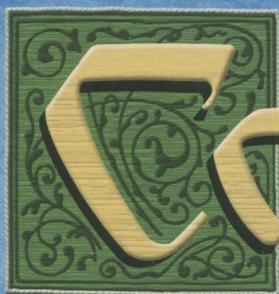


Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Mers du Sud





Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Mers du Sud

Un jeu de placement tuiles et d'îles paradisiaques pour 2 à 5 joueurs de 8 ans et plus

Les mers du sud, là où l'eau d'un bleu paradisiaque coule doucement autour un archipel d'îles reliées par un réseau sophistiqué de ponts. C'est ici que les habitants de cette magnifique région se rassemblent autour des nombreuses richesses que leur offre la nature. Des poissons de la mer, des bananes des îles ; sans oublier les ponts recouverts de coquillages qui font l'envie de plusieurs. De temps à autre, des navires à la recherche de cargaison s'approchent des îles : les insulaires qui livreront à ces marchands les biens recherchés seront fortement récompensés pour leur aide.

MATÉRIEL

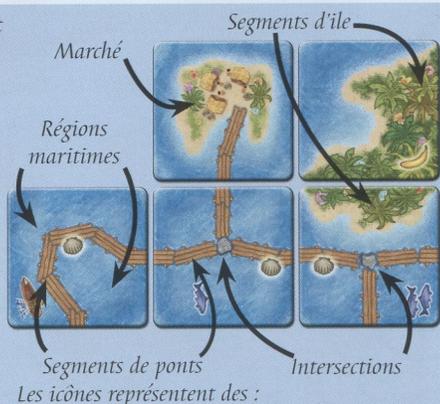
• 73 tuiles Mer

(comportant 1 tuile de départ au verso plus fleuri) : Ces tuiles illustrent des ponts, des îles, des marchés et des régions maritimes indiqués ainsi :

Verso de la tuile de départ



Verso normal



Les icônes représentent des :



Bananes



Coquillages



Poissons



Bateaux de pêche

• 24 jetons Navire

Ils représentent des navires marchands ainsi que les marchandises qu'ils recherchent et les points qu'ils octroient.

Marchandises recherchées



Points

Verso d'un jeton Navire



• 1 règle

• 60 marchandises en bois (10 petites pièces et 10 grosses de chaque type) Chaque petite marchandise représente 1 marchandise de type. Chaque grosse marchandise représente 3 marchandises de ce type.



Petite et grosse bananes Petit et gros coquillages Petit et gros poissons

• 19 jetons Bateau de pêche



• 20 insulaires en bois (4 par couleur, aux 5 couleurs des joueurs) : Chaque insulaire peut devenir un cueilleur de bananes, un collecteur de coquillages, un pêcheur ou un marchand.



APERÇU DU JEU

À tour de rôle, les joueurs posent des tuiles Mer sur la table. C'est ainsi que les ponts, les îles, les régions maritimes et les marchés seront créés et développés. Les joueurs pourront placer leurs insulaires à ces endroits afin de récolter les différentes marchandises. À la fin de chaque tour, le joueur actif a la possibilité de livrer des marchandises à un navire afin de marquer des points. Lorsque toutes les tuiles Mer ont été placées, ou que tous les jetons Navire ont reçu les marchandises demandées, la partie se termine et le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE



Recto de la tuile de départ

- Placez la **tuile de départ** au centre de la table. Mélangez les autres tuiles, face cachée, et disposez-les en différentes piles, face cachée, facilement accessibles à tous les joueurs.
- Les **jetons Navire** sont mélangés à leur tour pour former une pile face cachée. Dévoilez les 4 premiers jetons Navire de la pile et placez-les sur la table, à portée de main des joueurs.
- Chaque joueur reçoit **4 insulaires** de la couleur de son choix. Les insulaires d'un joueur forment sa réserve personnelle.
- Les joueurs déterminent un premier joueur (le plus jeune, le plus vieux, etc.).



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en sens horaire en commençant par le 1^{er} joueur. À votre tour, vous devez faire ces actions dans l'ordre :

- ★ 1. Vous **devez** piocher 1 **tuile Mer** et la poser en respectant les règles de pose.
- ★ 2a. Vous **pouvez** placer 1 **insulaire** de votre réserve sur la tuile que vous venez de poser **OU**
- ★ 2b. Vous **pouvez** reprendre 1 **insulaire** d'une tuile **Mer** et le **remettre dans votre réserve**.

