

Rüdiger Dorn

# Titania

*Dans la plus haute tour de Titania, le vieux roi s'afflige, car il ne sait pas qui va prendre sa succession.*

*Sa nièce entretient le souvenir de la splendeur passée de Titania et se souvient des tours au milieu de l'océan qui entouraient autrefois Titania. Aujourd'hui, elles se délabrent et s'écroulent.*

*Ces tours n'étaient pas seulement un signe de prestige, elles guidaient aussi les voyageurs et les commerçants en leur montrant le chemin de Titania. De cette façon, elles contribuaient aux relations commerciales et aux intenses échanges de savoir avec d'autres peuples.*

*C'est la raison pour laquelle le roi décide que celui des princes de Titania qui prendra sa succession sera celui qui fera preuve de plus d'habileté en reconstruisant les vieilles tours. Les princes font aussitôt équiper leurs navires et commencent à chercher des coquillages précieux pour reconstruire les tours et faire resplendir Titania d'un nouvel éclat.*

Un jeu pour 2 à 4 joueurs  
Durée : environ 60 minutes  
À partir de 10 ans



# Titania

## Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 36 cartes de bateau  
(8 de chaque couleur : bleu, jaune et rouge ; 4 jokers de chaque combinaison bicolore)
- 60 bateaux (20 de chaque couleur : bleu, jaune et rouge)
- 22 tuiles de brouillard
- 30 tuiles de points  
(de valeur 3 à 5)
- 60 petits coquillages de valeur 1 dans les couleurs suivantes : marron, vert, noir et blanc
- 40 grands coquillages de valeur 2 dans les couleurs suivantes : marron, vert, noir et blanc
- 64 éléments pour les tours dans les couleurs suivantes : marron, vert, noir et blanc
- 25 étoiles de mer
- 4 pièces de comptage
- 4 tuiles d'animaux

1. Placez le plateau de jeu au milieu de la table.

2. Mélangez les 22 tuiles rondes, face cachée, une sur chaque case au centre du plateau de jeu.

9. Le dernier des participants à être monté sur un bateau commence la partie.

8. Mélangez bien les 36 cartes de bateau. Chaque joueur en reçoit 4, qu'il prend en main. Les cartes restantes, face cachée, constituent la pioche, à côté du plateau de jeu. Laissez de la place libre à côté de la pioche pour y former une défausse lors de la partie.

