

Règles de Galérapagos

Comment jouer à Galérapagos

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Survivre sur une île déserte en gérant les ressources et construire un radeau pour fuir avant l'ouragan.
- **Mécanique principale** : Gestion coopérative des vivres, votes d'élimination en cas de pénurie et construction progressive du radeau.
- **Condition de victoire** : Embarquer sur le radeau avec assez de vivres avant que l'ouragan n'arrive, sinon tout le monde perd.

L'ambiance et le contexte

Votre bateau a fait naufrage et vous voilà coincés sur une île paradisiaque... mais pas si sympa que ça ! L'eau est rare, le poisson se fait désirer et un ouragan se prépare à l'horizon. La seule sortie ? Construire ensemble un grand **radeau**. Le souci, c'est que les vivres sont limités et que tout le monde ne survivra peut-être pas jusqu'au départ. Galérapagos est un jeu de survie coopératif... avec une bonne dose de trahison possible. Si vous aimez ce genre d'ambiance tendue où chacun fait ses propres calculs, vous allez adorer. Dans un registre différent mais tout aussi captivant, les [règles de Sub Terra](#) proposent aussi une belle aventure coopérative de survie.

Le matériel et la mise en place

Avant de commencer, voici ce qu'on installe autour de la table :

- Le **plateau de jeu** au centre, avec sa **piste Radeau** (de 0 à 6) et son **compteur de vivres** (eau et nourriture).

- Le **sac avec les 6 boules en bois** : 5 blanches et 1 noire. On ne regarde pas ce qu'on pioche avant de sortir la boule !
- Les **cartes Épave** (54 au total) : on en distribue 4 à chaque joueur (3 si vous êtes 9 à 12), et le reste forme une **pioche** face cachée.
- Les **cartes Météo** : on choisit au hasard 5 cartes parmi les 12, on y ajoute la carte **Ouragan** (le sablier barré, c'est elle la vilaine), on mélange ces 6 cartes et on les place en bas du paquet Météo. Les autres cartes Météo sont au-dessus. La surprise arrive donc en fin de partie !
- Le **disque Bois** sur la case zéro de la piste Radeau.
- Les **pions Eau et Nourriture** placés sur le compteur selon le tableau ci-dessous.
- La pile de **cartes Radeau** (12 cartes) à côté du plateau.
- La pile de **cartes État du naufragé** à portée de main.

Pour les vivres de départ, voici les valeurs selon le nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Nourriture	Eau
3	5	6
4	7	8
5	8	10
6	10	12
7	12	14

Le joueur qui ressemble le plus à un naufragé (cheveux en bataille, cernes prononcées... à vous de juger !) reçoit la **carte Premier joueur** et commence la partie.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour de jeu

Chaque tour se déroule en 5 phases bien précises. Pas de panique, ça devient vite un réflexe !

Phase 1 : passage de la carte Premier joueur

La **carte Premier joueur** passe au joueur situé à droite de celui qui la détenait. Cette phase est ignorée au tout premier tour. C'est important car le premier joueur a un vrai pouvoir lors des

votes !

Phase 2 : tirage de la carte Météo

Le premier joueur retourne la première **carte Météo** du dessus de la pile. Elle indique deux informations : le nombre de **précipitations** (entre 0 et 3, utile pour collecter de l'eau) et parfois des effets spéciaux. Si c'est la carte Ouragan... les choses se corsent sérieusement (on en parle plus bas).

Phase 3 : action de chaque joueur

En commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens horaire, chacun choisit **une seule action** parmi les quatre disponibles :

