

ALAIN EPRON



# VANUATU

## REGLE DU JEU POUR 2 JOUEURS

### NOTE DE L'AUTEUR :

Cette règle a été développée pour répondre à une demande de nombreux personnes de pouvoir jouer à Vanuatu à deux joueurs, ce qui n'était pas prévu à la base.

Cependant cela n'apparaissait pas si simple car une grande partie de l'intérêt du jeu vient de l'interaction entre les joueurs et de la tension autour de la table lors de la phase de programmation et de réalisation des actions. Or à deux joueurs, le nombre d'actions possibles réduit toute cette tension et toute cette interaction qui font tout l'intérêt du jeu de base. Il fallait donc trouver une solution qui réponde à ces deux impératifs :

- Garder une interaction forte entre les deux joueurs.
- Garder une tension permanente pour la réalisation des actions.

Au vu des retours des tests qui ont été effectués un peu partout dans le monde, la solution trouvée répond pleinement à ces deux impératifs, en apportant en plus un petit côté «agressif» au jeu.

### IDÉE:

Avec cette variante, chaque joueur va pouvoir donner un niveau d'accessibilité aux actions à l'aide de 5 marqueurs neutres (une des 3 autres couleurs disponibles). Ainsi, les actions ne seront pas entièrement bloquées, mais simplement plus difficiles d'accès pour les joueurs qui devront dépenser des jetons ACTION en plus grand nombre pour réaliser ces actions, et donc de fait, faire moins d'action. A vous de bien gérer les actions à cibler, puis celles vraiment intéressantes à jouer.

Quelques petits changements mineurs viennent modifier la règle de base comme une gestion différente des personnages et des déplacements de son bateau.





## MISE EN PLACE :

Installer le jeu comme pour une partie à 3 joueurs.

Poser les marqueurs ACTION d'une troisième couleur (marqueurs neutres) à côté du plateau.

Mélanger les tuiles PERSONNAGE et les poser, face cachée, à côté du plateau. Retourner les 5 premières tuiles, face visible. Ce seront les personnages disponibles pour ce tour de jeu.

## ACCESSIBILITE DES ACTIONS :

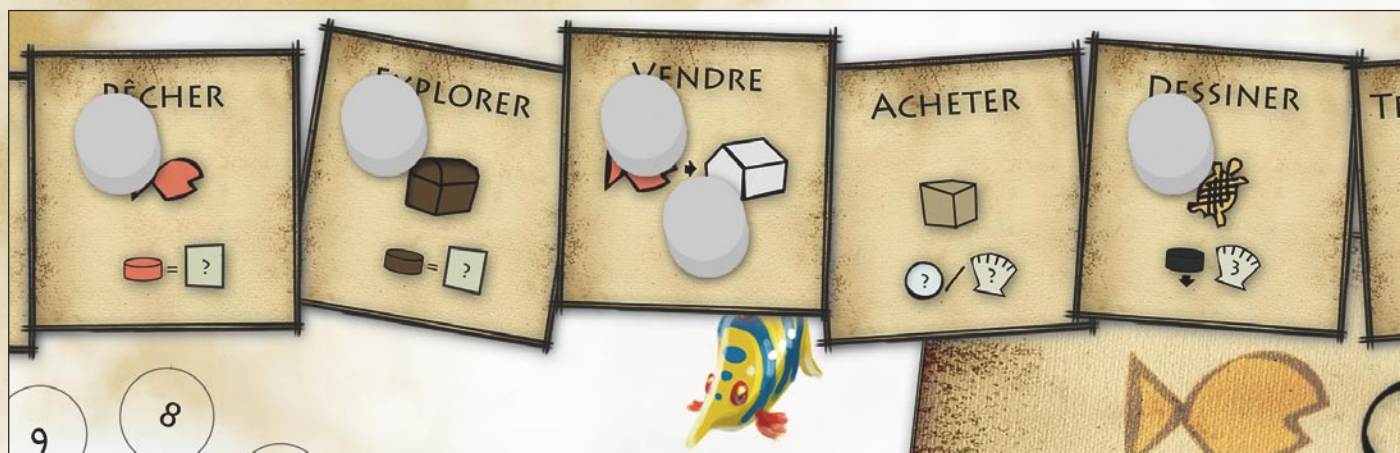
Après la première phase et avant de choisir son personnage, le premier joueur prend 2 marqueurs neutres et les pose sur une ou plusieurs actions de son choix. Le second joueur en fait de même avec les 3 marqueurs restants.

