

## Fiche de démarrage rapide pour Vanuatu

### Mise en place

- Disposer aléatoirement les 4 tuiles Archipel sans lettre sur leurs emplacements, mélanger les autres tuiles par lettre, les empiler, et retourner les 2 premières tuiles.
- Mélanger les tuiles Commande (les bateaux) et en poser 3 visibles sur Chamber of foreign trade.
- Retirer la tuile Touriste 4/2/0 à 3/4/5 joueurs. Mélanger les tuiles restantes et en placer 1 visible sur Tourism office of Vanuatu.
- Poser les jetons Repos face cachée sur Welcome to Vanuatu.

- Le marqueur rose du prix du poisson commence sur la case 3 du Fish Market et le marqueur de tour blanc sur la case 1 (échelle en bas du plateau de jeu).
- Poser un cube de chaque couleur sur l'île de départ, 3 poissons (marqueurs roses) et 2 trésors (marqueurs marrons) aux emplacements indiqués sur les tuiles Archipel, ainsi que le nombre adéquat de touristes.
- Les joueurs choisissent une couleur et prennent 5 pions Action, 1 bateau, 8 cabanes et 3 marqueurs (le premier sert à compter les points, le second indique le niveau de bourse (au départ 3 vatus à la Bank Of Vanuatu), le dernier sert en fin de partie). Les bateaux sont posés sur la tuile de mer vierge.
- Déterminer un premier joueur qui prend le pion noir.
- Le reste du matériel est posé à côté du plateau.

### Phases de jeu :

**Phase I :** Préparation (sauf au 1er tour)

- a) Déplacer le compteur de tour.
- b) Défausser la tuile Touriste, en piocher une nouvelle, et placer le nombre de touristes indiqué sur la nouvelle tuile.
- c) Si une commande est entièrement honorée, la défausser, faire remonter les autres commandes et en placer une nouvelle.
- d) Réapprovisionner les îles sans marchandise.
- e) Le prix du poisson = 3 vatus
- f) Le premier joueur pose les 2 tuiles Archipel (la nouvelle tuile doit toucher au moins 2 autres tuiles, une île ne peut toucher une autre île et une tuile mer doit obligatoirement toucher une île) et révèle les 2 tuiles suivantes.

**Phase II :** Choix des personnages

Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit un personnage parmi ceux disponibles, puis rend son précédent personnage.  
Quand l'action du personnage a été faite pendant le tour, les joueurs retournent le personnage (pour les bonus des personnages, cf. dernière page des règles).

**Phase III :** Programmation des actions

Il y a 3 tours de programmation (placement de 2+2+1 pion), effectués dans l'ordre du tour. A chaque tour de programmation, les joueurs doivent être capables de faire les actions qu'ils choisissent (soit ils ont déjà les éléments, soit ils ont déjà programmé les actions permettant d'avoir les éléments manquants).

**Phase IV :** Résolution des actions

Dans l'ordre du tour, le joueur doit réaliser une action où il est majoritaire en pions (en cas d'égalité, l'ordre du tour départage). Une fois l'action faite, le joueur retire tous ses pions de la case. Si un joueur est majoritaire sur plusieurs actions, il choisit celle qu'il exécute.

Si un joueur ne peut réaliser une action (soit parce qu'il est minoritaire quelle que soit l'action, soit parce qu'il ne répond pas aux conditions de réalisation de l'action), le joueur doit retirer ses pions d'une case action.

**Phase V :** Résolution des jetons Repos

Si des joueurs ont récupéré des jetons Repos, ils prennent le bonus (cf. dernière page des règles) correspondant puis rendent le jeton.

### Les actions

- **Naviguer :** Déplacer son bateau uniquement sur les tuiles mer de 1 à 3 cases (1 vatu par case).
- **Construire :** Payer 3 vatus et poser une cabane sur une île (on peut avoir plusieurs cabanes sur une île).
- **Explorer :** S'il reste des trésors sur la tuile où se trouve son bateau, le joueur récupère une tuile trésor de valeur équivalente au nombre de trésors restants sur la tuile, puis enlève un marqueur trésor.
- **Pêcher :** S'il reste des poissons sur la tuile où se trouve son bateau, le joueur récupère une tuile poisson de valeur équivalente au nombre de poissons restants sur la tuile, puis enlève un marqueur poisson.
- **Vendre :** Si le joueur a son bateau à côté d'une île où il a au moins une cabane, il vend du poisson : le produit de la vente correspond aux valeurs des tuiles vendues multipliées par le cours actuel du poisson (on n'est pas obligé de tout vendre). Après la vente, le cours du poisson baisse d'une case (valeur minimale de vente = 1).
- **Acheter :** Payer un cube marchandises présent sur une île et le poser sur l'emplacement disponible d'une tuile commande (de haut en bas). Les coûts en vatus et les gains en points sont indiqués à côté des commandes. Si le joueur finit ainsi une commande, il marque 2 points de plus.
- **Dessiner :** Si son bateau est adjacent à une île où il reste au moins un emplacement vide de dessin, le joueur pose un marqueur dessin sur un de ces emplacements et marque 3 points.
- **Transporter :** Prendre un touriste disponible et le poser sur une île adjacente à son bateau (respecter la limite de touristes de l'île) ; le joueur gagne autant de vatus qu'il y a de cabanes sur l'île.
- **Se reposer :** Choisir un jeton Repos parmi ceux disponibles.

