



Stefania Niccolini &  
Marco Canetta



P.2

Règles vidéo  
French video Rules



Un jeu de **pose de tuiles** original pour **2 joueurs**, à partir de **10 ans**, d'une durée de **30 minutes**.

Chaque joueur incarne un pirate à la tête d'une flotte de bateaux (numérotés de 1 à 9 avec pour chaque numéro une capacité spéciale associée).

Le but du jeu est de déployer ses bateaux de façon à former des combinaisons tout en réalisant des effets qui permettent de ralentir le déploiement de son adversaire ou d'accélérer le vôtre.



À la fin de la partie, rapportent des points:

- les **combinaisons réalisées** (3 ou 4 tuiles bateaux identiques posées côte à côte ou encore une suite de chiffres consécutifs croissants ou décroissants),
- les **bateaux** posés sur les plateaux mer du joueur adverse,
- certains bateaux **mercenaires**,
- les **jetons** acquis au cours de la partie.

Le jeu se termine au bout de **16 tours**.

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.

# MATÉRIEL

## 54 tuiles bateaux

27 tuiles bateaux pour le joueur qui jouera **bleu clair**/drapeau noir et 27 tuiles bateaux pour le joueur qui jouera **bleu foncé**/drapeau blanc. Les bateaux sont numérotés de 1 à 9. Chaque valeur de bateau existe en 3 exemplaires. Les tuiles bateaux sont toutes composées de la même façon :

- Un drapeau avec la valeur du bateau.
- Une action spéciale située en bas à gauche de la tuile.






## 6 plateaux de jeu (mer)

3 plateaux **bleu clair** et 3 plateaux **bleu foncé** forment la mer (aire de jeu où seront déployés les bateaux). La mer est divisée en 42 cases, appelées case mer.












## 12 tuiles bateaux mercenaires

12 tuiles bateaux spéciaux aux couleurs des 2 joueurs (recto/verso).

- 6 bateaux de valeur 3 
- 3 bateaux de valeur 4 
- 3 bateaux de valeur 5 



## 60 jetons

- 7 jetons bouclier 
- 14 jetons mine de valeur – 2 points de victoire et 1 mine fictive de valeur 0. 
- 7 jetons « tuile additionnelle » : 4 « +1 tuile » et 3 « +3 tuiles »  
- 11 jetons or : 6 « 1 or » et 5 « 3 ors »  
- 20 jetons points de victoire
  - 6 « 1 point de victoire » 
  - 6 « 3 points de victoire » 
  - 8 « 5 points de victoire » 

## 2 aides de jeu et 1 règle de jeu

# MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une couleur (bleu clair ou bleu foncé) et place devant lui aléatoirement les 3 plateaux de jeu de façon à former avec ceux de son adversaire un rectangle de 6 X 7 cases mer, constituant l'aire de jeu.\*
2. Chaque joueur prend les 27 tuiles à sa couleur, les mélange et les divise (sans les regarder) en 2 piles, l'une de 18 tuiles, nommée la « **pioche** » (2A) et l'autre de 9 tuiles nommée la « **réserve** » (2B).

Chaque joueur place ses 2 decks face visible bateau en feu (verso) : la **pioche** devant lui (2A) et la **réserve** sur le côté de l'aire de jeu (2B).

Les tuiles de la **réserve** ne seront accessibles en cours de partie que via l'effet de cases mer ou d'une tuile bateau mercenaire.

3. Choisissez aléatoirement 5 tuiles bateau mercenaire parmi les 12.
  - 3 de valeur 3 (parmi les 6).
  - 1 de valeur 4 (parmi les 3).
  - 1 de valeur 5 (parmi les 3).

Les bateaux restants sont remis dans la boîte.

4. Disposez la totalité des jetons sur le côté du jeu.
5. Chaque joueur pioche 3 tuiles de sa **pioche**. La main de départ est composée de 3 tuiles, elle pourra augmenter au cours de la partie.
6. Le premier joueur reçoit un bouclier, qu'il devra placer sur le premier bateau posé.

*\*Note : Les plateaux sont recto verso et vous pouvez faire de nombreuses combinaisons pour varier les parties. Le plateau de 3 cases peut être positionné à gauche, au centre ou à droite des 2 plateaux de 9 cases.*



# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

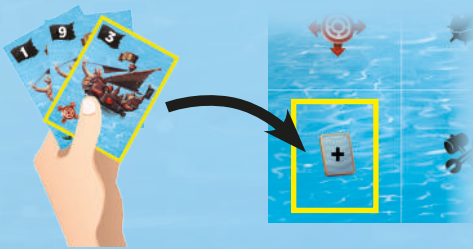
Les joueurs jouent à tour de rôle en plaçant un **bateau** sur une **case mer** à chaque tour. Il s'agit de l'**action principale**.

