

Littoral Règles

Le soleil brille, le vent salin fait filer les nuages dans le ciel. Des bécasseaux mangent de drôles d'insectes, des crabes se cachent sous les rochers. Des coquillages s'enlisent dans le sable tandis que des vagues s'échouent sur la plage. La nature à sa plus simple expression.

Une pièce à la fois, créez votre littoral avec les éléments que la mer vous envoie.



Apprenez les règles en vidéo!

Matériel

- Un sac
- 70 jetons en bois
- Une aide de jeu
- Un livret de règles

But du jeu

Avoir la plus haute pile de jetons.



Préparation

Placez tous les jetons dans le sac et mélangez.



- 4 ou 5 joueurs: utilisez tous les jetons.

- 3 joueurs: retirez au hasard de 15 à 20 jetons du sac.

- 2 joueurs: retirez au hasard de 30 à 40 jetons du sac.

Mettez de côté les jetons retirés; ils ne seront pas utilisés pour la partie.

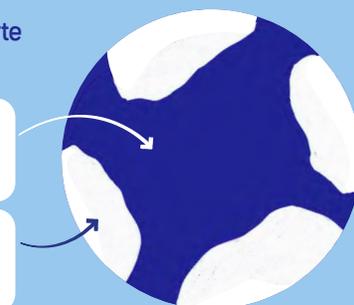
Espace de jeu

Pour la compréhension des règles nous avons dessiné un espace de jeu fictif en couleurs (bleu et blanc).

L'aire de jeu comporte 2 espaces:

La mer (bleu)
Le centre de l'espace de jeu

Le littoral (blanc)
L'espace devant chaque joueur



Déroulement

Le jeu se déroule en sens horaire.

La dernière personne à avoir mis les pieds dans la mer commence.

- À votre tour, piochez un jeton du sac, choisissez le côté qui vous intéresse et appliquez son effet. Consultez le jeton en secret pour choisir le côté désiré.

Une fois que vous avez choisi le côté du jeton qui vous intéresse, il restera ainsi tout au long de la partie.

- Une fois l'effet appliqué (voir ci-dessous), votre tour se termine; passez le sac au joueur à votre gauche.

Effets des faces des jetons

Tout au long des règles du jeu les *i* vous conseillent sur la façon d'organiser vos jetons sur votre littoral.

Les jetons se divisent en 2 catégories:



Les jetons avec une courbe bleue sont rejetés à la mer.



Les jetons avec une courbe blanche se posent sur votre littoral.

Isopode, coquillage ou crabe

La mer apporte son lot de surprises.

Si vous choisissez l'isopode (l'insecte), le coquillage ou le crabe:

- 1 Placez la pièce dans la mer (au centre de l'espace de jeu).
- 2 Rejouez immédiatement un nouveau tour (piochez un autre jeton dans le sac et appliquez son effet).



Plage

Fouillez le sable pour trouver de beaux coquillages!

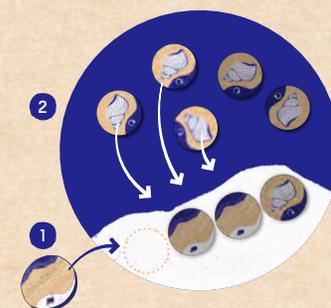
Si vous choisissez la plage:

- 1 Ajoutez-la à votre littoral.
- 2 Prenez des coquillages de la mer. Ramassez jusqu'à un maximum d'un coquillage par plage sur votre littoral, incluant celle que vous venez de poser.

S'il n'y a pas de coquillage dans la mer, vous pouvez toujours placer une plage sur votre littoral.

- i* Gardez vos plages les unes à côté des autres sur votre littoral afin de voir en tout temps combien vous en avez.
- Faites une pile avec tous vos coquillages.

Exemple: si vous ajoutez votre 3^e plage à votre littoral, prenez jusqu'à 3 coquillages de la mer. Lors d'un tour suivant, si vous ajoutez une 4^e plage à votre littoral, vous pourrez prendre jusqu'à 4 coquillages de la mer.

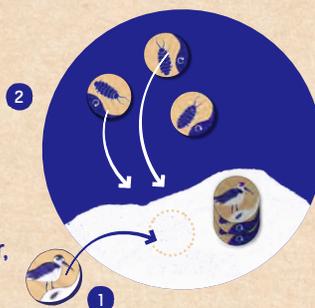


Bécasseau

Toujours à la recherche d'une collation.

Si vous choisissez le bécasseau:

- 1 Ajoutez-le à votre littoral.
 - 2 Prenez autant de jetons isopodes que vous le désirez dans la mer,
- i* Ajoutez-les sous le bécasseau et formez une pile bécasseau. Il est possible de ne pas prendre d'isopode.



Attention! Si vous formez une nouvelle pile bécasseau et...