(Vous pouvez également choisir de ni placer ni reprendre un insulaire.)

★ 3. Si la tuile **Mer** placée complète un ou plusieurs **ponts, îles, régions maritimes** et/ou **marchés**, **OU** si un **bateau de pêche** est placé dans une région maritime occupée, une **évaluation** a lieu (remise de marchandises et navires).

★ 4. Vous **pouvez** à ce moment **livrer** des marchandises à 1 des **navires face visible** et marquer ses points.

Le tour du joueur est terminé et c'est au tour du joueur suivant.

Ces règles sont similaires à celles de **Carcassonne**.
Les vétérans de Carcassonne peuvent passer directement à la page 4.

★ 1. Piocher et poser une tuile

La première action que vous devez effectuer à votre tour est : piocher une tuile **Mer** parmi les piles de tuiles face cachée et la poser pour qu'elle se connecte aux autres tuiles déjà placées. Vous devez observer ces règles :

- La nouvelle tuile (contour **rouge** dans les exemples qui suivent) doit être posée de façon à ce qu'elle ait au moins un côté adjacent à une tuile placée précédemment. La nouvelle tuile ne peut toucher uniquement à un coin.
- Les nouvelles tuiles doivent toujours continuer des ponts, îles et/ou régions maritimes existants (voir ci-dessous).



Le pont et la région maritime sont continués.



L'île est continuée.



Le côté gauche continue l'île.
Le côté inférieur continue la région maritime.



Ce placement **n'est pas** permis, car la nouvelle tuile ne continue pas l'île illustrée.

Vous pouvez montrer la tuile que vous venez de piocher aux autres joueurs afin de discuter des possibilités de placement. Dans le cas peu probable où une tuile piochée ne peut être posée (et que tous les joueurs sont d'accord), le joueur remet la tuile dans la boîte (elle ne sera pas jouée) et pioche une autre tuile.

★ 2a. Placer un insulaire

Après avoir placé votre tuile **Mer**, vous **pouvez** placer un de vos insulaires en suivant ces règles :

- Vous ne pouvez placer qu'**un** seul insulaire.
- L'insulaire doit provenir de votre réserve personnelle.
- L'insulaire peut uniquement être placé sur la tuile nouvellement posée.
- Vous devez choisir sur quel segment de la nouvelle tuile vous placez votre insulaire. **Ainsi, il peut devenir un...**

collecteur de coquillages

cueilleur de bananes

marchand

pêcheur



ou un



ou un



ou un



ici
ou
ici

Placez les pêcheurs sur le côté!

sur un pont

sur une île

dans un marché

dans une région maritime

Vous ne pouvez placer un insulaire sur un pont, une île ou une région maritime si ce segment est relié à un pont, une île ou une région maritime où se trouve déjà au moins un insulaire (peu importe leur propriétaire, y compris vous). Par exemple :

Bleu ne peut placer un collecteur de coquillages à cet endroit, car le pont est déjà occupé. **Bleu** peut cependant placer un marchand ou un pêcheur, tel qu'illustré.



Bleu ne peut placer un cueilleur de bananes sur l'île, car elle est occupée. **Bleu** peut cependant placer un collecteur de coquillages ou un pêcheur, tel qu'illustré.



Note : Si un joueur n'a plus d'insulaire de disponible dans sa réserve, il n'a plus la possibilité d'en placer. Ne vous inquiétez pas, il y a plusieurs façons de reprendre ses insulaires...

★ 2b. Reprendre un insulaire

Si un joueur n'a plus d'insulaire dans sa réserve, il **peut** reprendre un de ses insulaires du plateau et le remettre dans sa réserve, plutôt que d'en placer un. Aucune marchandise ou aucun navire n'est alors octroyé.

Note : Un joueur peut choisir de ne pas placer un insulaire ou de ne pas en reprendre un.

★ 3. Évaluations des ponts, îles, régions maritimes et marchés complétés :

Lorsque vous évaluez une section complétée, vous ne marquez pas de points. Vous recevez plutôt des marchandises. Chaque type de section vous octroie un type différent de marchandise, ou un jeton *Navire* pour un marché complété.

Après avoir complété un pont, une île ou une région maritime, les joueurs possédant des insulaires dans la section complétée reçoivent des marchandises. Chaque joueur reçoit 1 marchandise par icône correspondant dans la section complétée.