Ils pourront également jouer **une action optionnelle** par tour: **acheter** un bateau **mercenaire** en en payant le coût. **Le jeu se joue en 16 tours.**

## TOUR DE JEU

### 1. Action principale

Jouez un **Bateau** de votre main sur une **case mer accessible**.



**A.**

Appliquez l'**effet** de la **case Mer**



**B.**

Appliquez l'**effet** de la **tuile bateau**.



Les effets A et B se font dans **n'importe quel ordre**.

### 2. Action optionnelle

Achetez un bateau mercenaire en payant le coût en or indiqué sur la tuile.

Placez-le immédiatement (sur la face correspondant à votre couleur) sur une case mer. (en respectant les règles de pose. cf p.6)

Réalisez l'effet de la tuile mercenaire (en dehors des effets rapportant des points de victoire décomptés en fin de partie).

Les bateaux mercenaires ne déclenchent pas l'effet de la case mer sur laquelle ils sont posés.



L'action optionnelle s'effectue avant ou après l'action principale.

### 3. Action de fin de tour

Piochez un bateau de la **pioche** et ajoutez le à votre main.

# RÈGLES DE POSE

La tuile bateau ne pourra jamais être placée sur une case mer occupée par un autre bateau actif (sauf le bateau mercenaire ayant cet effet).

La tuile Bateau est jouée sur une case mer accessible.

## Case mer accessible (3 possibilités)

1. N'importe quelle case mer de la première ligne du plateau du joueur.
2. Une case mer adjacente orthogonalement à un de ses propres bateaux **actifs** déjà joués.
3. Sur un de ses propres bateaux en feu, ou sur un bateau en feu de son adversaire si la règle d'adjacence est bien respectée. Le bateau recouvert est alors définitivement détruit.

Note: Il est possible de jouer dans l'aire de jeu adverse, si la règle d'adjacence est bien respectée. L'effet de la case mer sera bien effectué normalement.

Note: Quand un joueur joue sur un bateau en feu, il ne réalise pas l'effet de la case mer.

Cases mer du joueur adverse (bleu foncé).



Première ligne du joueur bleu ciel.



# FIN DE PARTIE

Il existe 2 conditions possibles de fin de partie :

1. Quand un joueur prend la dernière tuile de sa pioche, il ne lui reste qu'un seul tour à jouer. À l'issue de ce dernier tour, la partie se termine.
2. Quand un joueur ne peut plus poser aucun bateau de sa main, il perd immédiatement la partie (on ne décompte pas les points).

## DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

Les joueurs comptent les points dans l'ordre suivant :

### 1. Les combinaisons

**A.** 3 ou 4 tuiles de même valeur adjacentes en ligne ou en colonne. Une même tuile bateau peut scorer dans 2 combinaisons différentes n'ayant pas la même orientation (colonne/ligne, cf p.8).



**B.** Au moins 3 tuiles de valeurs consécutives, qui se suivent dans l'ordre croissant ou décroissant.

Les combinaisons peuvent être réalisées (horizontalement ou verticalement) et dans les 2 sens (2-3-4 ou 4-3-2 mais pas 2-4-3).

Les combinaisons avec des tuiles bateaux dont les valeurs se suivent rapportent des points en fonction de la longueur de la suite (nombre de tuiles qui se suivent). Plus la suite est longue plus elle rapporte de points.



**2.** Les points des bateaux mercenaires. Certains bateaux mercenaires ont un effet qui rapporte des points de victoire en fin de partie. (cf p.10 bateaux mercenaires).

**3.** Chaque bateau actif présent dans l'aire de jeu adverse rapporte un point de victoire.

**4.** Les jetons de points de victoire positifs et négatifs acquis pendant la partie.



À l'issue des 4 décomptes de points, le joueur avec le plus de points de victoire gagne.

