



Rolling
RÈGLES
Seas

George Jaros / Lise Floty

Les mers de l'archipel Carmin sont depuis longtemps connues pour leurs tempêtes voraces qui vous fauchent sans crier gare, pour leurs courants exaltants et inattendus, pour leurs affleurements rocheux capables de couper une coque comme un couteau tranche une oreille. Et depuis peu, ces mers se prennent pour des bardes, ramenant à la surface les plus terribles créatures que les contes et légendes n'aient jamais engendrés.

Loin d'être effrayés par tout cela, des pirates s'accaparent les criques secrètes et attendent votre venue pour vous dépouiller. La rumeur court qu'ils en auraient après un immense trésor perdu depuis la nuit des temps.

À bord de votre frêle nef, vous vous apprêtez à arpenter ces étendues tumultueuses en quête d'aventures ! Chaque port qui croisera votre chemin vous offrira l'occasion de vous désaltérer aussi bien que de narrer votre épopée, façonnant ainsi la légende que vous vous apprêtez à devenir.



SOMMAIRE

Matériel.....	3
Mise en place.....	4
Déroulement du jeu.....	6
Anatomie d'un plateau navire.....	6
Anatomie d'un plateau aventure.....	7
Tour de jeu.....	8
Phase d'aventure.....	8
Phase de dés.....	10
Phase d'action.....	10
Naviguer.....	10
Explorer.....	13
Visiter un port.....	15
Fin du jeu.....	17
Mode solo.....	18
Crédits.....	19
Résumé du tour.....	20

Montage des compas individuels



MATÉRIEL



12 plateaux aventure
(recto/verso)



1 carnet d'exploration



1 boussole centrale



6 compas individuels
(à monter)



6 plateaux navires



26 cartes aventure



18 cartes mer calme



1 dé
d'exploration



6 feutres et
un chiffon



6 aides de jeu



3 dés des
vents

MISE EN PLACE

Placez au centre de la table le carnet d'exploration, la boussole centrale ainsi que les trois dés des vents et le dé d'exploration.

Chaque joueur et joueuse prend un plateau aventure (le même pour tout le monde), un feutre, un compas individuel et une aide de jeu.

Préparez ensuite le paquet aventure. Pour cela, prenez d'un côté les cartes mer calme, et de l'autre les cartes aventure. Piochez 15 cartes mer calme et 15 cartes aventure (mettez-en 2 supplémentaires de côté), puis mélangez ensemble ces 30 cartes. Retirez-en 5, que vous rangez sans les regarder dans la boîte de jeu. Il vous reste 25 cartes qui constituent le paquet aventure.

Note

Si vous voulez voir moins de cartes mer calme apparaître au cours de votre périple, vous pouvez préparer le paquet aventure de la même manière, mais en mélangeant 12 cartes mer calme et 18 cartes aventure, au lieu d'en mélanger 15 et 15.

Pour vos premières parties, nous vous conseillons de jouer sans les 2 cartes aventure « embuscade ».

Révéléz les 2 cartes aventure mises de côté, l'une après l'autre, dessinez-les sur vos plateaux aventure (de la même manière qu'en cours de partie, voir Phase d'Aventure p. 8). Ces cartes sont les mêmes pour tout le monde, mais chaque personne les place indépendamment.

Défaussez ensuite ces deux cartes, vous n'en aurez plus besoin.

Adjacence

Tout au long de ce livret, vous entendrez parler d'adjacence, que ce soit lorsque vous voulez explorer, ou lorsque vous voulez visiter un port . Vous êtes adjacent ou adjacente à un élément uniquement de manière orthogonale. Il n'y a jamais d'adjacence en diagonale.

Pour des parties plus rapides, vous pouvez mélanger 8 cartes mer calme et 12 cartes aventure, puis retirer 2 cartes pour former un paquet aventure de 18 cartes. Vous n'arriverez pas à faire autant de choses que dans une partie complète, mais vous en aurez toutes les sensations !

Port d'attache

Parmi les huit ports  de votre plateau aventure, chaque personne choisit celui auprès duquel elle commence la partie. Pour cela, entourez votre port de départ (appelé votre port d'attache) et marquez d'un point l'emplacement autour de ce port où se trouve votre navire. Cet emplacement doit être une case de mer et doit être adjacent au port d'attache.

Exemple

Marine pioche le Kraken et chaque personne en dessine les trois cases sur son plateau aventure, touchant au moins la ligne 2 ou la colonne J. Elle choisit de lui faire toucher la colonne J. Marine pioche ensuite le Maelstrom, qu'elle place sur la ligne 11. Elle choisit ensuite son port d'attache, en G7, et place son navire en H7.



DÉROULEMENT DU JEU

À la barre de votre navire, vous allez vous servir des vents pour sillonner les mers, traverser des tempêtes, rencontrer des monstres marins afin de conter vos aventures dans les différents ports du plateau et ainsi accroître votre renommée.