Ces marqueurs neutres vont définir un niveau d'accessibilité des

actions. Ainsi, pour pouvoir jouer une action où sont posés des marqueurs neutres, un joueur devra poser autant de marqueurs ACTION + 1 sur cette action que le nombre de marqueurs neutres présents (voir exemple ci-dessous).

Cependant, les personnages vont permettre, en plus de leur bonus habituel, de gagner une égalité contre les marqueurs neutres. Ainsi, avec le personnage correspondant à une action, un joueur pourra poser uniquement le même nombre de marqueurs ACTION que le nombre de marqueurs neutres posés sur celle-ci.

**ATTENTION :** Le bonus apporté par le PRÊCHEUR ne change pas. Le joueur choisissant cette tuile PERSONNAGE pourra réaliser une action de son choix qu'il avait programmée si et seulement si, il n'est majoritaire sur aucune action. Ainsi, il pourra jouer une action où sont posés des marqueurs neutres avec seulement 1 de ses marqueurs ACTION posé sur celle-ci.



EX: Le premier joueur a choisi de poser ses 2 marqueurs neutres sur l'action VENDRE tandis que le second joueur a décidé de valoriser les actions PÊCHER, EXPLORER et DESSINER. Ainsi, pour pouvoir jouer l'action VENDRE, un joueur devra poser au moins 3 marqueurs ACTION sur cette action, ou 2 marqueurs si le joueur choisit le personnage du VENDEUR. Pour effectuer les actions PÊCHER, EXPLORER et DESSINER, les joueurs devront poser au moins 2 marqueurs ACTION (ou 1 s'ils choisissent le personnage du PÊCHEUR, du PLONGEUR ou du DESSINATEUR). Si un joueur choisit le personnage du PRÊCHEUR, il pourra ne poser qu'un seul marqueur ACTION sur l'une de ces cases pour pouvoir jouer l'action. Cependant, il ne pourra le faire que s'il n'est majoritaire sur aucune action.

## CHOIX DES PERSONNAGES :

Au début de chaque tour, tous les personnages du tour précédent sont défaussés. Les 5 personnages suivants de la pioche sont retournés, face visible, à côté du plateau. Si la pioche est épuisée, mélanger la défausse afin de constituer une nouvelle pioche, face cachée. Cela arrive normalement tous les 2 tours.

Après avoir défini l'accessibilité des actions, le premier joueur choisit un personnage parmi ceux disponibles, puis le second joueur en fait de même.

*Remarque :* Le bonus des personnages ne change pas par rapport au jeu normal.

## NAVIGUER :

A l'inverse du jeu de base, il ne peut y avoir qu'un seul bateau sur une même tuile MER, sauf au début du jeu où la position de départ des bateaux reste inchangée.

*Remarque :* un bateau peut traverser une case MER occupée par un autre bateau mais ne peut pas s'arrêter dessus.

## CONSEIL :

De par la restriction concernant le déplacement (un seul bateau par case), il risque de se produire un éclatement où chaque joueur va partir d'un côté ou de l'autre de l'archipel. De ce fait, la place de premier joueur peut prendre une grande importance car c'est le premier joueur qui place les tuiles ARCHIPEL. Cependant, cet avantage est contrebalancé par le fait que le second joueur a un marqueur neutre supplémentaire à poser, ce qui peut être pénalisant pour le premier joueur.

N'oubliez pas non plus que la configuration de l'archipel est prédéfinie. De ce fait, mettre toutes les tuiles ARCHIPEL du même côté en début de partie aura pour conséquence qu'elles seront forcément posées de l'autre côté dans la seconde moitié de la partie, et donc plus facilement accessibles à l'autre joueur.

Il peut donc être judicieux de savoir faire des cadeaux le moment voulu pour ne pas se retrouver dépourvu par la suite. De même, un joueur n'ayant aucune ressource à aller chercher aura tendance à bloquer l'action NAVIGUER avec ses marqueurs neutres, empêchant ainsi le premier joueur de bénéficier de cet avantage. Le bluff et la ruse seront donc de mise pour arriver à ses fins.

Merci aux personnes qui se sont prêtées aux tests et notamment Thierry, Vincent, Bastoche, Leonardo, Fabian, manu, Kevin et tous les autres que j'oublie. Merci aussi à Sebastien pour les corrections orthographiques. Merci enfin à Julie pour son soutien indéfectible.