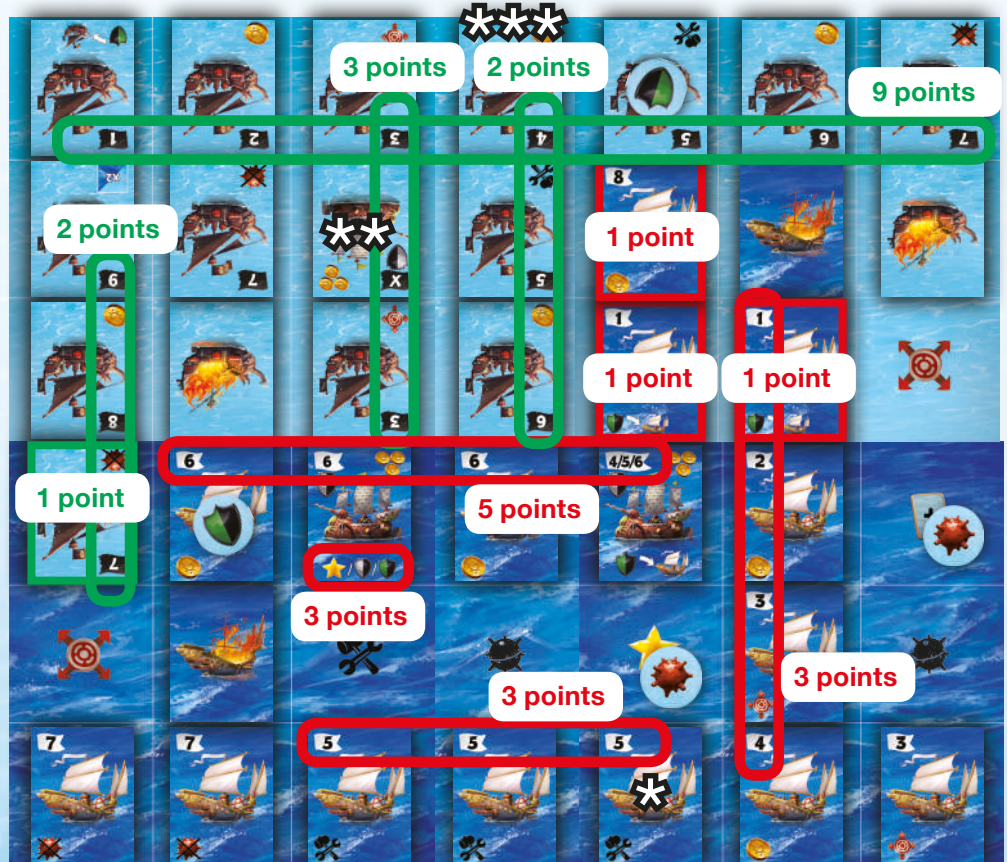
En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'or gagne.

# Exemple de scoring

\* La tuile 5 ne peut pas compter dans 2 combinaisons différentes dans la même ligne. Il est plus intéressant de compter 3 tuiles identiques (3PV) qu'une suite de 3 tuiles consécutives (2 PV).

\*\* La tuile X prend une valeur au choix du joueur, la valeur est identique pour la ligne et la colonne. La valeur X=3 permet de faire une combinaison avec 3 tuiles identiques qui rapportent plus de points qu'une suite de 3 tuiles consécutives (5-6-7).

\*\*\* la tuile 4 compte dans la combinaison horizontale et dans la combinaison verticale.

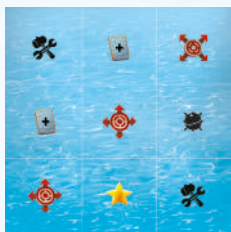


Le joueur bleu clair/noir gagne avec 19 points contre 18 points pour son adversaire.





## Effets des cases mer



Tous les effets sont immédiats.



Recevez 1 jeton « 1 point de victoire ».



Tirez orthogonalement sur le premier bateau ennemi rencontré dans la direction choisie.



Tirez en diagonale sur le premier bateau ennemi rencontré dans la direction choisie.




Réparez un bateau en feu, n'importe où. Retournez le bateau réparé sur son côté actif.



Placez un jeton mine  sur une case mer de votre choix.



Piochez un bateau dans la pile de **réserve** et ajoutez-le à votre main. Prenez le jeton  et placez le devant vous. Il rappelle que le nombre de tuiles en main a augmenté de +1 jusqu'à la fin de la partie.

## Effets des tuiles bateau



Tous les effets sont immédiats.

Chaque valeur de bateau est toujours associée à un même effet :

- Les tuiles bateaux de valeur paire donnent un or.
- Les tuiles bateaux de valeur impaire sont associées à un effet.