PONT COMPLÉTÉ = COQUILLAGES



Un pont est complété lorsque ses deux extrémités se terminent par une intersection (indiquée par une pierre d'intersection), une île, un marché, ou lorsque le pont revient sur lui-même. Ceci permet aux ponts d'être très courts ou très longs.



Rouge reçoit 2 coquillages.



Rouge reçoit 4 coquillages.

ILE COMPLÉTÉE = BANANES



Une île est complétée lorsqu'elle est entourée d'eau et qu'il n'y a pas de trous à l'intérieur. Ceci fait en sorte qu'il est possible d'avoir de très petites îles et de très grandes îles.



Rouge reçoit 2 bananes.



Rouge reçoit 4 bananes.

RÉGION MARITIME COMPLÉTÉE = POISSONS

Une région maritime est constituée de plusieurs tuiles. L'évaluation d'une région maritime se produit de **deux façons** :

1. Lorsqu'une région maritime est **complètement fermée** (par des ponts et/ou des îles).

OU

2. Lorsqu'une tuile avec un **bateau de pêche** est placée dans une région maritime occupée.

Important!

Un bateau de pêche provoque uniquement une évaluation **lorsqu'il est placé** et il n'est pas pris en compte lors des tours suivants.

Exemple d'une région maritime fermée :
Rouge reçoit 5 poissons pour la région maritime fermée.



Exemple d'un placement de bateau de pêche :

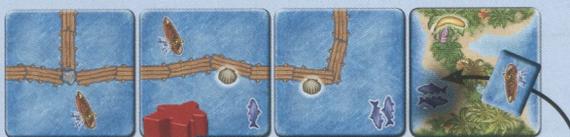


Rouge pose un nouveau bateau de pêche relié à son pêcheur, lui permettant de recevoir 5 poissons.



Une fois les poissons octroyés après le placement d'un **bateau de pêche**, le joueur recouvre un groupe de poissons dans la région maritime correspondante. Les groupes de deux poissons doivent être recouverts en priorité. Ainsi, s'il y a au moins un groupe de deux poissons, il sera recouvert, et s'il n'y en a pas, un seul poisson sera alors recouvert. Les poissons recouverts par un jeton ne peuvent être obtenus lors des évaluations futures.

Grâce au bateau de pêche, **Rouge** a reçu 5 poissons. Un jeton Bateau de pêche est alors placé pour recouvrir un des groupes de deux poissons.



MARCHÉ COMPLÉTÉ = JETON NAVIRE



Un marché est complet lorsqu'il est entouré de 8 tuiles Mer.



Le joueur qui possède un insulaire sur un marché complété reçoit le jeton **Navire** face visible valant le plus de points, sans avoir à livrer des marchandises. Ce joueur prend le jeton **Navire** et le place face cachée devant lui. Il marquera ces points à la fin de la partie.

S'il y a plus d'un jeton **Navire** avec la valeur la plus élevée, le joueur prend parmi ceux-ci le jeton de son choix. La réserve de jetons **Navire** est ensuite remplie à 4.

Si plusieurs marchés sont complétés simultanément, les joueurs ayant droit à des jetons **Navire** les prennent en sens horaire, en partant du joueur actif. Assurez-vous qu'il y ait **toujours 4 jetons Navire face visible** lorsqu'un joueur doit en prendre un.

Pour ce marché complété, **Rouge** reçoit un des navires dont la valeur est la plus élevée. Elle choisit le navire de valeur 6 situé complètement à droite.



PLUSIEURS INSULAIRES SUR UN PONT, UNE ÎLE OU UNE RÉGION MARITIME COMPLÉTÉE

Avec certains placements judicieux de tuile **Mer** et d'insulaires, il est possible pour plus d'un insulaire d'occuper le même pont, la même île ou la même région maritime.

Exemple 1 : **Bleu** place un pêcheur dans une région maritime.

Exemple 2 : **Rouge** place une tuile **Mer** et un pêcheur dans une région maritime. Ceci est possible, car il s'agit de deux régions maritimes distinctes.

Exemple 3 : Une tuile **Mer** est placée et celle-ci relie les deux régions maritimes précédemment distinctes. C'est ainsi que plusieurs pêcheurs peuvent occuper la même région.

