



Bienvenue ...

... bienvenue dans la PELICAN BAY!

Sous le soleil des tropiques, une île exotique s'étend progressivement, avec ses plages de sable fin et ses forêts tropicales, entourée d'une eau du plus beau bleu turquoise.

Comment se déroule le jeu ?

En plaçant les cartes, nous étendons progressivement ce petit paradis tropical. Pour gagner, il faut poser tactiquement ses cartes, prolonger ses territoires et fermer intelligemment ceux-ci pour y attirer des pélicans bleus. Les jetons de soleil offrent quant à eux la possibilité de bloquer ses adversaires, ce qui peut s'avérer bien utile.



Préparation

Avant la première partie

Détacher toutes les cartes et mettre de côté les 2 cartes hexagonales (dos jaune - carte de départ et couvercle pour la pioche) ainsi que les trois jetons de soleil.



Partie à deux joueurs

Avant chaque partie

- Mélanger les 67 cartes de paysage face cachée.
- Retirer 16 cartes et les disposer à part en guise de pioche de réserve. Placer le couvercle sur cette pioche de réserve, qui n'interviendra que dans la phase finale de la partie.
- Placer les 7 pélicans à côté de la pioche de réserve.



- Avec les cartes restantes, former trois tas de 17 cartes en guise de pioche.
- Placer les trois jetons de soleil à côté - au choix sur leur face jaune ou bleue. La couleur choisie (jaune ou bleue) vaut pour toute la partie.
- Déterminer celui qui sera chargé de compter, d'additionner et de noter les points des deux joueurs dans le carnet de points.

Début de la partie

Qui commence ?

Le joueur qui commence est tiré au sort. On peut employer la carte marquée du '1' pour cela, ou décider par exemple que le joueur le plus jeune (ou le plus âgé) jouera en premier lieu...

Les trois premières cartes

L'autre joueur prend les trois premières cartes des pioches et compose ainsi la situation de départ pour le joueur qui commence. Il place au centre de la table les trois cartes de sorte qu'elles correspondent sur deux côtés.

Par exemple comme ceci :



Il évitera de créer par distraction une zone que son adversaire pourra fermer dès le premier coup. En plus, le joueur qui ne commence pas la partie dépose un jeton de soleil là où il

veut bloquer son adversaire. Ce jeton peut être placé au choix à côté d'une carte (a) ou de deux cartes (b).



Ensuite, les deux joueurs (d'abord celui qui commence) piochent chacun deux cartes, faces cachées, et le premier joueur commence la partie.

Placer les cartes et compter les points

Le joueur qui a la main

- pose l'une de ses cartes ou les deux contre deux cartes dont les côtés présentent les mêmes zones,
- comptabilise la plus grande zone qu'il a agrandie (en n'oubliant pas de noter les points),
- pose un jeton de soleil à l'endroit qu'il veut bloquer (dès que les trois jetons de soleil ont été joués, il faut prendre l'un de ceux-ci et le déposer ailleurs, et ce à chaque coup),
- pioche deux nouvelles cartes.

Seul le joueur qui ne peut poser aucune carte a le droit de passer son tour.

Il peut arriver qu'on ne puisse poser aucune de ses deux cartes. On les glisse alors face cachée sous les pioches et on en reprend tout de suite deux autres. Le coup est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant.

Quand on place les cartes, il convient de veiller à ceci :

- Il faut toujours au moins poser une carte ou passer son tour.

2. Chaque carte que l'on pose doit toucher au moins deux cartes déjà posées, et ce de manière correcte, donc l'eau contre l'eau, la plage contre la plage et la forêt contre la forêt.