- **Pêcher** : vous piochez une boule dans le sac. Le chiffre affiché (1, 2 ou 3 poissons) indique combien de cases avance le **pion Nourriture** sur le compteur. La boule est remise dans le sac.
- **Collecter de l'eau** : vous regardez le chiffre dans la goutte sur la **carte Météo** du tour et vous avancez le **pion Eau** d'autant de cases. Si la carte indique 0 (grand soleil), c'est raté, vous rentrez bredouille ! Attention, les deux compteurs ne peuvent jamais dépasser 36.
- **Collecter du bois et construire le radeau** : vous avancez automatiquement le **disque Bois** d'une étape sur la piste Radeau (c'est le bois en lisière de forêt, sans risque). Vous pouvez ensuite tenter d'aller chercher plus de bois en annonçant combien de boules supplémentaires vous souhaitez piocher (entre 1 et 5). Si toutes les boules tirées sont blanches, vous avancez le disque d'autant d'étapes supplémentaires. Si la **boule noire** apparaît parmi elles, vous êtes mordu par un serpent : vous ne prenez aucune étape de bonus et vous devenez **malade** pour un tour (vous prenez une carte État du naufragé face Serpent). Quand le disque atteint la case 6, vous ajoutez une **carte Radeau** sur le plateau et le disque repart à zéro. Chaque carte Radeau représente une place sur le radeau pour fuir l'île. Petite astuce : aller chercher du bois en grande quantité est tentant mais la boule noire peut tout gâcher, ne soyez pas trop gourmand !
- **Fouiller l'épave** : vous piochez la première carte de la **pioche Épave** et vous l'ajoutez à

votre main sans la montrer aux autres. Ces cartes peuvent être très précieuses !

Phase 4 : survie des naufragés

C'est souvent le moment le plus stressant du jeu. Chaque survivant encore en jeu (même les malades) a besoin d'une ration d'eau ET d'une ration de nourriture.

Décompte de l'eau : si le **compteur Eau** est supérieur ou égal au nombre de survivants, on retire autant de rations que de joueurs et on passe à la nourriture. Si ce n'est pas suffisant, les joueurs peuvent jouer des **cartes Eau** de leur main pour combler le manque. S'il manque encore des rations après ça, on organise un **vote** pour désigner qui mourra de soif. Autant de votes que nécessaire pour atteindre un nombre de survivants égal aux rations disponibles.

Décompte de la nourriture : même principe. Si le **compteur Nourriture** ne suffit pas, on joue des **cartes Nourriture** si possible, sinon on vote pour désigner qui mourra de faim.

Remarque importante : si un compteur est à zéro au début de cette phase, il n'y a pas de vote. Les joueurs qui possèdent une carte de cette ressource survivent, les autres meurent directement, sauf si quelqu'un leur en offre une ou si le revolver est utilisé à bon escient.

Phase 5 : fin du tour

Les compteurs sont ajustés, les morts quittent la partie, et un nouveau tour commence... jusqu'à ce que tout le monde embarque, que l'ouragan arrive, ou que personne ne survive.

Les cartes Épave, un trésor à gérer

Les **cartes Épave** constituent votre arsenal personnel. Elles se jouent à tout moment sauf indication contraire sur la carte. Voici les grands types :

- **Cartes ressources** (eau, nourriture) : vous pouvez les jouer pour alimenter le compteur commun ou les garder pour vous sauver lors d'un vote. Vous pouvez aussi les donner à un autre joueur.
- **Cartes à usage unique** (anti-venin, poupée vaudou...) : elles produisent un effet spécifique puis sont **défaussées**.
- **Cartes à effet permanent** (hache, gourde, canne à pêche...) : vous les posez face visible

devant vous et elles agissent à chaque tour. Attention, si vous mourez, elles sont défaussées, sauf le Revolver !

- **Le Revolver et la Cartouche** : la carte Revolver posée devant vous combinée à une carte Cartouche vous permet d'abattre un autre joueur. La Cartouche est **défaussée** après le tir mais le Revolver reste. Si plusieurs joueurs tirent en même temps, celui qui annonce son tir en premier gagne. La victime donne ses cartes en main et quitte la partie. Le Revolver est la seule carte permanente récupérée après la mort de son propriétaire, il est ajouté aux cartes redistribuées.
- **Cartes inutiles** (vieux slip, clé de voiture...) : elles ne servent à rien... sauf à bluffer ou à faire croire à votre voisin que vous lui donnez quelque chose de précieux !

Astuce de vieux naufragé : gardez toujours au moins une carte ressource en main, elle peut vous sauver la vie lors d'un vote surprise !

Les votes, le cœur brutal du jeu

Quand il n'y a pas assez de vivres pour tout le monde, il faut sacrifier quelqu'un. Voici comment ça se passe :

- Le **premier joueur** lance un débat (aussi long ou court qu'il le décide), puis compte jusqu'à 3.
- Tous les joueurs votent **simultanément** en pointant du doigt le joueur qu'ils veulent éliminer.
- Celui qui reçoit le plus de votes perd... sauf s'il joue immédiatement une carte de la ressource manquante, auquel cas il survit et le vote est annulé pour lui.
- Un joueur désigné peut aussi tirer avec son Revolver sur un autre joueur. Si la victime meurt, il y a une bouche de moins à nourrir et le vote est annulé.
- En cas d'**égalité**, c'est le joueur qui détient la carte Premier joueur qui tranche, même s'il est lui-même dans l'égalité.
- Si plusieurs joueurs doivent être éliminés, on organise autant de votes successifs que nécessaire.

