



BY MARTIN SCHLEGEL

Pour 3 - 5 joueurs âgés de 12 ans et plus

Des eaux bleues cristallines, un climat tropical et des boîtes de nuits folles font parties de Key West. La partie extrême des Keys en Floride est un paradis pour les gens qui aiment une vie sauvage et palpitante, comme l'écrivain Ernest Hemingway.

Comment feriez vous carrières là-bas? Vous pourriez vous faire de l'argent avec des hôtels mais il faut commencer par construire des ponts pour que les touristes, les artistes et les hommes d'affaire puissent affluer dans les îles de Key West. Les plantations de fruits et les fabriques de cigares pourront aussi vous rapporter d'abondants profits. Les aventuriers attirés par la mer, pourront plonger à la recherche de épaves ou de trésors enfouis.

Mais à Key West, comme dans la vie, CELUI QUI VEUT TOUT, N'ATTEINT JAMAIS SON BUT. Ne vous dispersez pas, restez cool et planifiez vos actions comme un Pro.

Contenus

40 Tuiles plongées :



Face cachée



15 éponges, 3 de chaque sortes comprises entre 3 et 7



15 trésors, 5 de chaque sortes

10 bateaux

42 Tuiles Key west :



Face cachée



(Exemple face visible)

3 Dés



27 Tuiles récoltes :



Face cachée



9 de chaque sorte

1 figurine premier joueur



(assembler la avant la 1er partie)

6 tuiles phares



(pour couvrir les espaces non utilisés)

70 Dollars Key West :



Face cachée



30 x



20 x



10 x



10 x

Chaque joueur a dans sa couleur :

- * 11 pions en bois pour ses plantations, ses fabriques de cigares et ses hôtels.
- * 6 pions actions (6 petits cubes en bois) pour la piste des actions.
- * 1 pion pour la piste des scores.
- * 1 pion pour la piste des cigares.

1 plateau de jeu

1 livre de règle

Les pions pour la piste des scores



Les pions pour la piste de la réserve des cigares



Mise en place

Placer le plateau sur le milieu de la table. Mélanger les 42 tuiles Key West face cachée et faire 7 piles avec 6 tuiles chacune qui sont placées à côté du plateau. Mélanger les 40 tuiles plongées face cachée et les disposer au hasard sur les 40 zones de plongée sur les cases de la mer en haut à gauche et en bas à droite. Mélanger 9 billets de 1 dollar et trois de 2 dollars face caché et placer aléatoirement 3 billets sur le pont "Cut Key Largo", 4 sur "Long Key" et 5 sur le "Seven Miles Bridge". Placer 1 dé à côté de chaque groupe d'île (ils sont dessinés sur le plateau). La réserve de tuiles récoltes (mis face caché) est placée à côté du plateau.

Chaque joueur prend les 11 disques et les 6 cubes actions dans une couleur. Les pions scores des joueurs sont placés sur le logo Key West à côté de la piste des scores. Les pions pour la réserve de cigares sont mis sur le dessin de la grande boîte de cigares du plateau.

Le joueur qui ressemble le moins à Ernest Hemingway reçoit le pion "phare" et devient le premier joueur.



Le nombre de joueurs détermine les hôtels, les usines et les nombres d'épaves qui seront utilisés.

A 5 joueurs, il n'y a pas de restriction. Tous les espaces sont en jeu.

A 4 joueurs, trois espaces sont recouverts avec des tuiles phares : l'hôtel 1 étoile sur "Upper Keys", une fabrique de cigares sans le "Lower Key" et une case 2 dans le cimetière Maritime

A 3 joueurs, en plus des modifications pour 4 joueurs, poser une tuile phare sur l'hôtel 3 étoiles situé dans le "Middle Keys", sur une usine dans le "Lower Keys" et la 2ème case "2" dans le cimetière Maritime.

Les hôtels et les fabriques de cigares concernés sont encadrés différemment, les cases du cimetière maritimes ont une couleur différente pour les reconnaître plus facilement lors de la mise en place pour 3 et 4 joueurs.