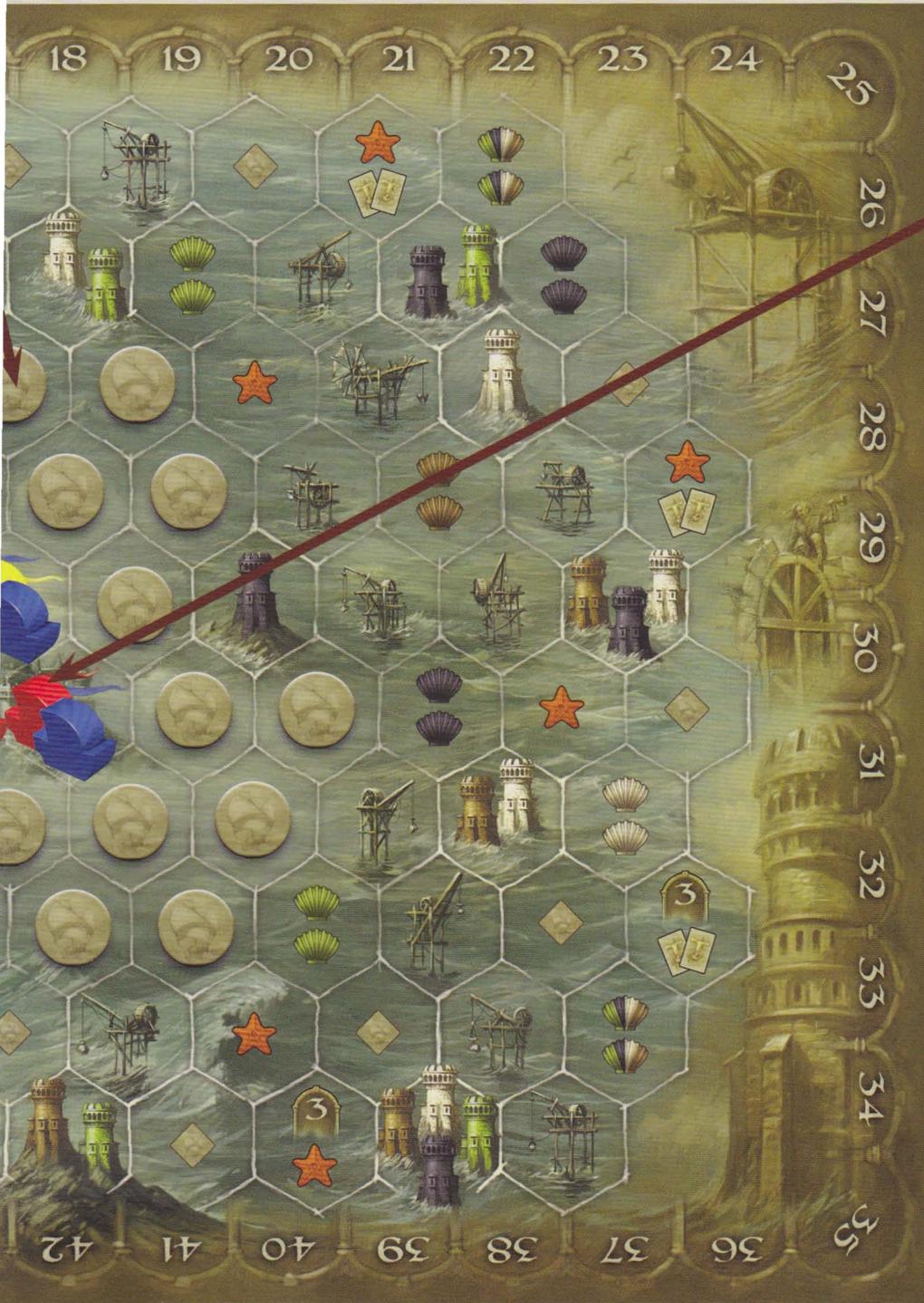


7. Chaque joueur reçoit une tuile d'animal et la pièce de comptage correspondante. (On doit l'assembler avant la première partie.) Placez les pièces de comptage sur la case 0 du compteur de points et la tuile d'animal devant vous sur la table, pour que chacun sache toujours quelle pièce de comptage correspond à quel joueur.

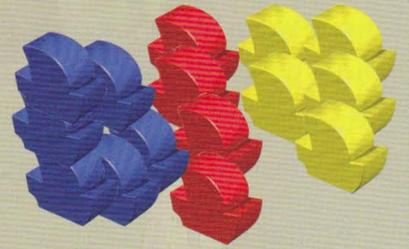


s de brouillard  
t placez-en  
e brouillard au  
eu.

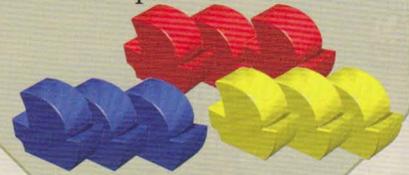
3. Mélangez les tuiles de points, face cachée, et placez-les à côté du plateau de jeu.



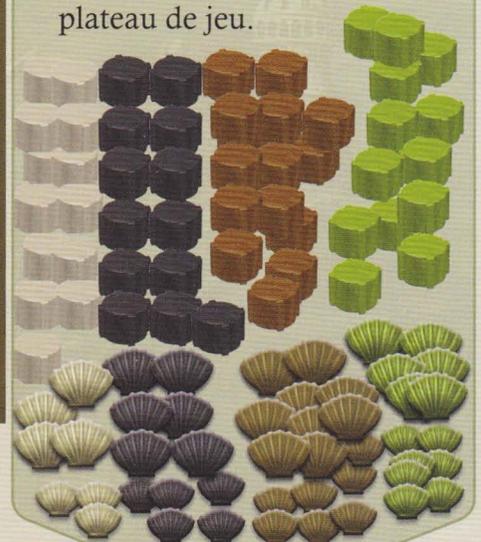
4. Classez les 60 bateaux en fonction de leur couleur et placez-les à côté du plateau de jeu.



