

ROLAND & TOBIAS GOSLAR

BONOBO

un jeu pour 2
à 4 plagistes à partir
de 8 ans avec
20 minutes de soleil

BEACH

ESPRIT ET BUT DU JEU

Octobre 2003, 149° ouest, 17° sud. Une petite île à l'horizon: Bonobo. Un paradis ? Il faut explorer l'île et occuper les meilleurs emplacements sur la plage. Le joueur qui occupe les places les plus agréables, gagne la partie.

PREPARATION DU JEU

Chaque joueur prend les quatre pions et le marqueur de points d'une couleur. On pose les marqueurs sur le zéro de la barre de points. Mélangez les 28 losanges et posez les faces cachées sur la table.

contenu de la boîte et placement de départ



TOUR DE JEU

Le tour se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence la partie.

Un joueur doit décider, s'il

A pose un pion sur un emplacement à la plage ou
B pioche un losange et le pose face visible sur deux triangles libres.

Un joueur ne passe son tour que s'il ne peut pas poser un pion ou un losange.

A poser un pion

Un joueur pose un de ses pions sur un emplacement à la plage inoccupé, qui est à côté d'au moins un triangle libre. On ne peut pas poser un pion sur un emplacement, qui est à côté des toilettes, si le triangle avec les toilettes ne peut plus être caché par un losange.

Un pion reste sur un emplacement tant que cette place est adjacente à un triangle inoccupé, sauf s'il est chassé de l'emplacement par l'odeur des toilettes d'à côté.



Scarlet (rouge) pose son pion sur un emplacement à la plage inoccupé avec cinq triangles libres, dont un avec des toilettes

B poser un losange

Le joueur pioche un losange face cachée. Il pose le losange face visible sur deux triangles libres. Il n'a pas le droit de couvrir d'autres losanges, qui ont déjà été placés sur le plateau. Les résultats possibles de la pose d'un losange sont

1. une évaluation des points entre-temps
2. l'activation des triangles.

1. evaluation des points entre-temps

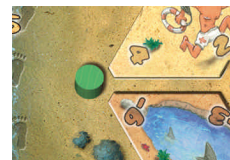
Quand sur tous les triangles autour d'un pion ont été posés des losanges, on évalue les points pour ce pion. On compte les chiffres alignés vers le pion sur tous les losanges touchant le carrefour de ce pion.

Le marqueur de points avance de ce total.

Le joueur récupère le pion évalué pour le rejouer plus tard.



Luigi pioche le losange avec la piscine dessus et le pose sur deux dunes

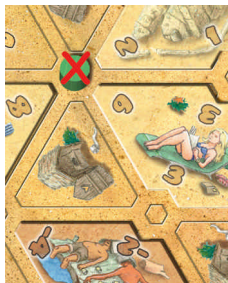


Gerard (jaune) pose le losange avec le requin dessus. Luigi récupère son pion vert et recule son marqueur de deux points.

2. activation des triangles

En plaçant les losanges, il peut se former des places vides en forme de triangles isolés, où on ne peut plus placer de losange. Ces triangles isolés sont activés. L'effet des **toilettes** est immédiat, les effets des **parasols** et des **dunes** sont activés dans la phase d'évaluation des points à la fin.

Des **toilettes** chassent tous les pions des emplacements autour et empêchent la pose d'un autre pion sur ces emplacements. Les pions chassés doivent être joué plus tard dans le jeu.



Gerard (jaune) pose le losange avec les blondes dessus et active les toilettes.

Luigi doit récupérer son pion vert.

FIN DE LA PARTIE ET VICTOIR

Le jeu est fini, quand n'aucun joueur peut plus poser de losange ou placer un pion. Le joueur, qui possède le marqueur le plus avancé sur la barre de points après la dernière évaluation des points, gagne la partie.

Si on joue plusieurs parties, les marqueurs de points recommencent dans la position finale de la dernière partie.

évaluation à la fin de la partie

À la fin de la partie on compte les points pour tous les pions, qui sont posés sur des emplacements à côté des **parasols** ou des **dunes actives** (!). Pour chaque pion on compte le total des chiffres alignés vers le pion sur les losanges autour de celui-ci.

Si le pion est à côté d'un **parasol**, les chiffres négatifs comptent comme des chiffres positifs.

Pour chaque **dune** à côté du pion, le total des points pour ce pion est doublé.

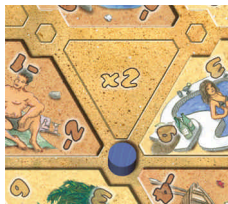
Si autour d'un pion, il y a un **parasol** et une **dune**, tous les chiffres deviennent positifs et le total des points sera doublé.

Les points pour chaque pion sont indiqués avec le déplacement du marqueur de la même couleur.



Un parasol rend tous les chiffres à côté des trois emplacements touchant l'écusson positifs.

Le pion rouge de Scarlet compte 17 points.



Une dune double la valeur des trois emplacements qui la touchent. Le pion bleu de Hilal compte 6 points.

exemples pour tours et évaluations



Peu avant la fin de la partie, il ne reste qu'une possibilité de poser un losange.

Luigi (vert) pose le losange avec la source dessus (1). Il compte les points pour son pion (vert) (2), ramasse le pion et avance son marqueur de points de une.

Hilal (bleu) doit ramasser son pion (bleu) (3), parce qu'il est chassé de son emplacement par les toilettes.

Scarlet (rouge) et Gerard (jaune) passent leur tour, parce qu'ils n'ont plus de pion à poser.

Luigi (vert) pose un pion (4). Hilal (bleu) pose un pion (5).

Aucun joueur ne peut plus jouer. On compte les points définitifs.

Le pion vert de Luigi (4) remporte un total de 20 points, car les deux dunes quadruplent le 2 et le 3.

*Le pion bleu de Hilal (5) compte 14 points $((6+3-2)*2=14)$.*

Le pion rouge de Scarlet (6) compte 4 points, parce que le parasol change le 4 négatif en un 4 positif.

Le pion jaune de Gerard (7) compte 8 points, parce que la dune double le 4.

Les quatre marqueurs de points avancent selon les points gagnés.

REMERCIEMENTS

Nous remercions nos testeurs, en particulier Christiane, Johnny, Lennart, Simon et Matthias Goslar, Azra Halak et René Schröder, Christoph Naumann, Johann Hausmann, Jan Ferner und Heinrich Glumpler.

© 2003 **Kronberger Spiele**
Roland & Tobias Goslar GbR
Tout droit réservé.

illustrations Harald Lieske
www.return-of-zond.de
jeu PC Thomas Rosanski
www.thomas-rosanski.de

traduction Martin Jendrian
contact Goslar, Wendelinsweg 2
D-61476 Kronberg
info@kronberger-spiele.de
www.kronberger-spiele.de

