

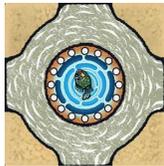
Down Under

Un jeu de placement de tuiles stratégique pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans de Günter Cornett.

Matériel du jeu

Il y a 76 tuiles Chemin :

4 Billabong
Mare



4 sets de 18 tuiles chacun, constitués de :
7 « droit » 9 « courbe » 2 « terminus »



La tuile Billabong n'appartient à aucun joueur. Toutes les autres tuiles ont des chemins de 2 couleurs, un de la couleur d'un des 4 joueurs et l'autre gris, n'appartenant à personne.

Les portions grises des tuiles « courbe » et « droit » contiennent chacune un icône : il y a 4 kangourous, 4 émeus, 3 ornithorynques, 4 lapins et 1 dingo. Ces animaux sont uniquement importants lors du décompte spécial (voir la section fin de partie et décompte).

But du jeu

Le but de ce jeu est de connecter les tuiles chemin de sa propre couleur et les tuiles grises pour former une route. Un joueur l'emporte en réalisant la plus longue route, à l'intérieur d'un périmètre défini. Lorsque l'on joue avec les règles de décompte spécial, on applique des points bonus et des réductions pour les animaux représentés sur la route.

Mise en place du jeu

Chaque joueur reçoit toutes les tuiles de sa couleur et les sépare selon leur type (courbe ou droit). Si on utilise les règles de décompte spécial, on les groupe en outre par animal. Les tuiles Billabong sont mises de côté, elles seront uniquement utilisées lors de situations spéciales.

Les joueurs décident de la taille du périmètre du jeu. En fonction du nombre de joueurs et de la difficulté désirée, on jouera sur les surfaces suivantes :

Difficulté	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
Facile	6 x 6 tuiles	7 x 7 tuiles	8 x 8 tuiles
Recommandé	5 x 7 tuiles	6 x 8 ou 5 x 9 tuiles	7 x 9 ou 6 x 10 tuiles
Difficile	4 x 8 tuiles	4 x 10 tuiles	5 x 11 tuiles

Remarquez que seule la taille de la zone de jeu est définie, mais pas sa position, qui se fixera lors de la partie.

Déroulement de la partie

La partie débute...

Le premier joueur place une de ses tuiles droite ou courbe sur la table. A chaque tour chaque joueur ajoute une de ses tuiles, la connectant orthogonalement ou diagonalement avec une tuile déjà placée.



Important : Un joueur ne peut pas placer une tuile de façon à connecter entre eux 2 chemins de couleur différente.



Interdit

Lors de son second tour et les suivants, un joueur doit placer une tuile de façon à prolonger sa route exploitant le chemin de sa couleur.



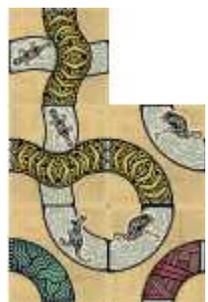
Interdit



Correct

Cependant, il est permis de connecter une nouvelle tuile avec un chemin gris s'il connecte un chemin de sa propre couleur. Pratiquement, on regarde simplement si le chemin gris suit le chemin de la couleur d'un joueur.

Dans les tours suivants, ce chemin gris et de couleur peut être prolongé en utilisant aussi bien des chemins gris que des chemins de cette couleur.



Parfois, pour prolonger une de ses propres routes, un joueur utilisera la partie grise d'une tuile pour prolonger la route d'un adversaire. Cela est l'opportunité pour le joueur de décider de la direction de la route de son adversaire...

Tous les chemins jaunes sont ici connectés entre eux.

Bordures et limite de périmètre

La position exacte des bordures de la zone de jeu est déterminée lorsque le nombre maximum de tuiles horizontales et verticales est atteint.

Par exemple, en début de partie les joueurs ont choisi de jouer sur une zone de 7 x 9 tuiles. Lorsqu'un joueur place une 8^{ème} tuile dans une direction, le nombre de tuile maximum dans cette direction est fixé à 9 tuiles. La 9^{ème} tuile pourra être placée d'un côté ou de l'autre, ce côté ne sera déterminé que lors de la pose de cette tuile...