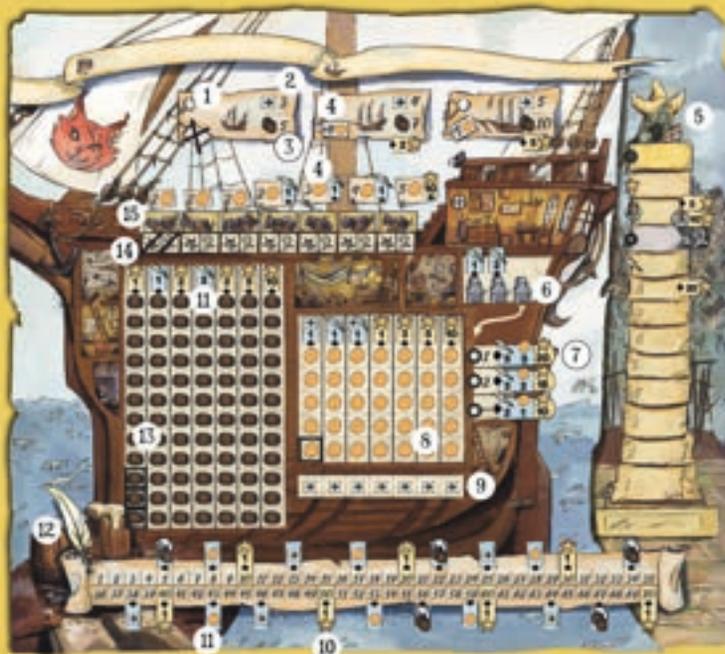
Chaque tour, piochez une carte du paquet aventure. Si c'est une mer calme, vous pouvez reprendre votre souffle, même s'il se peut que des ennemis attendent patiemment leur heure et gagnent en puissance. Si c'est une carte aventure, la dangerosité des mers s'accroît ! Chacun et chacune

dessine la forme indiquée sur son plateau aventure. Lancez les dés des vents et le dé d'exploration, puis choisissez et effectuez une action, simultanément avec les autres personnes. La plupart du temps, vous naviguerez en choisissant une des directions du vent et en vous déplaçant avec elle.

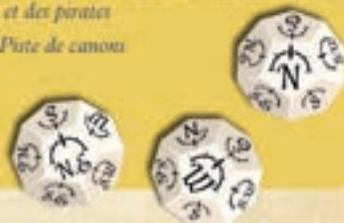
Chaque fois que vous gagnerez de l'or ou des provisions, entourez-les sur votre navire. Quand vous les utilisez, cochez-les.

Lorsque vous gagnez des points d'histoire, cochez-les sur votre piste d'histoire et validez-les en narrant votre épopée dans des ports, ce qui vous apporte de la renommée. Plus vous visiterez de ports, plus votre renommée sera grande. Hissez vos voiles et laissez parler le loup de mer en vous !

Anatomie d'un navire



- 1 Navire de départ
- 2 Points de mouvement
- 3 Limite de cale
- 4 Prix des navires et canons
- 5 Colonne de renommée
- 6 Monolithes anciens
- 7 Récompenses des monolithes
- 8 Piste d'or
- 9 Vent dans les voiles
- 10 Renommée bonus de fin de partie
- 11 Bonus que vous gagnez immédiatement
- 12 Piste d'histoire
- 13 Piste de provisions
- 14 Piste de puissance des monstres marins et des pirates
- 15 Piste de canon



Bonus

Lorsque vous remplissez une colonne de précisions  ou d'or , lorsque vous achetez certains canons , lorsque vous explorez un monolithe ancien  ou lorsque vous cochez certaines cases d'histoire , vous gagnez un bonus.

Si le bonus est sur fond jaune , vous gagnerez cette renommée à la toute fin de la partie.

Si ce bonus est sur fond bleu , gagnez-le immédiatement.

 Gagnez un point d'histoire (cochez-le). Vous en aurez besoin pour gagner de la renommée.

 Gagnez une pièce d'or dans votre cale (entourez-la). Ces pièces vous servent lorsque vous visitez un port.

 Gagnez du vent dans vos voiles (entourez-le dans votre cale). Vous pourrez l'utiliser au début ou à la fin de n'importe quelle action pour vous déplacer d'une case.

 Gagnez des  pour atteindre votre limite de cale (voir visiter un port, p. 15).

Anatomie d'un plateau aventure



- 1 Point cardinaux (aux couleurs de la boussole centrale)
- 2 Pirates
- 3 Cases de mer
- 4 Cases de terre
- 5 Port
- 6 Monolithe ancien
- 7 Numéro du plateau aventure



TOUR DE JEU

Chaque tour est simultané, c'est-à-dire que vous allez toutes et tous choisir vos actions et les effectuer en même temps, sans attendre de connaître les choix des autres.