- qu'elle a la même taille que les autres piles bécasseau sur votre littoral: → gardez-la sur votre littoral;
- qu'elle est plus petite que celles qui sont déjà sur votre littoral: → retirez-la du jeu;
- qu'elle est plus grande que les autres piles bécasseau sur votre littoral: → retirez du jeu toutes vos piles bécasseau plus petites.

Exemple: si vous avez une pile bécasseau de 3 jetons **A** et que vous en formez une de 4 jetons **B** vous devez retirer votre pile de 3 jetons.



Exemple: vous avez une pile bécasseau de 3 jetons **A** et vous en formez une de 2 jetons **B**. Vous devez retirer votre plus petite, donc celle de 1 jeton.



Vague

De grosses vagues s'échouent sur la plage... Qui sait ce qu'elles vont révéler?

Si vous choisissez la vague:

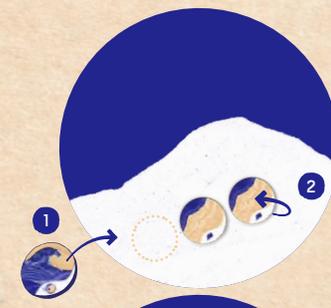
- 1 Ajoutez-la à votre littoral.
- 2 Retournez obligatoirement l'une de vos plages, si vous en avez une.

Vous pouvez en tout temps regarder l'autre côté de vos plages pour choisir celle qu'il serait préférable de retourner.

- 3 Appliquez immédiatement l'effet de ce qui se cachait de l'autre côté de la plage (jouez le jeton retourné exactement comme s'il venait d'être pioché du sac).

Exemple: Si vous retournez un coquillage, vous le placez dans la mer et rejouez. Si vous découvrez une vague, vous retournez une autre plage.

- i* Faites une pile avec toutes les vagues collectionnées.





Rocher

Est-ce que des crabes s'y cachent?
Peut-être pas à première vue...

x 19

Si vous choisissez le rocher:

1 Ajoutez-le à votre littoral.

Les rochers fonctionnent par paires:

→ Le 1^{er} rocher est sans effet.

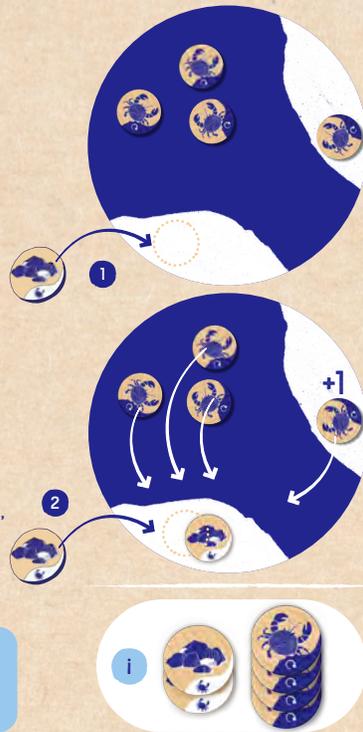
C'est la fin de votre tour.

→ Le 2^e rocher crée un habitat pour les crabes.

2 Posez-le sur le premier. Ramassez tous les jetons crabes de la mer ainsi qu'un crabe chez le joueur de votre choix. Vous pouvez toujours faire cette action, même si aucun crabe n'est disponible dans la mer ou sur le littoral d'un autre joueur.

i Faites une pile avec tous vos crabes.

Exemple: si vous prenez un 3^e rocher, il sera sans effet. Votre 4^e rocher créera une 2^e habitation et vous permettra de ramasser les crabes une 2^e fois.



Fin de la partie

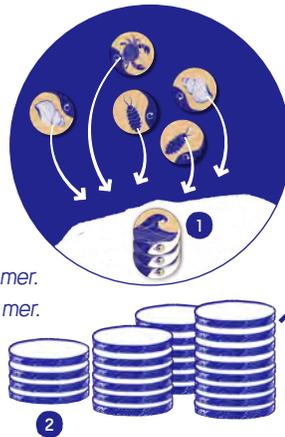
La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus de jetons dans le sac.
Une fois le sac vidé de son contenu:

1 Le joueur avec le plus grand nombre de vagues prend tous les jetons qui restent dans la mer. S'il y a égalité, les joueurs concernés se séparent les jetons moitié-moitié.

→ S'il est impossible de séparer les jetons également entre les joueurs ex aequo, une fois répartis en parts égales, laissez les jetons restants dans la mer.
→ Si aucun joueur n'a de vague sur son littoral, laissez les jetons restants dans la mer.

2 Faites une pile avec tous les jetons de votre littoral.

3 Comparez-la avec les autres joueurs. La pile la plus haute gagne! S'il y a égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Crédits

Auteur : Bryan Burgoyne
Chef de Studio : Joël Gagnon
Chargée de projet : Catherine Parent
Illustratrice & Designer graphique : Fanny Saulnier
Règles & Rédaction : Matthew Legault

Édité par :

© 2024 - Groupe Randolph Inc
433 rue Chabanel O, bureau 1109,
H2N 2J9, Montréal (Qc) Canada
Tous droits réservés.

