



Règles françaises

Mer variable, hautes vagues. Le vent de tous les points cardinaux déchire grandement les voiles de la puissante Santa Timea et des bateaux qui l'escortent. Ils sont presque dans la détresse, et cette fois sans aucun canot de sauvetage du tout ! Les joueurs sont en compétition pour orienter leurs bateaux à travers le vent afin de prendre aussi peu de dommages que possible.

Composants / 80 cartes

60 cartes roue

(valeur 1 à 14 dans chaque direction plus quatre cartes pirates) et

20 cartes vent

(un et deux points de dommages deux fois, trois points de dommages une fois pour chaque direction)

But du jeu

Moins les joueurs prennent de points de dommages, plus ils gagnent de points de victoire. Des points supplémentaires sont disponibles sous certaines conditions pour les joueurs plus expérimentés. La partie dure cinq manches, douze plis sont joués par manche et le joueur finissant avec le plus de points de victoire gagne.

F-1

Préparation de la partie

Les cartes vent sont mélangées au début de chaque manche et placées face cachée au milieu de la table sous la forme d'un paquet de cartes vent. Les trois cartes du dessus sont retournées face visible et placées dans une rangée à côté du paquet afin que chacun des joueurs puisse les voir facilement. La carte la plus éloignée du paquet est la direction du vent pour le premier pli, la suivante sera utilisée pour le deuxième pli et ainsi de suite.

Les cartes roue sont mélangées et douze cartes sont distribuées à chaque joueur (les cartes restantes sont mises de côté si vous jouez à moins de cinq joueurs). Le premier joueur qui entame le premier pli est toujours le joueur qui a gagné le plus de points de victoire jusqu'ici (en cas d'égalité, le premier joueur ne change pas). Pour la première manche, le premier joueur est déterminé au hasard.

Tour de jeu

La carte vent la plus éloignée du paquet de cartes lance le défi pour ce pli.

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue une carte roue de sa main. Le joueur qui joue la carte roue la plus basse prend les dommages indiqués sur la carte vent en plaçant la carte visible des autres joueurs devant lui.

F-2

Les deux cartes vente face visible restantes sont déplacées un peu et la carte vent du dessus du paquet de cartes est retournée face visible. Les cartes roue jouées sont défaussées et le joueur qui avait joué la carte roue la plus haute devient le premier joueur pour le prochain pli (**Exemple 1**).

Jusqu'ici, c'est simple. Mais il y a quelques choses à mentionner en plus :

Si un joueur joue une carte roue de la direction opposée à celle indiquée sur la carte vent, la valeur de la carte roue devient zéro. Si plus d'un joueur fait ainsi, le rang des cartes est déterminé par leurs valeurs.

Exemple 2 : La direction actuelle du vent est Nord. Sébastien joue la carte roue "Sud Huit" et Nadine joue la carte "Sud Cinq". Les deux cartes ont la valeur zéro mais comme Sébastien a joué la carte la plus haute, Nadine prend la carte vent.

Si un joueur joue une carte roue d'une autre direction que celle indiquée sur la carte vent actuelle, elle ne compte que pour la moitié de sa valeur

Exemple 3 : La direction actuelle du vent est Est, Sébastien joue "Est Cinq" et Nadine joue "Nord Onze". Comme la direction de "Nord Onze" n'est pas tout à fait correcte, elle compte seulement pour cinq points et demi, mais c'est toujours plus que cinq ("Est Cinq" compte complètement car Est est la direction actuelle du vent). Sébastien prend la carte vent.

F-3

Une carte pirate a toujours la même valeur que la carte roue jouée juste avant.

Exemple 4 : La carte vent actuelle indique vent du Nord, et Sébastien joue "Nord Treize". Nadine joue ensuite "Nord Quatorze". Johannes joue une carte pirate qui vaut quatorze points dans ce cas (car la carte jouée précédemment est "Nord Quatorze" de Nadine. Et le pauvre Sébastien doit prendre la carte vent bien qu'il ait joué "Nord Treize".

Une carte pirate ne peut être jouée comme première carte d'un pli que si le premier joueur n'a aucune autre carte en main. Quoi que les autres joueurs jouent dans ce pli, la carte pirate sera la plus basse carte et fera automatiquement prendre la carte vent.

Si deux cartes roue ou plus ont la même valeur, elles sont hors jeu.

Si une seule carte roue reste dans le pli, c'est à la fois la carte la plus basse et la carte la plus haute.