Un tour se déroule en trois phases :

- Phase d'aventure : piochez une carte du paquet aventure.
- Phase de dés : lancez les dés.
- Phase d'action : choisissez votre action et effectuez-la.

Commencez le tour en piochant une carte du paquet aventure. Si c'est une carte aventure, chaque personne la dessine sur son plateau aventure. Si c'est une carte mer calme, appliquez-en l'effet. Lancez ensuite les dés des vents et le dé d'exploration et répartissez-les sur le carnet d'exploration et sur la boussole centrale. Enfin, choisissez quelle action vous voulez accomplir ce tour-ci et effectuez-la, pendant que chaque autre personne fait de même.

Le tour prend alors fin, et un nouveau tour commence. Continuez ainsi jusqu'à ce que la dernière carte du paquet aventure soit piochée. À ce moment, seule comptera votre renommée pour faire de vous la personne dont le monde se souviendra.

PHASE D'AVENTURE

Piochez la première carte du paquet aventure.

Si c'est une carte mer calme, appliquez les effets indiqués puis passez à la phase suivante.

Les effets sont variés et peuvent aller d'un simple gain de pièce d'or ou de provisions à l'augmentation en puissance des pirates et des monstres marins.

- 👉 : gagnez une pièce d'or (entourez-la sur votre navire).
- 👛 : gagnez une provision (entourez-la sur votre navire).
- 🌀 : gagnez du vent dans vos voiles (entourez-le sur votre navire).

- 👑 : augmentez de 1 la puissance des monstres marins (cochez la première case libre de la piste de puissance des monstres marins sur votre navire).
- 👤 : augmentez de 1 la puissance des pirates (cochez la première case libre de la piste de puissance des pirates sur votre navire).



Gagnez 2 pièces d'or.



Augmentez de 1 la puissance des monstres marins OU celle des pirates.

Anatomie d'une carte aventure



- 1 Type de l'aventure
- 2 Nom de la carte
- 3 Couleur qui rappelle le type d'aventure
- 4 Illustration
- 5 Forme de l'aventure à dessiner
- 6 Ligne où peut être dessinée l'aventure
- 7 Colonne où peut être dessinée l'aventure

Si c'est une carte aventure, dessinez-la sur votre plateau aventure. Chacun et chacune d'entre vous la dessine comme il ou elle le souhaite sur son plateau aventure. Pour cela, dessinez la forme de l'aventure en essayant de reproduire à l'intérieur ses symboles pour vous rappeler de quel type d'aventure il s'agit (si ça vous semble difficile, vous pouvez écrire une lettre). En effet, il y a plusieurs types d'aventures, et tous fonctionnent différemment. Lorsque vous dessinez une aventure, vous pouvez la tourner dans le sens que vous désirez.

Il y a plusieurs règles à respecter lorsque vous dessinez une aventure :

- Dessinez-la sur des **cases de mer vierges** (sans aventure ni autre tracé).
- Dessinez-la de façon à ce qu'elle touche soit la ligne indiquée, soit la colonne indiquée, selon votre choix (si ce n'est possible ni sur la ligne, ni sur la colonne, dessinez-la où vous le souhaitez).
- Elle ne doit pas bloquer complètement l'accès à un .
- Elle ne doit pas empêcher le navire de se déplacer.



Note

Les aventures que vous dessinez sur votre plateau aventure sont destinées à être visitées. En effet, plus vous en croisez sur votre route, plus vous aurez de choses à raconter. Alors n'hésitez pas à les placer sur le chemin que vous comptez emprunter. Pour connaître leurs effets, voyez Naviguer p. 10.



Monstre marin



Péril maritime : vous ne pouvez pas vous arrêter sur une case de péril maritime. Ainsi, faites attention à ne pas vous bloquer l'accès à un  avec ces aventures !



Courants : les courants vous transportent quand vous les empruntez. Ainsi, ils ne peuvent pas mener sur de la terre, des rochers ni en dehors du plateau.



Rochers : chacun et chacune d'entre vous passe son plateau aventure à la personne à sa gauche () ou à sa droite (). Les rochers sont des zones impassables. Dessinez les rochers comme n'importe quelle autre aventure, en gardant en tête que c'est votre voisine ou voisin qui sera impacté. Rendez ensuite son plateau aventure à votre voisine ou votre voisin.

Note

Comme vous ne pouvez pas traverser les rochers, faites attention à ne pas bloquer complètement l'accès à un  ou à une zone avec ces aventures ! Vous pouvez cependant forcer l'adversaire à faire un beau détour, bien entendu.

Note

 Cet icône n'est utile qu'en solo. Ne vous en souciez pas lors de parties à plusieurs.