### Les personnages :

**BATISSEUR :** Lorsqu'il construit une CABANE, il ne paye que 1 VATU au lieu de 3.  
**NAVIGATEUR :** Peut se déplacer gratuitement de 1 à 3 cases.  
**PLONGEUR :** Pour chaque trésor récupéré, il gagne immédiatement 1 VATU. Ex : Une tuile 2 TRESOR fera gagner 2 VATUS

**PÊCHEUR :** Pour chaque poisson pêché, il marque immédiatement 1 point de prospérité. Ex : Une tuile 3 poissons fera gagner 3 points de prospérité.  
**ACHETEUR :** L'acheteur peut prendre gratuitement dans la réserve un deuxième cube de la marchandise qu'il vient d'acheter.

**VENDEUR :** Le joueur peut vendre son poisson même s'il n'a pas une cabane sur une île adjacente.  
**DESSINATEUR :** Lorsqu'il réalise un dessin, il marque 5 points de prospérité au lieu de 3.  
**GUIDE :** Pour chaque dessin déjà réalisé présent sur l'île où il dépose ses touristes, il marque 2 points de prospérité.

**MENDIANT :** Le mendiant peut échanger jusqu'à 3 points de prospérité contre des VATUS (1 vatu par point de prospérité).  
**PRÊCHEUR :** Le prêcheur permet de jouer une action où le joueur n'est pas majoritaire, si, et seulement si, le joueur n'a la majorité sur aucune autre action.

**LES JETONS «Repos» :** Le Marqueur 1<sup>er</sup> joueur ou 1 vatu + 1 point de prospérité, ou 1 vatu ou 1 point de prospérité.

**Notes importantes :** Dès qu'un joueur dépasse les 10 vatus sur son compte, ils sont immédiatement transformés en 5 points de victoire (par exemple, un joueur a 4 vatus, et vend des poissons pour 8 vatus. Il marque 5 points et a 2 vatus sur son compte).  
Les joueurs peuvent vendre leurs trésors à n'importe quel moment de leur tour de jeu.

### Fin de partie

La partie s'arrête après 8 tours de jeu.

Les joueurs reçoivent en vatus la valeur des tuiles poissons non vendus, puis les joueurs marquent :

- a) 3 points pour le possesseur du pion Premier joueur
- b) 1 point par tranche de 3 vatus
- c) le double de la valeur de chaque trésor non vendu
- d) sur chaque île, 2 points par cabane du joueur et par touriste présent

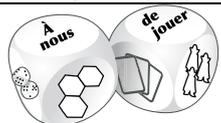
Le joueur ayant le plus de points l'emporte (départage aux cabanes construites, puis à l'argent restant).

**COMMENT GAGNER DES VATUS :** - En vendant du poisson ou des trésors. - En transportant des touristes sous certaines conditions.  
- Avec certains jetons repos. - Avec certains personnages.

**COMMENT MARQUER DES POINTS DE PROSPERITE EN COURS DE PARTIE :** - En dessinant. - En achetant des marchandises.

- Avec certains jetons repos. - Avec certains personnages. - En récupérant des Vatus.

**COMMENT MARQUER DES POINTS DE PROSPERITE EN FIN DE PARTIE :** - En construisant des cabanes (2 points par cube TOURISTE présent sur l'île pour chacune de ses cabanes). - En récupérant des tuiles TRESOR (valeur de la tuile X 2). - En récupérant des VATUS (1 point pour 3 vatus).



### Fiche de démarrage rapide / Aide de jeu « Vanuatu »

(Reprise de l'Aide de jeu de Kenran, avec son accord, ajout de certains points par Amy Debliquy)  
« A Nous De Jouer », Association de joueurs sur Marseille 11ème et Gémenos