Exemple 1



Exemple 2



Ces deux régions maritimes ne sont pas reliées par le coin.

Exemple 3



De manière semblable, il est possible que plusieurs cueilleurs de bananes occupent la même île, ou que plusieurs collecteurs de coquillages occupent le même pont.

Lorsqu'une telle section est complétée, seul le joueur possédant le plus d'insulaires à cet endroit reçoit les marchandises. En cas d'égalité, tous les joueurs ex æquo reçoivent les marchandises.

La **nouvelle tuile Mer** relie les deux îles précédemment distinctes et complète l'île.



Bleu et **Rouge** reçoivent chacun 4 bananes, car ils ont le même nombre de cueilleurs de bananes sur l'île.

RETOUR DES INSULAIRES DANS LA RÉSERVE DU JOUEUR



Après l'évaluation d'une section complétée (pont, ile, région maritime ou marché), tous les insulaires présents dans cette section sont remis dans la réserve de leur propriétaire. Ces insulaires pourront être utilisés normalement dès le prochain tour. **Note** : Les insulaires dans une région maritime dont l'évaluation a été déclenchée par un bateau de pêche suivent aussi cette règle (même si la région est « incomplète »).

Il est possible pour un joueur de placer un insulaire, compléter une section et voir cet insulaire remis dans sa réserve en un tour.

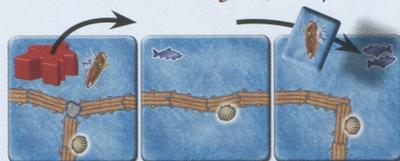
Pour ce faire, vous devez respecter cette séquence :

1. Avec la pose d'une nouvelle tuile *Mer*, complétez une section (pont, ile, région maritime, marché) inoccupée.
2. Placez un insulaire dans la section complétée inoccupée (important : elle doit être inoccupée).
3. La section complétée est évaluée et vous recevez la récompense appropriée.
4. Reprenez l'insulaire dans votre réserve.

Rouge place la tuile *Mer* et le pêcheur. Le bateau de pêche sur la nouvelle tuile provoque une évaluation et **Rouge** reçoit 3 poissons.



Rouge reçoit 3 poissons.



Rouge recouvre le groupe de deux poissons avec un jeton *Bateau de pêche* et remet son insulaire dans sa réserve.

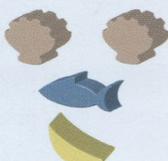
★ 4. Charger un navire et marquer des points



À la fin de votre tour, vous pouvez charger des marchandises sur **1 seul navire**. Vous pouvez choisir de charger un des 4 navires face visible. Vous devez livrer les marchandises illustrées sur la voile du navire. Pour compléter le chargement, remettez dans la réserve les marchandises appropriées et prenez le jeton *Navire* devant vous, face cachée. Un nouveau jeton *Navire* est alors dévoilé de sorte qu'il y a toujours 4 navires face visible (sauf si la pile est vide). Le chiffre indiqué dans le coin inférieur droit du navire dénote les points que vaut ce navire à la fin de la partie.



Ce navire demande un chargement de 2 coquillages, 1 poisson et 1 banane. Il vaut 5 points.



Certains navires requièrent un assortiment précis, tandis que d'autres ont une demande plus flexible :

indique une marchandise au choix du joueur

A et **B** indiquent des marchandises du même type



Ce navire demande un chargement de **6 marchandises** au choix du joueur : dans cet exemple, le joueur livre 3 poissons et 3 bananes. Ce navire vaut 5 points.



Ce navire demande un chargement de **4 marchandises** identiques : dans cet exemple, le joueur livre 4 coquillages. Ce navire vaut 3 points.



Ce navire demande un chargement de **5 marchandises** au choix du joueur : dans cet exemple, le joueur livre 5 poissons. Ce navire vaut 4 points.



Ce navire demande un chargement de **3 marchandises** d'un type et **1 marchandise** d'un autre type : dans cet exemple, le joueur livre 3 coquillages et 1 banane. Ce navire vaut 3 points.



Le tour du joueur actuel est maintenant terminé et c'est au tour du joueur suivant, en sens horaire.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

La partie se termine après le tour où la dernière tuile *Mer* a été posée ou le dernier jeton *Navire* a été acquis.