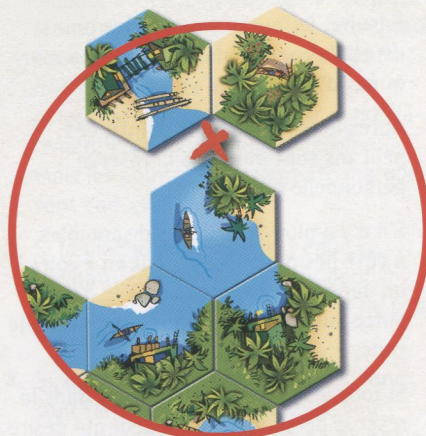
3. Quand, dans un même coup, le joueur place ses deux cartes, celles-ci doivent toujours se trouver dans la même zone, soit par des accès différents, soit par le même accès, comme illustré ci-dessous.

Les deux cartes viennent prolonger la zone de l'eau par deux accès différents.



Si les deux cartes sont placées au même accès, elles peuvent déjà être rassemblées ensemble dans la PELICAN BAY.

4. Par contre, il est interdit de procéder comme ci-dessous, puisque les deux cartes posées ne prolongent pas la même zone.



Les points

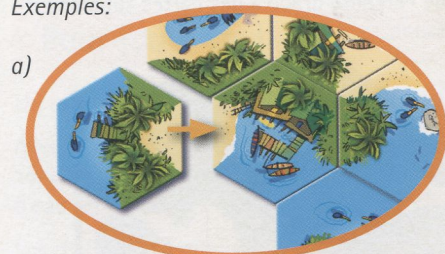
1. On ne marque des points que pour la zone que l'on vient de prolonger, donc l'eau, la plage ou la forêt.
2. Chaque carte qui fait partie de la zone rapporte un point; ceci vaut également pour les zones reliées par des ponts en bois ou des ponts suspendus.
3. Les bateaux, les maisons, les quais, les ponts... ne rapportent pas de points supplémentaires.



Fermer une zone / placer un pélican

Une zone est considérée comme fermée s'il n'est plus possible de la prolonger en y posant une carte.

Exemples:



Plage fermée avec deux cartes = 2 points



Forêt et plage: fermées simultanément. Aucune carte ne peut plus les prolonger. La forêt compte 5 cartes et vaut donc 5 points. La plage vaut 2 points. Total = 7 points.

On peut aussi faire un « coup de fermeture » : en posant ensemble deux cartes qui forment une petite zone fermée tout en prolongeant correctement une même zone. Ceci permet de gagner un pélican et d'avoir le droit de rejouer.



Plage fermée avec deux cartes = 2 points

Attention aux ponts!

Il peut arriver qu'une zone semble fermée au premier coup d'œil, mais attention : en fait, une carte avec un pont située au bord de cette zone la maintient ouverte ! Elle est donc encore accessible et il est possible de l'étendre grâce à des cartes supplémentaires.



Les pélicans



Les pélicans permettent de marquer une zone, ils rapportent des points supplémentaires à leur propriétaire en fin de partie.

Fermer une zone et compter les points

1. Dès qu'un joueur a fermé une zone à l'aide d'une ou de deux cartes, il y place un pélican.
2. Il pioche pour avoir à nouveau 2 cartes.
3. C'est encore à son tour et il pose les cartes normalement, aux endroits qui conviennent, dans la PELICAN BAY.
4. Si le joueur peut à nouveau fermer une zone pendant ce « tour bonus », il y place encore un pélican, et peut piocher à nouveau et rejouer encore ! Cela peut donc déclencher une véritable réaction en chaîne.

5. S'il n'est plus possible de fermer de zone, on continue d'étendre une zone encore disponible, en choisissant la plus intéressante.
6. Ensuite, le joueur compte les points de cette zone et de celles qu'il a marquées d'un pélican.
7. Après le comptage des points, ces pélicans sont mis dans la réserve personnelle du joueur.
8. S'il n'y a plus de pélicans disponibles à côté des pioches, on peut en « voler » un dans la réserve personnelle d'un autre joueur pour marquer une nouvelle zone.

Si tous les pélicans se trouvent dans la réserve personnelle du joueur qui désire marquer un nouveau territoire, il doit en reprendre un dans celle-ci pour marquer une nouvelle zone.