Principe du Jeu

Pendant 8 tours, les joueurs vont acheter des usines, produire des cigares, gérer des hôtels, des plantations et essayer d'être le plus souvent le patron des 3 groupes d'îles. Ils vont faire de la plongée en mer pour trouver des éponges, des trésors et des épaves. Ils devront également s'occuper de la construction des ponts entre les îles, car ces liaisons entre les groupes d'îles ne sont pas encore construites et elles sont nécessaire pour les hôtels.

Les actions

Chaque tour se compose de deux phases : d'abord, il y a une Phase "Enchère" commune, ensuite les joueurs jouent chacun à leur tour pendant la Phase "Actions" :

I. Phase d'enchère.

Au début de chaque tour, retourner les 6 tuiles d'une des 7 piles tuiles "Key West". Pour déterminer qui pourra choisir en premier parmi ces tuiles, chaque joueur met dans sa main un certain nombre de dollars Key West pour faire une offre (on peut miser 0). Quand toutes les mises sont prêtes, on dévoile les mises. La plus petite mise reçoit le jeton 1er joueur (pour la phase action) et il reçoit autant de dollars qu'il a misé pour cette enchère.

Il reçoit l'argent du joueur qui a fait l'offre la plus élevée. Seul celui qui a fait la plus grande enchère paie celui qui devient le 1er joueur (et conserve ce qui n'a pas été donné au 1er joueur); tous les autres joueurs conservent leur mises. En cas d'égalité, c'est le joueur qui était le 1er joueur au début de la phase enchère, ensuite c'est le joueur dans le sens horaire et ainsi de suite.

Exemple : Marcel fait une offre de 8 dollars, Martin de 12, Marco de 9 et Horts de 16. Horst a fait la plus grande offre et sera le 1er à choisir parmi les tuiles "Key West" disponibles. Marcel a fait l'offre la plus faible et reçoit de Horst 8 dollars (autant que l'offre la plus faible). En plus, Marcel sera le 1er joueur de la phase "II. Action". Martin et Marco conservent leur mises.

Le joueur qui a fait la plus petite enchère ne reçoit pas de tuiles. Celui qui a fait la plus grande offre, prend 2 tuiles et les place devant lui.

Le restant des tuiles est réparti selon le nombre de joueurs :

3 joueurs : Le joueur avec la deuxième meilleure enchère prend également 2 tuiles.

4 joueurs : Le joueur avec la deuxième meilleure enchère prend une tuile et la 3ème meilleure enchère prend une tuile.

5 joueurs : Les tuiles sont réparties de la même façon qu'à 4 joueurs. Le joueur avec la 4ème meilleure enchère reçoit 8 dollars de la banque.

Les 2 tuiles non prises, sont écartées et pourront revenir dans le dernier tour de jeu.

Dans l'exemple ci-dessus, Horst prend 2 tuiles, ensuite Martin et Marco en prennent chacun une. Marcel n'en reçoit pas et les 2 tuiles restantes sont écartées.

Les Tuiles Key West et leur significations :



Ponts et plantations

Constuire le pont avec ce nom et/ou comme une Action de ce pont (ici Seven Miles) et mettre 1 pion sur la plantation représentée. (ici mangue)



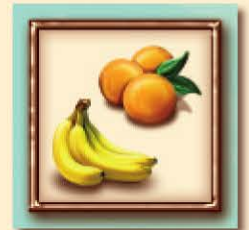
Ponts et tuiles Récoltes

Constuire le pont avec ce nom et/ou comme une Action de ce pont (ici Key Largo Cut) et révéler 2 tuiles Récoltes



Ponts

Constuire le pont avec ce nom et/ou comme une Action de ce pont (ici Key Largo Cut)



Plantations

Mettre un pion sur 2 plantions représentées (ici bananes et/ou orange)



Capacité + 1

La capacité (le nombre de tuile qui peut être prise)



Plongée +1 et tuiles Récolte

Le joueur reçoit +1 en plongée et révèle 2 tuiles Récoltes^t.



Plongée +1 et tuile plantation

Le joueur reçoit +1 en plongée et met un pion sur plantation représentée^e.



Plongée +1

Plongée +1 et Capacité +1 :

Ce type de tuile ainsi que les tuiles ponts sont permanents et une fois acquises, elles sont conservées par le joueur pendant toute la durée de la partie. Les autres types de tuiles sont résolus immédiatement et sont ensuite retirés du jeu avant que le joueur prenne une autre tuile.