Embuscade : chacun et chacune d'entre vous passe son plateau aventure à la personne à sa gauche () ou à sa droite (). Dessinez la première lettre de votre prénom, ou un signe pour vous reconnaître, sur une case hors de vue du navire adverse  (voir encadré page suivante). Ensuite, autour de cette case, dessinez autant de points que vous avez de . Rendez ensuite son plateau aventure à votre voisine ou votre voisin.

Hors de vue

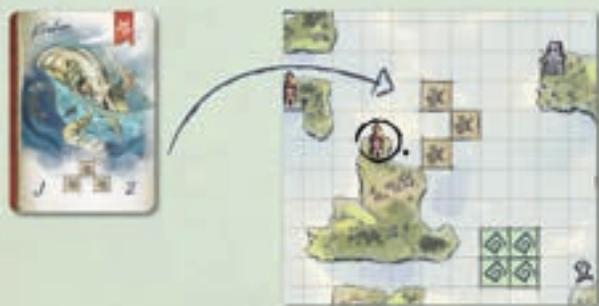
Ce concept est utilisé pour les cartes aventure embuscade.

Vous êtes hors de vue d'un navire adverse si vous êtes à 4 cases de distance ou plus de ce navire. Cependant, la terre bloque la vue. Ainsi, vous pouvez placer votre embuscade de l'autre côté d'une bande de terre par rapport au navire adverse, elle sera bien hors de vue même si elle est à moins de 4 cases de ce dernier.



L'embuscade de Soazig sur le navire de Marine qui se trouve au 1 est valide, car même si elle l'a placée à seulement 2 cases de distance, elle est hors de sa vue grâce à la bande de terre.

L'une des trois cases du Kraken doit être sur la colonne J ou sur la ligne 2. Vous pouvez tourner la carte dans n'importe quel sens pour en dessiner les symboles.



PHASE DE DÈS

Lancez les trois dés des vents ainsi que le dé d'exploration.

Si les trois dés des vents indiquent la même direction, relancez-les.

Placez les dés des vents sur la boussole centrale, aux directions indiquées par les dés.

Placez le dé d'exploration sur le carnet d'exploration, à l'emplacement correspondant au chiffre qu'il indique.



Boussole centrale



Carnet d'exploration

PHASE D'ACTION

Simultanément, choisissez l'une des trois actions possibles et effectuez-la. Chacun et chacune d'entre vous choisit son action indépendamment du choix des autres.

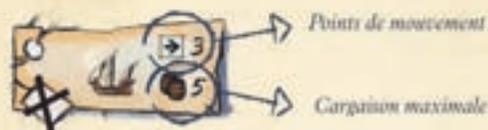
Vent dans les voiles

Si vous avez gagné du vent dans vos voiles, vous pouvez l'utiliser au début ou à la fin de n'importe quelle action. Déplacez-vous alors d'une case dans n'importe quelle direction, peu importe le sens du vent. Cochez le une fois utilisé.

Naviguer

Lorsque vous naviguez, choisissez un dé des vents et tournez votre compas pour que la flèche 1 (argentée) pointe vers la direction du dé des vents choisi (vous pouvez vous aider des couleurs pour vous repérer plus facilement).

Vous disposez d'un certain nombre de points de mouvement () gratuits, qui dépendent de votre navire et que vous pouvez utiliser chaque fois que vous naviguez.



Votre navire de départ dispose de 3 .

Vous pouvez déplacer votre navire dans n'importe quelle direction (y compris en diagonale), du moment que vous avez assez de  pour ça. Vous déplacer d'une case dans le sens du vent vous coûte 1 . À mesure que vous vous éloignez de la direction du vent, le coût augmente (cf. exemple ci-dessous).

Exemple



À ce tour, les dés des vents pointent dans trois directions : NE, W et SE.



Vous choisissez la direction SE et pointez la flèche argentée dans cette direction. Pour ce tour, chaque déplacement d'une case vers le Sud-Est vous coûte 1 . Chaque déplacement d'une case vers le Sud ou l'Est vous coûte 2  ; chaque déplacement vers le Sud-Ouest (SW) ou le Nord-Est vous coûte 3 , 4  pour le Nord et l'Ouest (W) et jusqu'à 5  pour le Nord-Ouest (NW).

Attention : vous n'êtes pas limités aux  gratuits de votre navire. Si vous le souhaitez, vous pouvez dépenser des  afin de bénéficier de  supplémentaires. Chaque  que vous dépensez vous apporte 1  supplémentaire.

Les  bonus stockés ne fonctionnent pas comme des . En effet, vous ne pouvez les utiliser qu'au tout début ou à la toute fin de votre tour, et chaque  utilisé déplace votre navire d'une case dans n'importe quelle direction, peu importe la direction du vent choisie. De plus, vous pouvez utiliser les  avant ou après une action d'exploration ou de visite d'un .

Note

Lorsque vous dépensez des  ou de l', rayez les plus anciens d'abord.