9. Ensuite, on déplace un jeton de soleil,
10. et on pioche pour avoir à nouveau 2 cartes.

Attention : Un jeton de soleil ne peut jamais fermer une zone ...



Dernière phase du jeu

La pioche

Si la pioche est épuisée avant la fin d'une partie, on utilise les cartes de réserve pour terminer celle-ci. Il suffit d'enlever le « couvercle » de la pioche de réserve et d'y puiser les cartes nécessaires.



Quand les deux joueurs ont à nouveau deux cartes sur la main, le joueur qui a commencé la partie entame le dernier tour.

Le dernier tour

Pendant le dernier tour, les joueurs s'efforcent de placer une ou les deux cartes de manière à gagner un maximum de points. Ensuite, plus question de piocher à nouveau !

Exception : Si, durant ce dernier tour, un joueur parvient à fermer une zone ou à provoquer une réaction en chaîne, il peut piocher à nouveau une ou deux cartes comme décrit ci-dessus.

Décompte final et vainqueur

Les cartes non utilisées ne comptent pas.

Chaque pélican rapporte 3 points bonus au joueur à qui il appartient. Ces points sont ajoutés aux points remportés durant la partie.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie !

Quelques conseils tactiques

- En plaçant bien vos cartes dans les zones les plus intéressantes, vous pourrez empêcher votre adversaire d'y avoir accès.
- Il est possible que des trous se forment dans le plan de jeu.
- Les ponts peuvent être bien ennuyeux quand on veut fermer une zone, mais ils peuvent aussi être très utiles, car il arrive que l'on puisse relier deux zones grâce à un pont, ce qui rapporte évidemment davantage de points !
- Essayez de fermer un maximum de zones. Cela vous donne des tours bonus et des points supplémentaires grâce aux pélicans.
- Avec les jetons de soleil, essayez de bloquer des zones qu'il serait facile de fermer ou des zones qu'une carte avec un pont permettrait de relier.
- Si un joueur ferme une petite zone avec une carte qui prolonge également une autre zone, plus grande, il doit décider s'il prend le risque de marquer la zone fermée d'un pélican et rejoue ou s'il renonce au pélican et au tour bonus mais compte les points de la zone la plus grande qu'il vient de prolonger.

Cas particuliers

1. Si le jeu se déplace dangereusement vers le bord de la table, il suffit de le faire glisser précautionneusement vers

l'autre côté à l'heure pour éviter que les cartes tombent.

2. Si pendant une partie vous vous rendez compte qu'il y a eu une erreur de placement (par exemple la forêt contre l'eau), il ne faut rien changer à la PELICAN BAY et toutes les cartes restent en place. Par contre, la zone est immédiatement considérée comme fermée, mais les points qui avaient été marqués sont conservés.
3. Si la pioche de réserve est épuisée prématurément, on passe au dernier tour. Celui qui n'a plus de cartes ne peut malheureusement plus jouer.
4. Si, dans le même tour, plus de 7 zones sont fermées en même temps, vous pouvez prendre des pièces de monnaie, des noisettes, des coquillages... pour marquer les zones (mais ils ne rapportent pas de points supplémentaires...).

Pour jouer à 3 ou à 4


Le jeu se joue évidemment tout aussi bien à 3 ou à 4 joueurs, mais il faudra attendre votre tour plus longtemps !

Pour jouer seul

Un vrai défi pour les joueurs très patients

Avec les 67 cartes, formez une énorme zone de plage fermée, de forêt fermée ou d'eau fermée.

Les règles sont connues : Chaque carte doit être placée correctement et toucher deux autres cartes au moins.

Bon amusement ! 





Welkom ...

... welkom in PELICAN BAY!

Onder een warme tropenzon wordt dit exotische eiland telkens uitgebreid met prachtig blauw water, fijne stranden en tropische wouden.