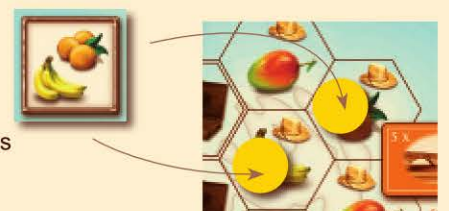
Tuiles Récoltes :

Le joueur pioche 2 tuiles récolte au hasard et les place face visible sur le continent (avec le nom "Florida")



Devenir Propriétaire de Plantation :

Les tuiles Plantations sont de 3 types : banane, mangue ou orange. Lorsque vous prenez ce type de tuile, le joueur place un de ses disques en bois dans une plantation de cette variété. Certaines tuiles représentent 2 types de fruits, dans ce cas, le joueur peut acquérir 2 plantations de son choix. Si toutes les cases des plantations représentées sur la tuile sont occupées, le joueur retire un pion sur l'une des plantations représentées sur la tuile et la remplace par un de ses pions sans frais. Le disque retiré, est rendu à son propriétaire.



Construire des Ponts et Recevoir des "Parts" d'un pont.

3, 4 ou 5 étapes sont nécessaires avant que chaque pont soit terminé. Chaque étape est représentée par des dollars Key West qui sont sur le pont et qui constitue également une récompense pour ceux qui participent aux travaux. Quand un joueur prend une tuile d'un pont, il prend aussi l'un des dollars si il en reste sur le pont. Un pont est terminé quand il n'y a plus de dollar sur celui-ci. Il est parfois intéressant de prendre plusieurs tuiles ponts afin de recevoir des points avec l'action "Recevoir des points pour les portions de 2 Ponts"



II. Phases Actions :

Pendant cette phase, les joueurs jouent chacun à leur tour en commençant par le premier joueur et dans le sens horaire.

Le joueur actif pose ses pions actions sur la piste des actions. Le joueur ne peut pas choisir 2 fois la même action.

Les autres joueurs peuvent réaliser les mêmes actions. Chaque joueur place 2 pions (petits cubes) l'un à après l'autre. Chaque action ainsi que les actions doubles, comme "Achat et Gestion d'hôtel" ne coûte qu'un pion. Seule la case "Rejouer une action" coûte 2 pions.

Exemple : Henry choisit l'action "Plongée" et "Achat d'hôtel".

Il place un cube sur "Plongée" et sur "Achat d'hôtel".



Les Actions en détails :

PLONGEE :

Le joueur peut examiner jusqu'à 3 tuiles plongées et en garder une. Quand il regarde une tuile, il peut soit la garder, soit la remettre face cachée sur le plateau pour en regarder une autre. Son action se termine dès qu'il garde une tuile. Les informations sur les tuiles doivent rester secrètes.

Exemple : Jeb regarde une tuile et la repose face cachée. Il en regarde une autre et la conserve. Sa "plongée" est terminée et il ne peut pas regarder une 3ème tuile.

Certaines tuiles Key West récupérées pendant la phase d'enchère donnent un avantage au joueur :

Plongée+1 : Pendant l'action "plongée" le joueur peut regarder une tuile supplémentaire (4 au lieu des 3)

Si le joueur possède 2 tuiles de ce genre, il peut regarder jusqu'à 5 tuiles, ect...

Capacité+1 : Le joueur peut prendre une tuile en plus. Si il a 2 tuiles de ce type, il peut en prendre 3, ect...

Que deviennent les tuiles ? :

- Les éponges sont immédiatement transformées en dollars. On reçoit en dollars le nombre indiqué à côté des éponges. Exemple avec la tuile de droite, on reçoit 5 dollars.
- Une épave découverte est immédiatement placée sur le cimetière maritime et donne les points de victoire que la tuile recouvre. Les épaves doivent toujours être placées sur la case avec le moins de point disponible. Dans l'exemple à droite, le joueur gagne 3 points de victoire.
- Si le joueur découvre un trésor, il le conserve face caché devant lui jusqu'à la fin de la partie. Ces points sont attribués uniquement en fin de partie.