Exemple 5 : Même situation que dans l'exemple 3 et Johannes joue "Sud Dix". "Sud Dix" et "Est Cinq" valent tous les deux cinq points, ils sont ainsi hors jeu. "Nord Onze" est la seule carte roue restante dans le pli. Ainsi Nadine prend la carte vent et elle sera la première joueuse pour le prochain pli.

Si aucune carte roue ne reste dans le pli, la carte vent est mise de côté et la partie continue (le premier joueur du prochain pli reste le même joueur).

F-4

Décompte

Une manche se termine après le douzième pli. Les cartes vent restantes ne sont pas utilisées. Les joueurs calculent les dommages que leurs bateaux ont pris en additionnant les valeurs imprimées sur les cartes vent qu'ils ont reçues.

D'abord, chaque joueur qui est parvenu à récupérer trois cartes vent d'une même direction et de valeurs un dommage, deux dommages et trois dommages peut défausser le triplet.

Puis, chaque joueur additionne les points de dommages pour toutes les autres cartes vent qu'il a prises.

Finalement, chaque joueur marque des points de victoire en fonction des points de dommages qu'il a pris. Le joueur avec le plus de dommages marque un point de victoire, le joueur avec la deuxième valeur de points de dommages marque deux points de victoire, etc.

Si c'est une partie à deux joueurs, le joueur avec le plus de dommages ne marque aucun point de victoire (tandis que le joueur avec le moins de dommages marque deux points de victoire).

En cas d'égalité, les points de victoire de tous les joueurs ex-æquo sont ajoutés et ce total est divisé par le nombre de joueurs et est éventuellement arrondi à l'entier le plus proche. (**Exemple :** Partie à 5 joueurs, 2x 2ème : $(4+3)/2=4$: Le joueur suivant marque les points de victoire de la 4ème place.)

Les points de victoire sont enregistrés sur une feuille de points.

F-5

Exemple 6 : Sébastien a une carte vent du Nord avec un point de dommage, deux cartes vent du Nord avec deux points de dommages et une carte vent du Nord avec trois points de dommages. Nadine a deux cartes vent du Sud avec un point de dommage et une carte vent d'Est avec deux points de dommages. Annabelle a l'autre carte vent d'Est avec deux points de dommages et une carte vent d'Ouest avec deux points de dommages. Johannes a une carte vent d'Ouest avec un point de dommage, une carte vent d'Ouest avec deux points de dommages et une carte vent du Sud avec trois points de dommages. Sébastien jette le triplet de vents du Nord avec un, deux et trois points de dommages et a seulement deux points de dommages pour sa carte vent restante. Nadine et Annabelle ont toutes les deux quatre points de dommages et Johannes en a six. Ainsi, Johannes n'obtient qu'un point de victoire, Nadine et Annabelle obtiennent toutes les deux trois points de victoire et Sébastien en obtient quatre.

Fin de la partie

Après cinq manches, le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, plus d'un joueur peut gagner.

Vous pouvez télécharger une feuille de score sur notre page d'accueil www.argentum-vertag.de.

Auteur : Dirk Liekens - **Graphisme :** Dennis Lohausen - **Traduction en français :** Didier Duchon

F-6

Variante pour les joueurs plus expérimentés

- Quand vous préparez le paquet de cartes vent, trois cartes supplémentaires sont placées face visible de l'autre côté du paquet. Elles sont des prévisions météorologiques à long terme et montrent certains des vents ce qui ne se produiront pas pendant cette manche.

- Si aucune carte roue ne reste pendant un pli, la carte vent n'est pas mise de côté. Le joueur qui prendra la carte vent du prochain pli prendra cette carte vent en plus.

- Les joueurs gagnent des points de victoire supplémentaires pour les points de dommages s'ils ont la même carte vent deux fois. Comme dans l'exemple 6, Nadine marque un point supplémentaire car elle a deux cartes vent du Sud avec un point de dommages. Sébastien ne marque pas deux points supplémentaires pour ses deux cartes vent du Nord avec deux points de dommages car il a défaussé l'un d'eux. Naturellement il aurait pu garder le triplet, mais il n'aurait gagné que deux points de victoire. Un pour avoir le plus de dommages ($1+2+2+3 = 8$) plus deux points supplémentaires moins un point de pénalité. Pendant le décompte, un point de victoire est déduit comme pénalité pour chaque paquet de quatre cartes vent (partie à 2 ou 3 joueurs) ou trois cartes vent (partie à 4 ou 5 joueurs) récupérées par un joueur.

F-7