Hoe wordt het spel gespeeld?

We maken dit exotische paradijs bij elke beurt groter door kaarten te plaatsen. Wie de beste strategie volgt bij de uitbreiding van het territorium en gebieden zoveel mogelijk kan afsluiten om blauwe pelikanen te lokken, heeft de meeste kansen om het spel te winnen. De zonnekaarten bieden interessante blokkeermogelijkheden om de tegenstander te hinderen.



Vorbereiding

Voor het eerste spel

Maak alle kaarten los en leg de 2 zeshoekige kaarten met de gele rugkant (startkaart en dekselfkaart voor de reservestapel) en de drie ronde zonnekaarten apart.



Spel met 2 spelers

Voor elk spel

- Schud alle 67 landschapkaarten, zonder de beeldkant te tonen!
- Tel nu 16 kaarten en leg ze apart als reservestapel. Plaats de dekselfkaart op deze reservestapel. De reservekaarten zullen alleen in de eindfase van het spel worden gebruikt.
- Plaats de 7 pelikanen naast de reservestapel.



- Vorm met de resterende landschapkaarten drie stapels van elk 17 kaarten als speelstapels.
- Plaats de drie zonnekaarten ernaast, met de gele of met de donkerblauwe kant naar boven. De gekozen kleur (geel of blauw) blijft gelden voor het volledige spel.
- Kies een van de spelers om de punten van beide spelers te noteren en te tellen op het scorebord.

Begin van het spel

Wie begint?

Het lot bepaalt wie begint. Je kunt hiervoor de kaart met de „1“ gebruiken, of gewoon beslissen wie begint, bijvoorbeeld de jongste of de oudste speler, ...

De eerste drie kaarten

De andere speler neemt de drie bovenste kaarten van de speelstapels en vormt de basispositie voor de beginnende speler: hij plaatst de drie kaarten gewoon met twee overeenstemmende kanten tegen elkaar in het midden van de tafel.

Zoals in dit voorbeeld:



Denk goed na over de plaatsing en zorg ervoor dat de beginnende speler bij zijn eerste beurt al geen gebied kan afsluiten!

De niet-beginnende speler legt ook een zonnekaart op een plaats die hij wil blokke-

ren. Deze zonnekaart mag naast één (a) of naast twee kaarten (b) worden geplaatst.



De twee spelers (de beginnende speler als eerste) nemen nu elk twee kaarten, zonder de beeldkant te tonen, van de speelstapels. De beginnende speler start het spel.

Kaarten plaatsen en de punten tellen

De speler aan de beurt:

- plaatst een van zijn kaarten, of beide, naast twee kaarten met dezelfde randgebieden,
- krijgt de punten van het grootste gebied dat hij heeft uitgebreid (noteer de score),
- lokkeert een plaats met een zonnekaart (zodra de drie zonnekaarten geplaatst zijn, moet een speler na elke beurt een zonnekaart verplaatsen),
- neemt een of twee kaarten van de speelstapel om de geplaatste kaart(en) te vervangen.

Alleen een speler die geen enkele kaart kan plaatsen, mag passen.

Het kan gebeuren dat je geen enkele van je twee kaarten kunt plaatsen. Je plaatst deze kaarten dan, met de beeldkant naar beneden, onder de speelstapel en neemt onmiddellijk twee andere kaarten. Je beurt is dan afgelopen en de andere speler is aan de beurt.

Hou rekening met de volgende regels voor het plaatsen van kaarten:

- Je moet minstens één kaart plaatsen – of passen.

2. Elke kaart die je plaatst, moet minstens twee al geplaatste kaarten raken en dit op een correcte manier, dus water tegen water, strand tegen strand en woud tegen woud.



3. Wanneer een speler in één beurt zijn twee kaarten kan plaatsen, moeten ze zich altijd in hetzelfde gebied bevinden, ofwel via verschillende toegangen, ofwel via dezelfde toegang, zoals hier getoond:

De twee kaarten breiden het watergebied uit via twee verschillende toegangen.



