes ou moins expérimentés.

### **Distribution des perles sur les îles**

- Les joueurs peuvent choisir quelles perles sont au départ sur les îles.
- Après que tous les joueurs aient placé leurs radeaux, ils placent tour à tour les perles du volcan sur l'une des 8 îles jusqu'à ce que les 24 perles ait été distribuées. Les joueurs ne peuvent pas placer des billes de leur propre couleur. Il ne peut toujours pas y avoir plus d'une perle de la même couleur sur une île.
- Les joueurs sont libres de suggérer des placement aux autres joueurs.

### **Pas de sablier**

- Le jeu sans sablier est tout à fait différent. Il dépend essentiellement de la capacité de mémorisation des joueurs. Le jeu reçoit la modification suivante :
- On ne peut pas déplacer les perles. Des perles déjà dans le radeau au début de chaque tour ne peuvent être déplacées que si un récif est visible dans le radeau, ayant provoqué la fin du tour précédent. Les joueurs peuvent cependant choisir de finir leur tour avant qu'un récif n'apparaisse.

### **Jeu en solitaire**

- Le but du jeu est de redistribuer les perles selon un arrangement prédéterminé en utilisant le moins de mouvements possible.