Lorsque vous vous déplacez, tracez une ligne en partant de la case où se trouve actuellement votre navire. Cette ligne passe par le chemin que vous empruntez. Vous pouvez bien entendu changer de direction à chaque case, mais la direction du vent que vous avez choisie pour ce tour reste la même. Vous pouvez terminer votre ligne par un point, pour indiquer que votre navire s'y trouve à présent.

Pour calculer le coût en  de votre déplacement, servez-vous de votre compas individuel.

Vous ne pouvez vous déplacer que sur des cases de mer.

Les aventures que vous avez dessinées sur votre plateau aventure vont impacter votre route et les histoires que vous aurez à raconter. N'hésitez pas à croiser leur chemin !

Note

Une fois que vous êtes passé par une case avec une aventure, cette case n'a plus d'effet pour le reste de la partie. Par exemple, une fois que vous êtes passé par un courant, si vous y repassez, il ne se passe rien.

À noter que chaque case avec une aventure est indépendante. Les périls maritimes et les monstres marins sont donc composés de plusieurs cases indépendantes.

Note

Vous devez pouvoir résoudre totalement une aventure pour entrer sur sa case. Ainsi, vous devez avoir assez de  ou de  pour entrer sur une case de monstre marin ou de pirates.



Monstre marin : chaque fois que vous traversez une case de ce type, dépensez 1  et gagnez 2 . Si vous possédez au moins autant de  que les monstres marins ont de puissance (), gagnez les 2  sans dépenser de .



Péril maritime : gagnez 1  à chaque fois que vous traversez une case de ce type. Vous ne pouvez pas vous arrêter sur une case de péril maritime.



Courants : lorsque vous entrez sur une case de courant, vous devez vous déplacer jusqu'au bout de ce courant. Vous ne dépensez cependant aucun . Gagnez 1  pour chaque deux cases consécutives de courants que vous traversez.



Rochers : ce sont des obstacles, vous ne pouvez pas naviguer à travers des rochers.



Embuscade : elle doit être dessinée hors de vue du navire adverse (voir aventure p. 9). À la fin d'un tour, si vous êtes passé-e par une case d'embuscade (la case centrale, ou un des points autour), résolvez un combat (cette embuscade ne peut s'activer qu'une seule fois). Pour cela, la personne qui est à l'origine de l'embuscade lance le dé d'exploration. Si elle obtient 6, elle gagne automatiquement le combat. Si elle obtient 1, elle le perd automatiquement. Si ce n'est pas le cas, lancez le dé. De la même manière, si vous obtenez 6, vous gagnez automatiquement le combat et vous le perdez automatiquement sur un 1. Si aucune victoire ou défaite immédiate n'a eu lieu, chacun et chacune d'entre vous ajoute au résultat obtenu son nombre de . Comparez alors la valeur totale ainsi obtenue. La personne parmi vous qui a la plus forte valeur remporte le combat.

- Victoire : 3 , 2  OU 3 
- Défaite : 1 , -1  OU 1 , -2  (si aucun choix n'est possible, perdez ce que vous pouvez)
- Égalité : 2  pour chaque personne



Pirates : arrêtez votre déplacement lorsque vous rencontrez des pirates. Si vos  atteignent ou dépassent la puissance des pirates, gagnez 3 , 2  ainsi qu'une récompense d'exploration (voir canons, p. 16). Dans le cas contraire, dépensez 3 , puis gagnez 3  et 2 .

Vous ne pouvez plus vous déplacer le tour où vous avez vaincu des pirates, même grâce au vent dans vos voiles.



Exemple

Soazig commence la partie avec son navire en H13. L'un des vents indique le NE, et c'est celui qu'elle choisit pour naviguer. Elle tourne donc son compas pour que la flèche argentée indique le NE. Elle navigue alors d'une case vers l'Est, sur le  en H13, ce qui lui coûte 2 . Elle coche une  en passant par le . Il lui reste encore 1  gratuit, car son navire en a 3. Elle se dirige ensuite vers le Nord-Est pour 1 seul  et coche une nouvelle  en passant par l'autre case de . Elle a épuisé les  de son navire, mais elle décide de dépenser ses  pour aller plus loin. Elle passe par un  et dépense 1  pour cocher 2  et continue son déplacement jusqu'en N8. Elle aura dépensé 5  pour cela, 1 pour le  et 4 pour le déplacement de 4 cases vers le Nord-Est ; et elle aura coché 4  en tout.



Explorer

Si vous êtes adjacent ou adjacente à de la terre, que ce soit une île ou le continent (l'Est et l'Ouest du plateau aventure sont constitués de terre et ces zones sont explorables), vous pouvez explorer. Notez qu'il faut également que la case que vous souhaitez explorer ne soit pas un  et ne soit pas déjà explorée.

Le navire de Soazig étant entre deux cases de terre inexplorées, elle peut explorer celle de son choix.