Wanneer de twee kaarten aan dezelfde toegang worden geplaatst, kunnen ze al worden samengebracht om de PELICAN BAY te vormen.

4. Het is echter verboden om zoals hieronder te spelen omdat de twee geplaatste kaarten niet hetzelfde gebied uitbreiden.



De punten

1. Je scoort slechts punten voor een gebied dat je uitbreidt, dus voor water, strand of woud.
2. Elke kaart die deel uitmaakt van het gebied, brengt een punt op; dit geldt ook voor gebieden die verbonden zijn via een houten brug of een hangbrug.
3. De boten, huizen, kaaien, bruggen, ... brengen geen bijkomende punten op.



Een gebied afsluiten/Een pelikaan plaatsen

Een gebied wordt beschouwd als afgesloten wanneer het niet meer kan worden uitgebreid door het plaatsen van een kaart.

Voorbeeld:

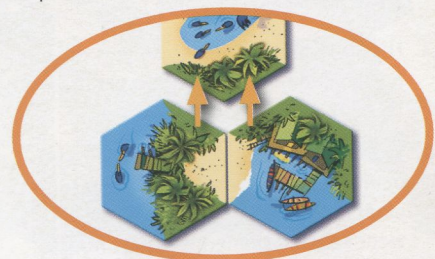


Strand gesloten met twee kaarten = 2 punten.



Bos en strand: gesloten. Ze kunnen niet meer vergroot worden door het plaatsen van tegels. Het hout is opgebouwd uit 5 tegels en scoort 5 punten. Het strand scoort 2 punten = 7 punten.

De volgende „sluiting beurt“ die op die manier kun je een gebied afsluiten: je plaatst twee kaarten die een klein gesloten gebied vormen en een zelfde gebied op de correcte wijze uitbreiden. Je wint dan een pelikaan en een extra beurt.



Strand gesloten met twee kaarten = 2 punten.

Let op de bruggen

Het kan gebeuren dat een gebied op het eerste gezicht afgesloten lijkt. Maar opgelet: een kaart met een brug aan de rand van dit gebied houdt het open! Het is dus nog toegankelijk en kan worden uitgebreid door middel van aanvullende kaarten.



Hier kan het woud nog worden uitgebreid.

De pelikaane



Je kunt een gebied markeren met een pelikaan. Aan het einde van het spel leveren de pelikanen bijkomende punten op voor de spelers die ze in hun bezit hebben.

Een gebied afsluiten en de punten tellen

1. Zodra een speler een gebied afgesloten heeft met behulp van een of twee kaarten, plaatst hij een pelikaan in dit gebied.
2. Hij neemt kaarten van de stapel tot hij weer twee kaarten heeft.
3. Hij blijft aan de beurt: hij legt op een normale manier kaarten op plaatsen die hij kiest in de PELICAN BAY.
4. Wanneer de speler tijdens deze extra-beurt weer een gebied kan afsluiten, plaatst hij nog een pelikaan, kan hij weer kaarten nemen en krijgt hij nog een extra beurt!

Dit kan dus een echte kettingreactie opleveren.

5. Wanneer hij geen gebied meer kan afsluiten, kan hij een nog beschikbaar, interessant gebied uitbreiden.
6. De speler telt daarna de punten van dit gebied en van de gebieden met een pelikaan.
7. Na het tellen van de punten worden deze pelikanen in de persoonlijke reserve van de speler geplaatst.
8. Wanneer er geen pelikanen meer beschikbaar zijn naast de stapels, kan de speler een pelikaan „stelen“ uit de persoonlijke reserve van een andere speler om een nieuw gebied te markeren.

Wanneer alle pelikanen zich in de persoonlijke reserve bevinden van de speler die een nieuw territorium wil markeren, moet hij een pelikaan nemen uit deze reserve om een nieuw gebied te markeren.