Le joueur éliminé place une **carte État du naufragé** face Tombe devant lui. Ses cartes en main sont mélangées puis distribuées alternativement à son voisin de gauche et de droite (en

commençant par la gauche). Ses cartes permanentes posées devant lui sont défaussées (sauf le Revolver).

La maladie, quand le serpent frappe

Un joueur mordu par un serpent (boule noire lors de la collecte de bois) ou ayant consommé certaines cartes néfastes comme l'Eau croupie ou le Poisson pourri devient **malade**. Il place une **carte État du naufragé** face Serpent devant lui.

Conséquences de la maladie :

- Le tour où il est mordu : il ne peut pas **voter** lors de la phase de survie.
- Le tour suivant : il ne peut effectuer **aucune action** et ne peut jouer **aucune carte**. Il peut par contre participer aux votes.
- Exception : même malade, si un vote le désigne, il peut jouer une carte Eau ou Nourriture pour survivre.
- Avant la phase de survie du tour suivant, il retire sa carte État du naufragé et retrouve toutes ses capacités.

[IMAGE_FIN]

Fin de partie, trois façons de la vivre

Quitter l'île ensemble

À la fin de n'importe quel tour, les survivants peuvent décider d'embarquer sur le **radeau** si toutes ces conditions sont réunies :

- Les rations d'eau et de nourriture du tour ont été distribuées.
- Il y a **au moins autant de cartes Radeau** sur le plateau que de survivants.
- Il reste **une ration supplémentaire** d'eau ET de nourriture par joueur embarqué (pour le voyage).

Si tout est OK, tous les joueurs qui embarquent **gagnent** ! Oui, tout le monde peut gagner en même temps.

L'ouragan arrive

Quand la **carte Ouragan** (le sablier barré) est retournée lors de la phase Météo, c'est l'urgence absolue. À la fin de ce tour, le radeau doit partir, qu'on soit prêts ou non !

- Si trop peu de **cartes Radeau** sont disponibles par rapport au nombre de survivants, on organise des votes pour en sacrifier jusqu'à ce que les places suffisent.
- S'il n'y a pas assez de rations de voyage, on vote également pour réduire le nombre d'embarqués.
- Les joueurs éliminés par ces votes redistribuent leurs cartes comme d'habitude.
- Attention : la carte **Panier garni** ne peut pas être utilisée comme ration de voyage pour embarquer.
- Il est possible d'embarquer en étant **malade**.

Les joueurs qui montent sur le radeau **gagnent**. Les autres ont perdu.

L'hécatombe

Si tous les joueurs meurent au cours du même tour de soif ou de faim, la partie s'arrête immédiatement et **tout le monde perd**. Aïe.

Mode tournoi et variante

Le mode tournoi

Fixez un nombre de parties à l'avance. Deux façons de compter les points :

- **Nafragés solidaires** : seuls les joueurs embarqués marquent des points. Ils reçoivent autant de points que le nombre total de rescapés. Celui qui cumule le plus de points sur toutes les parties gagne le tournoi.
- **Nafragé solitaire** : moins il y a de survivants, plus les points sont élevés. Sur une partie à 8 joueurs, 1 seul survivant = 8 points, 2 survivants = 7 points chacun, etc. La trahison est ici récompensée !

La variante 'La voix des morts'

Dans cette variante savoureuse, les joueurs **éliminés** continuent de participer à tous les votes jusqu'à la fin de la partie. Ils peuvent voter mais ne peuvent plus être désignés. Parfait pour que personne ne s'ennuie et pour pimenter encore plus les négociations !

Si vous êtes fan de jeux qui demandent de la coopération mêlée de stratégie personnelle, vous adorerez aussi découvrir les [règles des Aventuriers du Rail](#) ou tester l'ambiance chaleureuse des [règles de Kingdomino](#). Et si vous cherchez un jeu coopératif pur où chaque décision compte vraiment, jetez un œil aux [règles de Cascadia](#).