Si vous souhaitez explorer, obtenez ce qui est indiqué par le dé sur le carnet d'exploration.

Cochez ensuite la case que vous venez d'explorer. Vous ne pourrez plus explorer sur cette case-là par la suite.



Cochez les 🗺️ que vous obtenez dans votre piste d'histoire. Entourez les 🎲 et l'🎲 que vous obtenez, de bas en haut de la colonne en cours dans votre cale, pour pouvoir les utiliser par la suite. Si vous arrivez en haut d'une colonne, continuez depuis le bas de la colonne suivante. Si vous avez plus de 🎲 que la limite de cale de votre navire, cochez les plus anciennes jusqu'à atteindre votre limite de cale.



Le dé d'exploration indique que si vous explorez à ce tour, vous gagnez 4 🎲 et 2 🎲.

Si vous explorez une case sur laquelle se trouve 🎲, 🎲 ou 🗺️, obtenez cet élément en plus du reste lors de votre exploration.



Construire des canons 🗺️

Après avoir exploré, mais avant de rayer vos 🎲 en trop si vous en avez, vous pouvez construire des canons 🗺️. Pour cela, dépensez 5 🎲 pour obtenir un 🗺️. Vous pouvez le faire plusieurs fois.

Quand vous obtenez un 🗺️, rayez son étiquette de prix.



Monolithes anciens 🗺️

Si vous explorez une case sur laquelle se trouve un monolithe ancien 🗺️, vous avez plus de choix sur les récompenses que vous obtenez. En effet, lorsque vous explorez un 🗺️, vous pouvez gagner la récompense indiquée par le dé d'exploration ou une des récompenses adjacentes (c'est-à-dire que vous pouvez faire + ou - 1 sur le dé d'exploration. Vous pouvez changer ainsi un 1 en 6 et inversement).



De plus, chaque fois que vous explorez un 🗺️, cochez le premier 🗺️ de votre navire. Obtenez 1 🗺️ pour le premier 🗺️, 2 🗺️ pour le deuxième, et un immense trésor lorsque vous explorez le troisième. À ce moment :

- si vous êtes la première personne à avoir visité 3 🗺️, obtenez la première récompense qui devient inaccessible aux autres joueurs et joueuses (cela vaut même si vous êtes plusieurs personnes à explorer votre troisième 🗺️ lors du même tour),
- si vous êtes la deuxième personne, obtenez la deuxième récompense qui devient inaccessible aux autres également,
- si vous êtes la troisième personne (ou plus), obtenez la dernière récompense.



Visiter un port

Si vous êtes adjacent ou adjacente à un , vous pouvez le visiter. Lorsque vous faites ça, vous allez raconter votre histoire et ainsi marquer des points. Vous pourrez également, si vous le souhaitez, améliorer votre navire, remplir votre cargaison et acheter des canons.

Notez que vous ne pouvez raconter votre histoire qu'une seule fois par , mais que vous pouvez faire le reste dans un  que vous avez déjà visité.

• Racontez votre histoire

Si vous visitez un  que vous n'avez pas encore visité (c'est-à-dire qui n'est pas encore coché), racontez-y votre histoire :

- Gagnez autant de renommée que le nombre de cases histoire que vous avez cochées. Inscrivez cette renommée dans la première case disponible de votre colonne de renommée (la case 1 si c'est le premier que vous visitez, la case 2 si c'est le deuxième, etc.).
- Cochez un point d'histoire supplémentaire (il se passe toujours des choses dans un port, que vous pourrez raconter lors de votre prochaine escale).
- Cochez le port . Vous ne pourrez plus raconter votre histoire dans ce .



• Améliorez votre navire

Vous pouvez, si vous le souhaitez, améliorer votre navire. Pour cela, vous devez avoir suffisamment d' pour acheter le navire suivant (vous commencez avec le premier des trois navires). Vous devez obligatoirement acheter le deuxième navire (4) avant d'acheter le troisième (5), mais vous pouvez acheter les deux dans le même tour, si vous avez assez d'.

Quand vous achetez un navire, cochez l' dépensé pour l'acheter ainsi que l'étiquette de prix de ce nouveau navire. Votre nouveau navire dispose de plus de , d'une plus grande cale et rapporte des points de renommée  en fin de partie.



• Remplissez votre cale

Vous pouvez, si vous le souhaitez, remplir votre cale. Pour cela, cochez 1 et remplissez votre cale .

Exemple 1

Steven a le premier navire (capacité de 5) et 2 dans sa cale. Il choisit de remplir sa cale en visitant un port et gagne donc 3, arrivant à la capacité maximale de sa cale.

Exemple 2

Marine a le troisième navire (capacité de 10) et 3 dans sa cale. En remplissant sa cale, elle gagne 7.

• Armez-vous

Vous pouvez, si vous le souhaitez, améliorer votre armement. Pour cela, cochez autant d' que le prix du ou des  que vous souhaitez acheter et cochez l'étiquette de prix de ce ou ces derniers.