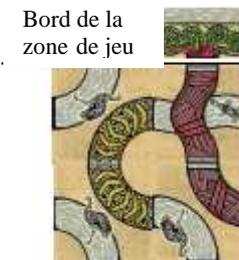
L'autre direction comportera un maximum de 7 tuiles.

Seule une tuile Terminus peut être placée hors de la zone de jeu définie.

Fin de la route

En principe, cela n'est pas une bonne idée de placer une tuile Terminus sur son propre chemin car cela réduit les possibilités de jouer des tuiles futures.

Mais une tuile Terminus peut être placée lorsqu'une route atteint le bord de la zone de jeu. Dans ce cas, placer une tuile Terminus compte alors comme une tuile normale. On n'est pas obligé de placer une tuile Terminus lorsque cette situation survient. Cela peut être réalisé plus tard s'il y a une possibilité de placer cette tuile sur une autre extrémité de la route.



Surtout en fin de partie, placer une tuile Terminus peut être l'occasion de placer une tuile sans connecter une tuile d'un adversaire. Par exemple, c'est le cas si un joueur ne peut pas placer une tuile droite en raison d'une route bloquée par un adversaire et qu'il n'a plus de tuile courbe. La situation est celle de jaune représentée ci-contre.



Dans ce cas, jaune place une tuile Terminus comme ci-contre :



Le joueur bleu peut alors placer uniquement une tuile Terminus. Entre les 2 tuiles se trouve un chemin gris.



Remarque :

Il est possible d'utiliser un demi-chemin gris pour étendre une route.



Une route est achevée

Si les 2 extrémités d'une route sont fermées avec une tuile Terminus, le joueur ne peut plus poser de tuile. Ses adversaires continuent de jouer jusqu'à ce que leur route soit achevée.

Une route infinie ?!

Il est possible que les extrémités d'une route soient reliées, soit par un adversaire, soit pour des raisons tactiques par le joueur propriétaire de la route. Evidemment, le joueur ne peut pas étendre sa route !

Dans ce cas, il ne place pas de tuile. A la place, il peut pivoter une de ses tuiles déjà en place de 90°. Bien entendu, après la rotation la tuile doit obéir aux règles usuelles. Si cela n'est pas possible, le joueur ne peut plus jouer.

Utiliser les tuiles Billabong

Parfois, il arrive qu'un joueur ne puisse pas jouer de tuiles (courbe, droite ou Terminus). Dans ce cas, il place une tuile Billabong.



Les différents cas suivants sont possibles :

1. Les routes de 3 joueurs mènent à la même case :

Le dernier joueur à avoir placé une tuile et ayant créé cette situation place immédiatement une tuile Billabong sur cette case. Il étend immédiatement sa route avec une nouvelle tuile qu'il relie à la tuile Billabong. Il aura donc joué ce tour 3 tuiles. Les routes des autres joueurs se terminent ici.

2. Les routes de 4 joueurs mènent à la même case :

Comme précédemment, le joueur responsable de cette situation place immédiatement une tuile Billabong. Les routes des 4 joueurs se terminent ici.

3. 2 routes de 2 joueurs mènent à la même case mais un de ces joueurs n'a plus de tuile courbe :

Le joueur ayant joué la dernière tuile ayant créé cette situation peut placer une tuile Billabong au lieu de jouer une tuile courbe. Les 2 joueurs poursuivent alors après la tuile Billabong.

Fin de partie et décompte

La partie prend fin lorsque tous les joueurs ont achevé leur route. Le vainqueur est le joueur ayant la plus longue route. C'est la route qui contient le plus de tuiles, incluant les tuiles Terminus. Les tuiles neutres comptent comme les tuiles de la couleur des joueurs.

Exemple de configuration d'une partie :



La route jaune contient 15 chemins. Le joueur jaune reçoit alors 15 points (si l'on ne procède pas à un décompte spécial).

Remarquez que le 9^{ème} et le 13^{ème} chemin appartiennent à la même tuile.

Utiliser le décompte spécial

Les icônes des animaux sur les tuiles représentent des animaux rares découverts par les joueurs. Ils influencent le décompte de la manière suivante :

- Pour chaque set d'un émeu, d'un kangourou et d'un ornithorynque sur la route d'un joueur, le joueur reçoit **5 points de bonus**. La position et l'ordre de ces icônes n'a pas d'importance.
- Si un joueur n'a **pas de dingo** sur sa route, **chaque lapin** sur une route fait **perdre 2 points** (les lapins sont sur les routes une véritable plaie et les dingos sont leurs ennemis).
- N'importe quel joueur n'ayant pas joué sa tuile dingo perd automatiquement à la fin de la partie.