ACHAT HOTEL :

Le joueur qui choisit cette action, place un de ses disques de bois sur un hôtel libre et paie 5 dollars. Lorsque tous les hôtels sont occupés, on peut racheter l'hôtel d'un autre joueur. On remplace son disque de bois et on lui paie 8 dollars de frais. Le disque est rendu à son propriétaire. (le propriétaire ne peut pas s'opposer au rachat de son hôtel).



ACHAT HOTEL ET PROFIT DES HOTEL :

Deux actions sont disponibles: le joueur peut faire les 2 ou juste 1. "Achat hôtel" est la même action que ci-dessus.

"Profit" signifie que tous les hôtels du joueur qui sont reliés au continent par un ou plusieurs ponts rapportent des bénéfices.

Le montant dépend en partie du nombre d'îles sur lesquelles, le joueur possède des hôtels, indépendamment si les îles sont reliées par un pont au continent.

Pour chaque îles où le joueur possède au moins un hôtel, le joueur prend un dé et le lance. Le plus grand nombre obtenu est le nombre de dollars reçu pour chaque hôtels du joueur qui se trouvent sur une île reliée au continent par un pont terminé. Les points obtenus sont divisés par 5 et convertis en points de victoire noté sur la piste des scores et le reste est payé en dollars key west.

Exemple : Pauline a 3 hôtels sur "Upper keys" et un sur chacune des 2 autres îles. Les ponts "Cut key Largo" et "Long key" sont terminés. Comme Pauline possède des hôtels sur toutes les îles, elle lance les 3 dés qui donne un 1, un 2 et un 4. On tient compte que du dé 4. Pauline peut gérer seulement 4 hôtels (l'hôtel sur l'île "Lower Keys" ne compte pas car le pont "Seven Miles" n'est pas encore terminé). Les profits pour les hôtels sont donc de $4 \times 4 = 16$ qui sont convertis en 3 points et 1 dollar Key West.



ACHAT USINE ET PRODUCTION DE CIGARES.

Deux actions possibles sont disponibles. Le joueur peut en faire une ou les deux.

Acheter une Usine : Le joueur peut acheter une usine libre en posant un de ses disques et en payant 5\$. On ne peut racheter une usine à un autre joueur que si toutes les usines sont occupées. On paie 8\$ au joueur à qui on rachète l'usine et on remplace son disque par un de ses propres disques.

Production de Cigares : La production de cigares est similaire au profits des hôtels mais la connection au continent n'est pas nécessaire. Chaque usine fabrique des cigares. Pour chaque groupe d'îles où il y a une de ses fabriques de cigare, le joueur lance 1 dé. Seul le dé avec la plus haute valeur compte. Cette valeur indique le nombre de cigares produits dans chacune des usines du joueur. On ajoute ce nombre sur la piste "Réserve de cigares". Cette piste est limitée à 40 et la production excédentaire est perdue.

Exemple : Harry dispose de 2 usines sur le groupe d'îles "Lower Keys" et "Upper Keys"

Il a droit à 2 dés qu'il peut lancer (1 par usine présente sur un groupe d'îles).

Il a un dé 2 et un dé 5 et ces 3 usines vont produire 5 cigares chacune. Il ajoute 15 cigares sur la piste "Réserve de Cigares"

Les cigares ne sont pas des points de victoire. Les cigares sont stockés et pourront donner des points avec l'action " Vente de cigares".



ACHAT USINE, VENTES CIGARES :

Deux actions possibles sont disponibles . Un joueur peut opter pour l'une ou les deux. "Achat Usine" est décrit ci-dessus. En choisissant, "Vente de cigares", le joueur convertit des cigares en points de victoire au taux de 5 cigares pour 1 points. Le joueur diminue son nombre de cigares sur la piste "Réserve de Cigares" et ajoute les points de victoire ainsi obtenus. Tous les cigares restant sont conservés dans la "Réserve de Cigares".

Exemple : Humphrey a produit 38 cigares. Il ajoute 7 points de victoire et remet le marqueur cigare sur 3 dans la "Réserve de Cigares".

PRODUCTION DE CIGARES, PRENDRE 8 DOLLARS KEY WEST

Deux actions disponibles sont possibles : le joueur peut en faire une ou les 2. Le joueur peut faire l'action "Production de Cigares " comme expliqué ci-dessus et/ou recevoir 8 dollars de la banque.