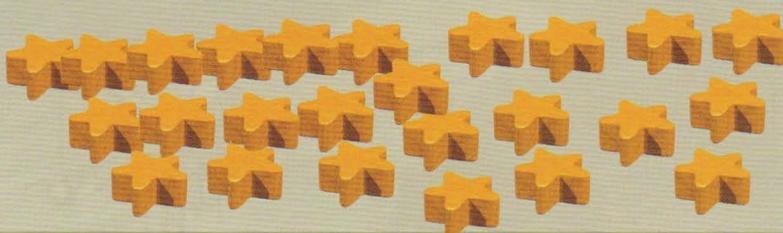
Posez 2 bateaux de chaque couleur sur les 3 cases au centre du plateau de jeu – sur les drapeaux de la même couleur. Pour la première période de la partie, mettez de côté 3 bateaux de chaque couleur ; on n'a besoin de ces bateaux que pendant la deuxième période.



5. Classez les 64 éléments pour les tours (étages) et les 100 coquillages en fonction de leur couleur et placez-les à côté du plateau de jeu.



6. Placez les 25 étoiles de mer à côté du plateau de jeu.



## But du jeu

Les joueurs jouent le rôle des princes de Titania. Ils mènent leurs bateaux à travers le royaume déchu de Titania et essaient, en deux périodes, de reconstruire les vieilles tours à l'aide de coquillages précieux et de les embellir avec des étoiles de mer. Le joueur qui récolte le plus de points de gloire gagne la partie.

## Déroulement de la partie

Le premier joueur commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la première période se termine. Après la première période, on transforme le plateau de jeu pour jouer la deuxième période (voir page 7).

Lors de son tour, chaque joueur exécute l'une des deux actions suivantes :

### Soit

le joueur tire 3 cartes de la pioche – et c'est tout

### soit

le joueur joue 1, 2 ou 3 cartes, l'une après l'autre.

Après avoir joué une carte, le joueur doit placer 1 bateau (voir « Les règles pour placer les bateaux »). La case sur laquelle il place le bateau détermine le fait que le joueur exécute ensuite une action ou qu'il reçoive quelque chose (voir pages 5 et 6 « Explication des cases »).

Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer de carte, il pioche des cartes (voir page 7 « Piocher des cartes »). Les cartes jouées sont placées sur la défausse. Le tour du joueur est terminé.

Les règles pour placer les bateaux :

- ✧ On prend le bateau dans la réserve.
- ✧ La couleur du bateau que le joueur place sur le plateau de jeu doit correspondre à la couleur de la carte jouée. Si la carte indique 2 couleurs, le joueur doit en choisir une.
- ✧ Le joueur doit placer le bateau sur une case avoisinant au moins 1 bateau de la même couleur.
- ✧ Deux bateaux au maximum peuvent se trouver sur une même case.
- ✧ Deux bateaux qui se trouvent sur une même case doivent avoir des couleurs différentes.
- ✧ On peut placer des bateaux sur n'importe quelle case sauf les cases avec des tours.

*Exemple : « La tortue » joue une carte de bateau bleue. Elle ne doit pas placer le nouveau bateau bleu ni sur une case avec une tour, ni sur une case sur laquelle se trouvent déjà deux bateaux.*

*Il ne reste donc que 3 cases possibles sur le plateau de jeu, marquées par des bateaux bleus transparents sur l'illustration ci-contre.*



## Explication des cases :



### Les cases de brouillard (cases sur lesquelles on place des tuiles de brouillard)

Au moment où un joueur place 1 premier bateau sur une case de brouillard, on retourne la tuile de brouillard. Le joueur reçoit immédiatement ce qui est indiqué sur la tuile.

Si un deuxième bateau atteint une case de brouillard, le joueur reçoit aussi ce qui est indiqué sur la tuile. Ensuite, il enlève la tuile et la place à côté du plateau de jeu.

N'oubliez pas : deux bateaux au maximum peuvent se trouver sur une même case. Et ceux-ci doivent avoir des couleurs différentes.

Qu'est-ce qui est indiqué sur les tuiles de brouillard ?



2 ou 3 coquillages : le joueur reçoit respectivement 2 ou 3 coquillages de la couleur indiquée.



4 coquillages : le joueur reçoit un coquillage de chaque couleur.



2 ou 3 coquillages multicolores : le joueur reçoit respectivement 2 ou 3 coquillages d'une couleur de son choix.



1 ou 2 étoiles de mer : le joueur reçoit 1 ou 2 étoiles de mer.



Bateau : le joueur prend dans la réserve un autre bateau de la même couleur que celui qu'il vient de placer et le place immédiatement sur une case qui avoisine le dernier bateau placé, en respectant les règles. Ensuite, il procède selon les indications de cette case.