Recevez un jeton « 1 or » (Toutes les tuiles paires). **2 4 6 8 2 4 6 8**



Placez un jeton bouclier provisoire n'importe où sur un bateau actif de votre flotte. Le bouclier protège le bateau d'un tir. **1 1**



Tirez orthogonalement sur le premier bateau ennemi rencontré dans la direction choisie. **3 3**



Réparez un bateau en feu, n'importe où. Retournez le bateau réparé sur son côté actif. **5 5**



Retirez une mine d'une case mer sans prendre de pénalité. **7 7**



Déclenchez deux fois l'action de la case mer (tirez 2 fois, réparez 2 bateaux...) **9 9**

# Effets bateaux mercenaires

Les tuiles bateaux mercenaires sont accessibles aux 2 joueurs.

À son tour de jeu, un joueur peut effectuer une action optionnelle avant ou après son action principale. Elle consiste à acheter un bateau mercenaire. Ce bateau mercenaire doit être posé selon les mêmes règles qu'un bateau classique (cf p.6) à l'exception qu'il ne déclenchera pas l'effet de la case mer sur laquelle il est posé. Si le joueur réalise l'action optionnelle, il posera donc 2 tuiles bateaux à son tour.

Les bateaux mercenaires peuvent posséder plusieurs valeurs. Choisissez à la fin de la partie une valeur parmi les valeurs indiquées. La valeur choisie est valable en ligne et en colonne.

Le X correspond à la valeur de votre choix entre 1 et 9.

Les bateaux mercenaires ont un coût de 3/4/5 ors.



Tous les bateaux mercenaires sont protégés par un bouclier permanent. Ils ne seront jamais en feu. Ils protègent les bateaux situés derrière eux.

Actions spéciales décrites ci-contre.

Actions spéciales des bateaux mercenaires en fonction de leur coût d'achat :



Placez un bouclier provisoire sur un bateau de votre flotte.



Choisissez une tuile bateau dans votre réserve, et prenez un jeton +1 tuile, la taille de votre main est donc augmentée de +1.



Supprimez 3 mines de votre choix placées sur les cases mer.



Placez 3 mines dont une fictive (jeton mine avec au verso 0 point de victoire au lieu de -2 points de victoire).



4 tirs adjacents.



2 tirs latéraux.



2 tirs diagonaux.



Écrasez un bateau adverse actif et sans bouclier. Les règles de pose par adjacence doivent toujours être respectées.

**Effets Point de Victoire en fin de partie :**



1 point de victoire par bateau actif de votre flotte (pas en feu) adjacent orthogonalement.



1 point de victoire par bouclier de votre flotte (y compris les boucliers permanents des bateaux mercenaires).



+1 point de victoire par combinaison de 3 ou 4 tuiles identiques.

# Descriptif des jetons



Le joueur place un jeton bouclier provisoire sur un de ses bateaux.

Plusieurs boucliers peuvent être placés sur un même bateau. Chaque bouclier protège le bateau d'un tir.

Suite à un tir touchant le bateau avec un bouclier provisoire, le bouclier est retiré du bateau et remis dans la réserve.



Le joueur prend un jeton « 1 or ».



Le joueur place un jeton mine sur n'importe quelle case mer. La case reste accessible aux joueurs, mais le joueur qui pose une tuile bateau sur une case mer avec une mine est touché par la mine. La mine ne met pas le bateau en feu mais crée une avarie, qui pénalisera de -2 points le joueur qui récupère la mine. Il la pose devant lui sur la face -2.

À la fin de la partie, elle vaudra -2 points de victoire.



Le joueur prend un jeton « +1 tuile » qu'il place devant lui. Si le joueur augmente à nouveau sa main d'une tuile, il prend un autre jeton.

Ces jetons permettent de rappeler au joueur le nombre de tuiles qu'il doit avoir en main à la fin de son tour. De base un joueur a toujours une main de 3 tuiles, augmentée de la valeur des jetons +1 ou +3 placés devant lui.



Le joueur prend un jeton « +1 point de victoire » qu'il place devant lui.

## IMPORTANT

**Lors des tirs, votre flotte est considérée comme bien organisée. Vous ne tirez jamais sur vos propres bateaux et ils ne bloquent pas vos tirs.**

**Quand le bateau est en feu, le tir le traverse et touche le bateau suivant. Un bateau en feu ne peut pas être détruit définitivement par un second tir.**

**TUILES BATEAUX JOUEUR BLEU CLAIR**  
**SHIPS TILES BLUE LIGHT PLAYER**



**TUILES BATEAUX MERCENAIRES (Joueur bleu clair)**  
**MERCENARY SHIPS (light blue player)**