Canons

Contrairement aux  et à l', vous ne dépensez jamais vos . Ces derniers affectent vos rencontres avec les monstres marins et les pirates. En effet, si vous avez autant ou plus de  que la puissance des monstres marins  ou des pirates , vous pouvez les vaincre sans dépenser de .

- Si vos  atteignent ou dépassent la puissance des monstres marins, gagnez 2  quand vous traversez une case de monstre marin ($\text{pirates} \geq \text{monstres marins} \rightarrow 2$).
- Si vos  atteignent ou dépassent la puissance des pirates, arrêtez-vous et gagnez 3 , 2  ainsi qu'une récompense d'exploration. Choisissez la récompense sur le carnet d'exploration parmi les valeurs inférieures ou égales à votre nombre de  ($\text{pirates} \geq \text{exploration} \rightarrow \text{stop}, 3, 2$).

Exemple

Marine a trois . Les monstres marins ont une puissance de 4 et les pirates ont une puissance de 2. Elle décide de passer par une case contenant un pirate. Elle arrête donc son mouvement et gagne les récompenses : 3 , 2  et une récompense d'exploration. Comme elle a 3 , elle a le choix entre les trois premières valeurs d'exploration (peu importe sur quelle face se trouve le dé). Elle choisit la deuxième récompense et gagne 1 , 1  et 2 .

Vous démarrez la partie sans . Vous pouvez en acheter en visitant des ports, mais également lorsque vous explorez (vous pouvez en construire en dépensant 5 .

Puissance des pirates et des monstres marins

Les pirates et les monstres marins démarrent avec une puissance de 1.



Leur puissance augmente au cours de la partie, lorsque vous piochez des cartes mer calme qui vous indiquent d'augmenter leur puissance. Cochez alors la case correspondante.



Cette carte mer calme vous indique d'augmenter soit la puissance des monstres marins de 1, soit la puissance des pirates de 1.



FIN DU JEU

Lorsque vous piochez la dernière carte du paquet aventure, terminez le tour en cours puis la partie prend fin.

Histoire finale

Lorsque la partie prend fin, racontez une dernière fois votre histoire. Même si vous êtes en pleine mer, vous l'écrivez sur une feuille, la mettez dans une bouteille que vous jetez à la mer. Elle finira par être lue.



Inscrivez votre histoire finale dans cette case.

Pirates



Perdez 5 points de renommée pour chaque pirate que vous n'avez pas rencontré.

Port d'arrivée



Si vous terminez la partie à un  (en y étant adjacent ou adjacente), gagnez 5 points de renommée bonus (5★). Si vous terminez la partie à votre port d'attache, gagnez 10★.

Points de renommée bonus ★

Ajoutez ensuite tous les points de renommée bonus ★ que vous avez acquis au cours de la partie (en achetant des nouveaux navires, en débloquant des bonus dans vos cales ou dans votre piste d'histoire, en achetant le septième  en visitant les trois  ou encore en ayant visité les huit  au cours de la partie.

Faites alors la somme de tous les points de renommée inscrits dans votre colonne (correspondants à chaque fois que vous avez raconté votre histoire dans un , à votre histoire finale, à ce que les pirates restants vous font perdre, aux bonus gagnés si vous terminez à un  et à tous les points de renommée bonus que vous avez pu gagner au cours de la partie).

La personne qui totalise le plus grand score remporte alors la partie.

En cas d'égalité, la personne qui possède le plus d' (non dépensé) dans ses cales l'emporte.

Si l'égalité persiste, la personne qui possède le plus de  (non dépensées) dans ses cales l'emporte.

Si l'égalité n'est toujours pas tranchée, vous vous partagerez la gloire d'avoir vos noms chantés dans tous les ports de l'archipel.



MODE SOLO

Le jeu en solo se joue exactement de la même manière que les parties à plusieurs.

À ceci près que vous n'utilisez pas les cartes aventure « embuscade », et que vous ne passez pas votre plateau aventure lorsque vous piochez une carte rochers.

Vous devez dessiner les rochers aussi près que possible des coordonnées indiquées. Si vous ne pouvez pas les dessiner à l'intersection des deux coordonnées, dessinez-les aussi près que possible de l'intersection, tout en étant

sur la ligne ou la colonne indiquée par un symbole . Si ce n'est toujours pas possible, dessinez-les sur l'autre ligne ou colonne. Si, enfin, cela n'est pas non plus possible, dessinez-les n'importe où sur la carte.

Pour gagner la première récompense pour avoir exploré les trois , vous devez les avoir visités avant le 16^e tour (comptez le nombre de cartes aventure révélées). Si vous explorez le 3^e  entre le 16^e et le 20^e tour, gagnez la deuxième récompense. Gagnez la troisième récompense à partir du 21^e tour.