### Les cases bonus (cases qui indiquent des coquillages, des cartes, des points et/ou des étoiles de mer)

Si un joueur place 1 bateau sur une telle case, il reçoit ce qui est indiqué sur la case. Sur les cases au bord du plateau de jeu, le joueur reçoit les deux éléments indiqués.

Qu'est-ce qu'on reçoit sur les cases bonus ?



2 cartes : le joueur pioche 2 cartes.



3 points : le joueur reçoit 3 points de gloire.



Étoile de mer : le joueur reçoit une étoile de mer.



2 coquillages : le joueur reçoit 2 coquillages de la couleur indiquée.



2 coquillages multicolores : le joueur reçoit 2 coquillages d'une couleur de son choix.

Exemple de case au bord du plateau de jeu :



Le joueur qui y a placé un bateau reçoit 3 points et 2 cartes.



### Les cases de points (cases avec un losange)

Quand un joueur place le premier bateau sur une case de points, il prend immédiatement une tuile de points dans la réserve, la regarde et la place devant lui sur la table, face cachée. Quand un joueur place le deuxième bateau sur une case de points, il prend aussi une tuile de points dans la réserve. S'il n'y a plus de tuile de points dans la réserve, le joueur ne reçoit rien. Les tuiles de points indiquent 3 à 5 points de gloire et ne sont retournées qu'à la fin de la partie.



### Sur les cases suivantes, le joueur exécute une action :



### Les cases de construction (cases avec une grue)

Si le joueur place un bateau sur une case de construction, il peut construire sur toutes les cases avec une tour avoisinantes. Il doit construire sur au moins une case avec une tour avoisinante.

*Exemple : « La tortue » a placé le bateau rouge et doit construire au moins 1 étage.*

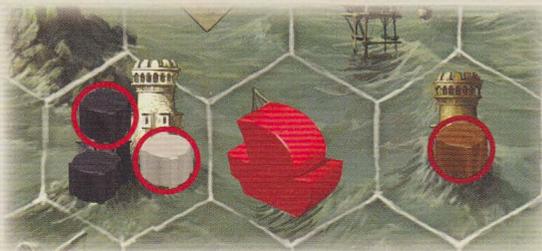


Comment construire :

- ✧ Le joueur a besoin de coquillages pour pouvoir construire.
- ✧ Le premier étage d'une tour coûte 1 coquillage, le deuxième étage 2 coquillages, le troisième 3 coquillages et le quatrième 4 coquillages de la couleur correspondant à la tour.
- ✧ Aucune tour ne peut avoir plus de 4 étages.
- ✧ Le joueur prend un étage dans la réserve et remet le nombre de coquillages nécessaires dans la réserve. Ensuite, il place ce nouvel étage sur la tour choisie.
- ✧ Pendant son tour, le joueur peut construire plusieurs étages de la même tour. Il peut aussi travailler à la construction de plusieurs tours différentes.
- ✧ Le joueur reçoit immédiatement 3 points pour chaque étage construit ou 4 points, s'il y a une étoile de mer sur cette case.

*Exemple : « La tortue » joue une carte de bateau rouge et place un bateau rouge sur la case de construction entre les deux cases avec des tours. Elle construit le deuxième étage de la tour noire et paye un coquillage noir de valeur 2. Ensuite, elle construit le premier étage de la tour blanche sur la même case et remet pour cela un coquillage blanc dans la réserve. En outre, elle construit le premier étage de la tour à droite du bateau et paye un coquillage marron.*

*« La tortue » a construit 3 étages. Elle reçoit 3 points par étage. Elle avance donc sa pièce de comptage de 9 cases sur le compteur de points.*



Pour construire, « la tortue » a remis les coquillages suivants dans la réserve :

-  1 coquillage noir de valeur 2 pour le deuxième étage
-  1 coquillage blanc de valeur 1 pour le premier étage
-  1 coquillage marron de valeur 1 pour le premier étage



## Les étoiles de mer



Quand un joueur reçoit une étoile de mer, il peut immédiatement occuper des cases avec des tours ou garder l'étoile de mer pour plus tard.

Pour occuper une case avec une tour, le joueur doit payer autant d'étoiles de mer qu'il y a de tours indiquées sur la case. Le joueur place l'une des étoiles de mer sur la case avec une tour et remet les autres dans la réserve. Ensuite, il reçoit autant de points qu'il y a de tours indiquées et d'étages déjà construits sur la case.

Ensuite, le joueur peut occuper d'autres cases avec des tours et utiliser pour cela d'autres étoiles de mer, s'il en a encore.