RECEVOIR DES POINTS POUR DES PORTIONS(TUILES) DE 2 PONTS

Seul un pont terminé rapporte des profits et si il y a une connection avec la terre ferme. Par exemple, si "Long key" est terminé mais pas "Key Largo Cut", il y n'aura pas de bénéfices. Sinon le joueur marque des points pour maximum 2 ponts même si il y a des tuiles de 3 ponts. Seul le joueur qui choisit cette action reçoit des points pour ses tuiles ponts.

Exemple : Truman a 3 tuiles ponts pour "Key Largo Cut" et 2 pour le "Seven Miles Bridge". Il reçoit des points pour les tuiles du "Key Largo Cut" qui est terminé. Bien que le pont "Seven Mile Bridge" a été construit, il ne reçoit pas de point pour les tuiles de ce pont car il n'y a pas de connection avec le continent vu que le pont "Long Key" n'est pas encore terminé. Il reçoit juste 3 points pour les tuiles du pont "Key Largo Cut".



RECOLTE POUR 2 TYPES DE PLANTATIONS.

Pour travailler les récoltes de leurs plantations, les propriétaires ont besoin de travailleurs. Ils attendent sur le continent. Parmi les 3 sortes de plantations, le joueur peut en récolter que 2 types dans l'ensemble de ses plantations. Pour chaque plantation récoltée, il prend une tuile récolte appropriée sur le continent et la place devant lui. Si le nombre de tuile disponible est insuffisant, le joueur prend ce qui est disponible. Le reste est perdu.

Exemple : Martha a une plantation de bananes, 2 de mangues et 3 d'oranges. Comme on peut récolter que 2 types de plantations pour cette action. Elle opte pour les bananes et les oranges, elle prend une tuile banane et 2 tuiles oranges. Même si elle possède 3 plantations d'orange sur les îles, elle ne peut récolter que 2 tuiles oranges car il n'y en a pas suffisamment sur le continent.



RECOMMENCER UN ACTION

Un joueur peut refaire une action qu'il a déjà choisit sur la piste des actions. Cette action lui coûte 2 pions actions et termine la phase action du joueur.

Exemple : Ernest a déjà choisit l'action "achat usine et fabrication de cigares". Pour refaire cette action, il pose 2 pions sur la case "Refaire une action" pour exécuter à nouveau l'action "Achat usine et fabrication de cigares". Avec cette action, il peut de nouveau acheter une autre usine et activer la fabrication de cigares de toutes ses usines. En plaçant 2 pions actions sur "Refaire une action", cette action lui est bloqué jusqu'au moment où on retire tous les pions actions. (voir ci-dessous)



Fin du tour - Déterminer qui est le Patron.

Quand tous les joueurs ont placé leur pions actions, un patron est désigné pour chaque groupes d'îles. C'est le joueur qui a le plus de disque de sa couleur dans un groupe d'îles qui devient le patron. Le patron de ce groupe d'îles reçoit 2 points de victoire. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent 1 points. Par exemple, le joueur bleu a 3 pions sur "Lower keys", rouge a 2 pions et vert a 1 pions. Sur cette île, c'est bleu qui est le patron et reçoit 2 points de victoire.



Au début du tour suivant

On découvre 6 tuiles Key West d'une des piles de tuiles restantes. Après le 3ème et 6ème tour de jeu, les pions action sont retirés de la piste Action, ils sont rendus à leur propriétaires et toutes les actions leur sont denouveau disponibles. Après le 7ème tour de jeu, les 14 tuiles défaussées pendant les tours précédents sont mélangées avec les 6 tuiles Key West de la dernière pile. On en pioche 6 parmi toutes ces tuiles pour une dernière phase d'enchère, suivit d'une dernière phase action.

Fin de partie

Le jeu se termine à la fin du 8ème tour et il y a un décompte final. Le vainqueur est celui qui a le plus de points de victoire.

Décompte final :

Tuiles récoltées :

Les points de victoires sont attribués séparément pour chaque type de fruit. La première tuile d'un type de fruit vaut 1 point, la 2ème vaut 2 pts, la 3ème vaut 3 pts et la 4ème vaut 4 pts. Les tuiles supplémentaires d'un type vaut 1 point. Exemple : Charlie a 11 tuiles récoltes: 2 oranges, 4 bananes et 5 mangues. Les oranges ont une valeur de 3 points(1+2), les bananes de 10 points(1+2+3+4) et les mangues de 11 points(1+2+3+4+1). Au total, Charlie gagne 24 points de victoire avec ses tuiles récoltées.