Note : Les modèles des animaux de l'artiste japonais Ro Sato sont dans l'esprit du style des aborigènes. En effet, les aborigènes représentent non seulement la silhouette d'un organisme, mais aussi leur squelette et leurs organes.

Astuces tactiques

En plaçant des tuiles, l'objectif est d'inclure autant de tuiles grises sur une route que possible. Cependant, avoir assez d'espace pour le long terme est un élément à prendre en considération.

Une route qui atteint très tôt le bord de la zone de jeu aura du mal à faire remporter la victoire à son propriétaire. Si vous utilisez trop de tuiles courbées, les difficultés vont bientôt se présenter à vous. Une tuile courbe offre toujours 2 directions différentes, tandis que les tuiles droites n'en ont qu'une, vers le bord ...ne l'oubliez pas.

Variantes de jeu

En dépit de ses composants sobres, **Down Under** est un jeu varié. Non seulement il offre de riches possibilités tactiques, mais également plusieurs variantes.

Les joueurs peuvent piocher et choisir parmi les règles bonus suivantes afin de varier leur plaisir de jeu avec **Down Under**.

Variante simple pour enfants

On joue sans le concept de zone de jeu définie. Une route ne s'achève jamais en atteignant un bord. Remarquez qu'il est toujours intéressant de jouer au milieu de la zone de jeu.

Zone de jeu fixe (2 – 3 joueurs)

Les tuiles inutilisées par le 4^{ème} joueur peuvent être utilisées pour former une ligne qui passe à travers la zone de jeu entière. La ligne n'est pas nécessairement droite et peut serpenter, mais elle doit débiter du coin inférieur gauche et se terminer dans le coin supérieur droit. L'organisation des tuiles dans les coins définit ainsi la longueur et la largeur de la zone de jeu. Afin d'éviter de rendre la partie trop difficile, les tuiles droites doivent plutôt être utilisées dans la section du milieu.

Lorsqu'il n'y a que 2 joueurs participant, les tuiles inutilisées peuvent être utilisées pour assembler complètement un cadre ou une partie de cadre autour de la zone de jeu. Placez les tuiles courbées grises d'un bord vers le bord opposé du cadre.

Partie avec une seule possibilité de développement (pour 2 – 4 joueurs)

Dans le premier tour, chaque joueur place une tuile Terminus, le 2^{ème} et 4^{ème} joueur plaçant leur tuile Terminus au dos de la tuile Terminus du 1^{er} et 2^{ème} joueur respectivement.

2 routes par joueur (2 joueurs seulement)

A 2 joueurs, il est possible que chacun joue avec 2 routes. Ainsi, chacun joue avec 2 couleurs.

Au début les joueurs placent pour chacune de leur route une tuile Terminus de façon à former avec ces 2 tuiles un carré.

Puis le premier joueur place une tuile courbe ou droite pour étendre une de ses routes.

Puis l'autre joueur poursuit. A partir de ce tour, les joueurs placent toujours 2 tuiles, une de chaque couleur. L'ordre de ces tuiles est au choix des joueurs.

Cette variante présente un intérêt lorsque chaque joueur ne peut placer qu'une seule tuile par tour. Chaque joueur décide alors quelle route il étend. Dans cette variante, les tuiles Terminus sont placées comme précédemment.

Tactiques : Un joueur peut tenter de raccorder sa longue route à la courte route de son adversaire. C'est une bonne tactique pour placer une tuile Terminus entre ces routes car alors les tuiles de la route la plus courte ne peuvent plus être utilisées. Et la crainte d'une telle perspective est à elle seule une arme redoutable.

Down Under est un jeu de Günter Cornett www.bambusspiele.de/

Les illustrations sont de Ro Sato www.gamers-jp.com

Traduction française par la Fièvre Du Jeu www.fievredujeu.com

Bambus Spielverlag Günter Cornett kopfstraße 43, 12053 BERLIN

info@bambusspiele.de Tel. 030-6121884 www.bambusspiele.de/