À la fin de la partie, regardez à quel rang vous vous trouvez, en fonction de votre renommée, pour savoir comment on se souviendra de vous.



Renommée	Titre	
0-75	Fanfaron-ne sans envergure	Vous avez raconté votre histoire, mais personne ne s'en souviendra.
76-125	Conteur-euse barbant-e	Vous pouvez raconter vos voyages dans n'importe quelle taverne, du moment que vous payez vos consommations.
126-150	Colporteur-euse d'histoires	Les enfants se regroupent autour de vous lorsque vous racontez vos aventures.
151-175	Ménestrel-le errant-e	De nombreuses personnes se souviennent s'être rassemblées pour écouter vos histoires.
176-200	Poète-sse renommé-e	Vous êtes plus que bienvenu-e dans les cours royales pour y animer la soirée.
201-225	Conteur-euse fantastique	Les foules viennent de loin pour écouter vos récits.
226-250	Maître-sse des récits	Des chants de vos aventures seront chantés des années durant.
251+	Barde légendaire	Votre réputation vous précède. Des villages entiers attendent votre venue impatiemment comme le plus grand festival de l'année.



Crédits

Auteur : George Jaros

Illustratrice : Lise Flety

Graphisme et mise en page : Nicolas Roblin
et Julia Brétéché

Développement : Yohann Hériot

Relecteurices :

Testeurs et testeuses : Kevin Winchell,
Ben Winchell, Julie Zaborac, Sam Jaros,
Rick Ford, Chase Cavanagh, Jerry Fox,
Carl Klutzke, Gary Chavez, Troy Pichelman,
Andy Malone, Tim Virnig, Keith Matejka,
Arkadiusz Greniuk, Edyta Greniuk,
Danielle Reynolds, Chase Cavanaugh,
Dave Bunting, David Purkiss, Herb
Kuryliw, Florent Coupeau, Arnaud Moyon
et tout Bigoudice

Remerciements : Julie Zaborac, Mike Jaros,
Sam Jaros, Andrew Jaros, Barbara Jaros
et George L. Jaros

nutspublishing.com

118, avenue de Fouesnant
29950 Bénodet – France

NUTS!
PUBLISHING



Adresses sur quelquesdeusechets.fr

RÉSUMÉ DU TOUR

- Piochez une carte aventure et résolvez-la.
- Lancez les 3 dés des vents et le dé d'exploration.
- Choisissez une action parmi ces trois :

1. Naviguer

Choisissez une direction de vent. Déplacez votre navire en utilisant vos . Vous pouvez dépenser des pour gagner autant de .

Chaque case contenant un symbole fonctionne indépendamment des autres.

Monstre marin

-1 , 2

OU si ≥ → 2

Pêril maritime

pas d'arrêt → 1

Courants

déplacement obligatoire et gratuit le long de la flèche

→ 1 / 2

Rochers

impassables

Pirates

Stop → -3 , 3 , 2

OU si ≥ : stop → 3 , 2

Embuscade

Elle doit être dessinée hors de vue du navire adverse, avec autant de points autour que votre nombre de . À la fin d'un tour, si votre navire est passé par une case d'embuscade (la case centrale, ou un des points autour), résolvez le combat (cette embuscade ne peut s'activer qu'une seule fois). Pour cela, la personne qui est à l'origine de l'embuscade lance le dé d'exploration. Si elle obtient 6, elle gagne automatiquement le combat.

Si elle obtient 1, elle le perd automatiquement. Si ce n'est pas le cas, lancez le dé. De la même manière, si vous obtenez 6, vous gagnez automatiquement le

combat et vous le perdez automatiquement sur un 1. Si aucune victoire ou défaite immédiate n'a eu lieu, chacun et chacune d'entre vous ajoute au résultat obtenu son nombre de . Comparez alors la valeur totale ainsi obtenue et la personne parmi vous qui a la plus forte valeur remporte le combat.

Victoire : 3 , 2 OU 3

Défaite : 1 , -1 OU 1 , -2 (si aucun choix n'est possible, perdez ce que vous pouvez)

Égalité : 2 pour chaque personne

2. Explorer

Si vous êtes adjacent à une terre, gagnez les récompenses correspondant au dé d'exploration .

Monolithes anciens

Si vous explorez, ±1 sur le et cochez un sur votre navire.

[optionnel] Vous pouvez dépenser 5 pour construire un .

3. Visiter un port

• Racontez votre **histoire** : marquez autant de que votre score puis 1 et .

• [optionnel] **Améliorez votre navire**

• [optionnel] **Remplissez votre cargaison** : -1 →

• [optionnel] **Armez-vous** : achetez un ou plusieurs .

Vous pouvez utiliser vos stockés dans votre cale au début ou à la fin de n'importe quelle action, afin de vous déplacer d'une case, peu importe le sens du vent.