Trésors :

Chaque type de trésor est évalué séparément comme les tuiles récoltes. La première tuile d'un type vaut 1pt, la 2ème vaut 2pts, la 3ème vaut 3pts et la 4ème vaut 4pts. Chaque tuiles supplémentaire d'un type vaut 1point. Exemple : Gregory a récupéré 3 coffres trésor, 2 masques et 1 vase. Les coffres trésor lui donne 6 points(1+2+3), les masques 3 points(1+2) et le vase 1 points, pour un total de 10 points de victoire.

Hôtels :

L'attribution des points pour les hôtels dépende si il y a une connection avec le continent. Chaque joueur comptent les étoiles de ses hôtels qui sont reliés au continent. Le joueur qui a le plus d'étoiles reçoit 8 points de victoire, le deuxième reçoit 4 points de victoire. Si il y a égalité pour la première place, les joueurs reçoivent 6 points et les joueurs pour la seconde place ne reçoivent rien. Si il y a une égalité pour la seconde place, tous les joueurs reçoivent 2 points de victoire.

Exemple : Les ponts "Cut Key Largo" et "Long Key" sont construits. Les étoiles des hôtels sur "Upper" et "Middle" vont rapporter des points. Bleu a 9 étoiles, Vert en a 5 et Rouge en a 3. Rouge n'a pas de chance, il a 2 hôtels sur "Lower Keys" mais comme le pont "Seven Miles Bridge" n'est pas terminé, on ne tient pas compte de ces 2 hôtels. Bleu reçoit donc 8 points de victoire et Vert reçoit 4 points de victoire.



Dollars Key West

Chaque tranche de 5\$ rapporte 1 point et le reste est perdu.

Situations spéciales

- Q. Que faire si un joueur peut placer un disque mais qu'il n'en possède plus dans sa réserve?
R. Il peut en prendre un qui est déjà présent sur le plateau et le placer ailleurs, ou il peut renoncer à la faire.
- Q. Peut-on récolter des fruits, puis retirer le disque d'une plantation, par exemple pour acheter un hôtel?
R. Oui. Le joueur peut faire ses actions dans l'ordre qu'il désire.
- Q. Supposons qu'un joueur regarde une tuile trésor et la remet sur le plateau puis il en regarde une autre. Peut-il encore examiner la première qu'il avait regardé ?
R. Oui, il est peut examiner jusqu'à 3 tuiles à son tour et il peut regarder 2 fois la même tuile si il le désire.

Q. Que faire si à la fin de la partie, un joueur a encore une éponge ou une épave dans les tuiles qu'il a amassé ?
R. C'est dommage, elles sont perdues.

Q. Dans une partie à 4 joueurs, le joueur qui récupère la 10ème tuile épave, reçoit quoi ?
R. Il ne reçoit rien car toutes les cases du cimetière maritime sont déjà recouvertes.
C'est la même chose pour la 9ème tuile épave dans une partie à 3 joueurs.

Q. Que faire si il n'y a plus d'argent pour payer un joueur ?
R. C'est dommage, le paiement n'est pas possible.



Remerciements :

For many test rounds, suggestions and proposals the publisher and author would like to especially thank: Antje, Anton, Aruna, Axel, Barbara, Brigitte, Carsten, both Dirks, Erika, Ina, Jan, Marcel, Marco, Matthias, both Michaels, Nils, Patrick, Thomas, Uli, Volker, Werner, Wolf and Wolfgang and not least the folks from h@! 9000.

Game by Martin Schlegel

Artwork and graphics: Cosimo Tassone (cosi.creativo@googlemail.com)

© 2010 Horst Rokitte - Ideen für Spiele - Adolf-Färber-Straße 7 - 57413 Finnentrop - GERMANY

www.spiele-idee.de

All Rights Reserved.

If you have suggestions, questions or critiques, please write to info@spiele-idee.de

English translation by Rick Heil

Traduction française : Michael Gillain


spiele-idee.de