ÉVALUATION DES SECTIONS INCOMPLÈTES

Tous les ponts, les îles et les régions maritimes sont évalués comme s'ils avaient été complétés. Les joueurs reçoivent des coquillages, des bananes et des poissons en suivant les mêmes règles que durant la partie.

Important : Un marché incomplet n'octroie aucune récompense.

Île de gauche
Rouge a 2 cueilleurs de bananes sur cette île tandis que **Bleu** n'en a qu'1.
Rouge a plus de cueilleurs que **Bleu**.
Rouge est le seul à recevoir les 4 bananes de cette île.



Pont

Vert est seul sur le pont et reçoit 3 coquillages.

Marché

Noir ne reçoit rien pour le marché incomplet.

Région maritime

Jaune et **Bleu** ont chacun 1 pêcheur à cet endroit. Chacun d'eux reçoit 4 poissons.

Île de droite

Jaune est seul et reçoit 2 bananes.

DÉCOMPTE FINAL ET VAINQUEUR

Il est maintenant temps de calculer le score final de chaque joueur :

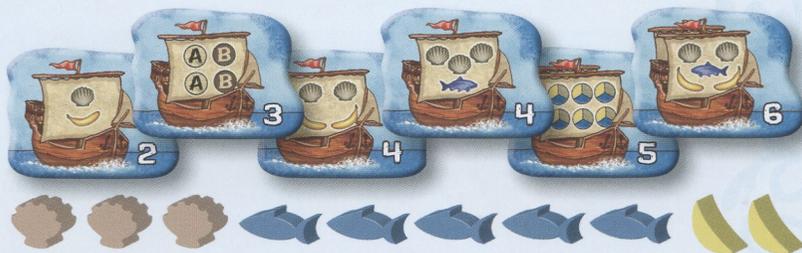
- Chaque joueur additionne les points des navires qu'il a acquis.
- Chaque joueur ajoute 1 point à son total par lot de 3 marchandises qu'il lui reste, peu importe le type.

Celui qui a accumulé le plus de points est déclaré vainqueur et couronné Roi des Mers du Sud.

Rouge possède les 6 navires suivants :

$2 + 3 + 4 + 4 + 5 + 6 = 24$ points

Rouge a également toujours en sa possession, 10 marchandises, ce qui lui donne 3 points de plus.



Score final de **Rouge** : 27 points.

PRÉCISIONS



Les îles A et B sont distinctes, malgré le fait que leur pointe se touche.

Les régions maritimes 1, 2 et 3 sont également distinctes.



L'île sur cette tuile *Mer* s'étend de gauche à droite et présente deux régions maritimes distinctes.



© 2013 Hans im Glück
 Verlags-GmbH
 Version française :
 © 2013 Filosofia Éditions
 31 rue de la Coopérative
 Rigaud QC J0P 1P0
 Canada

Questions et commentaires ?
www.filosofiagames.com
info@filosofiagames.com

Fabriqué en Allemagne

L'éditeur souhaite remercier Udo Schmitz et les nombreux testeurs. Merci pour votre enthousiasme !
Illustration de la couverture : Dennis Lohhausen
Illustration du matériel : Harald Lieske
Graphisme : Christof Tisch
 Version française : Équipe Filosofia

APERÇU DES TUILES MER (72 tuiles + 1 tuile de départ) ET DES JETONS NAVIRE (24 navires)



* La tuile de départ présente cette illustration.

Différentes marchandises sont illustrées sur les tuiles Mer et les jetons Navire présentés ci-dessus.

ÉVALUATION

Valeur durant la partie et à la fin de la partie

Pont
(Collecteur de coquillages) 1 coquillage par icône de coquillage

Ile
(Cueilleur de bananes) 1 banane par icône de banane

Région maritime (Pêcheur) 1 poisson par icône de poisson
Évaluation due à un bateau de pêche = recouvrir un groupe de poissons

Marchés : seulement durant la partie

Marché (Marchand) Le jeton Navire le plus élevé parmi les 4 face visible

TOUR DE JEU

1. Poser une tuile Mer

2a. Placer un insulaire
ou

2b. Reprendre un insulaire
(ou ni l'un ni l'autre)

3. Évaluer les sections complétées

4. Charger 1 bateau

FIN DE LA PARTIE

- Toutes les tuiles Mer ont été posées **OU**
- Tous les jetons Navire ont été acquis

Points

- Points des navires + 1 point par lot de 3 marchandises restantes