Suivez-nous sur les réseaux sociaux
randolph.games



*Note: On a tiré à pile ou face et le masculin l'a emporté. C'est pour cette raison que dans cette règle du jeu tout est accordé au masculin.

Mode Solo



Placez tous les jetons dans le sac et mélangez.

Le jeu suit exactement les mêmes règles, avec les modifications suivantes:

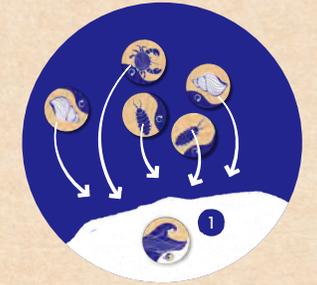
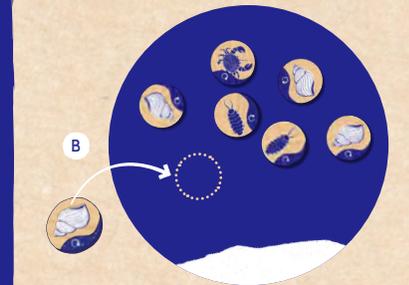
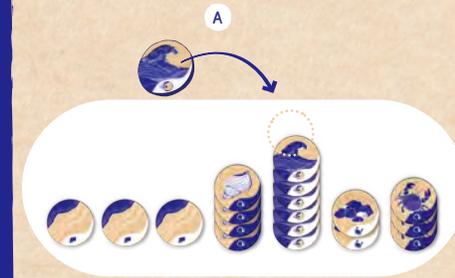
A Si vous ajoutez à votre littoral un 7^e bécasseau, un 7^e rocher, une 7^e plage ou une 7^e vague, la partie se termine immédiatement, sans appliquer l'effet de ce jeton.

B Si vous ajoutez un 7^e jeton dans la mer (tous jetons crabe, isopode ou coquillage confondus), la partie se termine aussi immédiatement.

Quand la partie est terminée:

1 Ramassez tous les jetons de la mer si vous avez au moins 1 vague sur votre littoral.

2 Comptez les jetons devant vous, y compris le 7^e jeton joué, comme pour la version de base du jeu.



Consultez la liste suivante pour savoir comment votre excursion s'est déroulée:

→ 0-19: Le vent, la pluie et le froid ont écourté votre promenade.

→ 20-29: Il faisait gris, mais l'air salin était vivifiant.

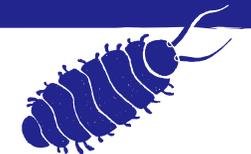
→ 30-39: Le vent soufflait fort et la mer était imposante. Un peu effrayant, mais aussi un peu excitant.

→ 40-49: Quelle excursion mémorable! Un souvenir à chérir.

→ 50-59: Le soleil brillait, les vagues étaient magnifiques et la nature s'est montrée dans toute sa splendeur.

→ 60+: Vous avez découvert une plage unique au monde! Une expérience qui n'arrivera peut-être qu'une fois dans votre vie.

Mot de l'auteur



Depuis quelques années, je suis fasciné par les éléments de jeu ronds. Les jeux de société sont souvent très rectangulaires, par contraste, je trouve que les ronds se démarquent. J'ai essayé des tuiles et cartes rondes, mais quelque chose m'échappait toujours.

Alors que j'étais en vacances aux Îles-de-la-Madeleine, un archipel magnifique de plages et de dunes au large du Québec, j'ai eu une idée. En marchant sur cette plage peu ordinaire, je me suis dit que ce serait un endroit intéressant à représenter dans un jeu. Ce qui serait encore mieux serait de pouvoir jouer à un jeu de société assis dans le sable.

Tout s'est alors mis en place: ce qu'il faut, ce sont des jetons! Chaque jeton offre un choix binaire simple: une face ou l'autre. Les jetons et choix s'accumulent pour dépeindre des situations complexes. En bois, ils sont résistants aux intempéries. Dans un sac, on peut les apporter partout, dont la plage. C'est ainsi qu'est apparu Littoral.

Bryan

Aide de jeu

Tour de jeu
Piochez un jeton dans le sac, choisissez son côté et appliquez son effet.

L'isopode, le coquillage ou le crabe

Rejetez dans la mer

Rejoignez immédiatement.

Le bécasseau

Prenez autant d'isopodes que vous désirez dans la mer. Garder les piles bécasseau de même hauteur.

La plage

Prenez un coquillage de la mer par plage dans votre littoral.

La vague

Retournez une plage. Appliquez l'effet de ce qui se cache de l'autre côté de la plage.

À la fin de la partie: Le joueur qui détient le plus de vagues sur son littoral ramasse tous les jetons restants dans la mer. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent les jetons à parts égales.

Le rocher

Le 1^{er} rocher est sans effet.

Le 2^e rocher crée un habitat de crabes. Prenez tous les crabes de la mer + 1 crabe chez un joueur adverse.

Fin de partie: La pile la plus haute gagne la partie! En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.