Il n'est pas possible que plusieurs étoiles de mer se trouvent sur la même case.

Si, au cours du reste de la partie, un joueur construit sur une case avec une tour sur laquelle se trouve une étoile de mer, il reçoit 4 points par étage au lieu des 3 points habituels.

C'est seulement à ce moment-là, directement après avoir reçu des étoiles de mer, qu'on peut occuper des cases avec des tours !

Un joueur peut rassembler autant d'étoiles de mer qu'il le souhaite avant de les utiliser.

***Exemple :** « La tortue » place le bateau rouge et reçoit 1 étoile de mer. Elle en a déjà ramassé quelques-unes et veut les utiliser maintenant. « La tortue » choisit la case avec des tours en haut à gauche. (Elle aurait pu aussi choisir d'autres cases avec des tours sur lesquelles il n'y a pas encore d'étoile de mer.) Elle reçoit 1 point pour chaque tour indiquée sur la case et pour chaque étage déjà existant – c'est-à-dire 5 points au total. Chaque joueur qui y construira d'autres étages recevra 4 points par étage.*



## Piocher des cartes

Après avoir terminé son tour, on pioche des cartes.

Le nombre de cartes qu'on peut piocher dépend du nombre de cartes jouées.

Si le joueur :

- n'a joué aucune carte, il en pioche 3.
- a joué 1 carte, il en pioche 2.
- a joué 2 cartes, il en pioche 1.
- a joué 3 cartes, il n'en pioche aucune.

**La somme des cartes jouées et piochées est toujours 3 !**

Ce n'est que maintenant que le joueur place les cartes jouées sur la défausse, face visible.

À la fin de son tour, on ne peut pas avoir en main plus de 7 cartes.

Si on possède plus de 7 cartes après en avoir pioché, on doit écarter autant de cartes que nécessaire pour en avoir seulement 7. Si à un moment donné, la pioche s'épuise, les cartes de la défausse sont mélangées et utilisées pour former une nouvelle pioche, face cachée.

## Fin de la première période

Lorsqu'un joueur place le dernier bateau d'une couleur sur le plateau de jeu, il procède selon les indications de cette case. Maintenant, la période et le tour du joueur sont terminés, même si le joueur pourrait encore jouer d'autres cartes. Il n'a pas d'autre choix que de tirer des cartes de la pioche selon les règles détaillées ci-dessus.

Maintenant, préparez le plateau de jeu pour la deuxième période :

- ✧ À l'exception des six bateaux qui se trouvent sur le château fort, on remet tous les bateaux dans la réserve.
- ✧ Toutes les étoiles de mer qui se trouvent sur le plateau de jeu sont remises dans la réserve.
- ✧ Mélangez toutes les tuiles de brouillard retournées – même celles qui ont été écartées du plateau de jeu – et répartissez-les, face cachée, sur les cases de brouillard libres.
- ✧ En outre, complétez la réserve de bateaux avec les 9 bateaux mis à l'écart au début de la partie. De cette façon, 18 bateaux de chaque couleur sont disponibles pour la deuxième période.

Les joueurs gardent leurs cartes, étoiles de mer et coquillages. Les tours construites lors de la première période restent sur le plateau de jeu.

La partie continue avec le voisin de gauche du joueur qui a terminé la première période.

## Fin de la deuxième période et fin de la partie

Lorsqu'un joueur place le dernier bateau d'une couleur au cours de la deuxième période, il procède selon les indications de cette case. Ensuite, la partie se termine immédiatement. Chaque joueur retourne ses tuiles de points et fait avancer sa pièce de comptage sur le compteur de points en fonction de la somme de ses points. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, celui parmi les joueurs concernés qui possède le plus de coquillages et d'étoiles de mer gagne la partie. Si les joueurs sont toujours à égalité, il y a plusieurs gagnants.



© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH

Avez-vous des questions à poser, des suggestions ou des critiques à faire ?

Écrivez à l'adresse e-mail suivante : [info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)

Ou par voie postale :

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15

D-80809 München

[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)

Pour leurs nombreuses parties d'essai, nous remercions Gregor Abraham, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel et Hannes Wildner.

L'auteur remercie sa femme Maja pour son inlassable engagement afin de tirer le meilleur parti de ce jeu.

Correction des règles : Hanna & Alex Weiß

Traduction : Birgit Irgang

T. Nr. 2860780