9. Daarna verplaatst hij een zonnekaart
10. en neemt hij kaarten van de stapel om weer twee kaarten te hebben.

Laatste fase van het spel

De stapel

Wanneer de stapel uitgeput is voor het einde van een spel, gebruikt men de reservekaarten om het spel te beëindigen. Verwijder het „deksel“ van de reservestapel en neem daar de nodige kaarten.



Wanneer de twee spelers weer twee kaarten hebben, start de speler die het spel begonnen is, de laatste beurt.

De laatste beurt

Tijdens de laatste beurt proberen de spelers een of beide kaarten zodanig te plaatsen dat ze zoveel mogelijk punten scoren. Daarna worden geen kaarten meer genomen van de stapel!

Uitzondering: Wanneer een speler tijdens deze laatste beurt een gebied kan afsluiten of een kettingreactie kan veroorzaken, mag hij weer een of twee kaarten nemen vande stapel, zoals hiervoor beschreven.



Uiteindelijke telling en winnaar

De niet gebruikte kaarten worden niet geteld.

Elke pelikaan levert 3 extrapunten op aan de speler die de pelikaan in zijn bezit heeft. Deze punten worden bij de punten gevoegd die de speler gewonnen heeft tijdens het spel.

De speler met de meeste punten wint het spel!

Enkele tactische tips

- Door je kaarten op goed gekozen gebieden te plaatsen, kun je ervoor zorgen dat je tegenstander hier geen toegang krijgt.
- Er kunnen soms openingen komen in het speelplan.
- Bruggen kunnen erg vervelend zijn als je een gebied wilt afsluiten, maar ze kunnen ook bijzonder nuttig zijn omdat je soms twee gebieden kunt verbinden met een brug en dit brengt natuurlijk meer punten op!
- Probeer zoveel mogelijk gebieden af te sluiten. Dit levert extrabeurten en bijkomende punten op dankzij de pelikanten.
- Probeer gebieden die gemakkelijk zouden kunnen worden afgesloten of die zouden kunnen worden verbonden via een kaart met een brug, te blokkeren met de zonnekaarten.
- Wanneer een speler een klein gebied afsluit met een kaart die ook een ander, groter gebied uitbreidt, moet hij beslissen of hij het afgesloten gebied markeert met een pelikaan en dus een extrabeurt neemt, of de pelikaan en de extrabeurt weigert en de punten telt van het grootste gebied dat hij net uitgebreid heeft.

Bijzondere gevallen

1. Wanneer het spel gevaarlijk dicht bij de rand van de tafel komt, kan het gewoon voorzichtig naar de andere kant worden geschoven om te voorkomen dat de kaarten van de tafel vallen.
2. Wanneer je tijdens een spel vaststelt dat een kaart verkeerd werd geplaatst (bijvoorbeeld een woud tegen water), wordt er niets veranderd en blijven alle kaarten liggen. Dit gebied wordt echter onmiddellijk beschouwd als afgesloten, maar de punten die geteld werden, blijven behouden.
3. Wanneer de reservestapel vroegtijdig uitgeput is, gaat men naar de laatste beurt. Wie geen kaarten meer heeft, kan jammer genoeg niet meer spelen.
4. Wanneer meer dan 7 gebieden tegelijk worden afgesloten in dezelfde beurt, kun je munstukken, nootjes, schelpen, ... nemen om de gebieden te markeren.

Om te spelen met drie of vier spelers

Het spel kan natuurlijk ook met drie of vier spelers worden gespeeld, maar je zult dan langer op je beurt moeten wachten!

Om alleen te spelen

Een echte uitdaging voor spelers met zeer veel geduld

Vorm een enorm gebied van afgesloten strand, afgesloten woud of afgesloten water met de 67 kaarten.

De regels zijn gekend: Elke kaart moet correct worden geplaatst en moet minstens twee andere kaarten raken.

Veel speelplezier! 

