



SEA OR SHORE

Naviguant d'île en île, vous et vos amis explorateurs partez à la recherche de mystérieux coffres aux trésors renfermant d'incroyables richesses. Mais tout le monde veut sa part du gâteau et la bataille fait rage ! Jouez-vous la carte la plus forte dans la bonne couleur pour revendiquer votre butin ? L'enjeu est de taille, et les explorateurs ne peuvent montrer que la couleur, ou le numéro de leur carte. Jouez la bonne carte, bluffez et plongez dans les profondeurs de l'océan pour en remonter un maximum de trésors ! À vous de bien choisir entre la terre ferme et les profondeurs sous-marines...



48 cartes Île
(4 couleurs)



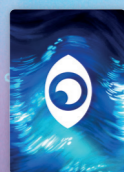
2 cartes Action



22 cartes Bonus



32 cartes Trésor
(4 couleurs)



5 cartes Voile



1 carte Premier joueur

APERÇU DU JEU

Dans ce jeu, votre objectif est de collecter le plus de trésors possible. Pour cela, vous devez jouer la bonne carte Île au bon moment, tout en choisissant stratégiquement de montrer soit sa partie Mer (couleur), soit sa partie Côte (numéro). Faites le bon choix pour plonger vos adversaires dans l'incertitude ! Si vous jouez la carte la plus forte dans une couleur, vous pouvez revendiquer un trésor, ou même en voler un à un adversaire. En revanche, si aucun trésor n'est associé à votre couleur, vous pouvez activer une carte Action pour prendre l'avantage sur vos adversaires. La partie se termine après la 2e manche. Le joueur qui a le plus de points de trésor à la fin de la partie est déclaré vainqueur !

MISE EN PLACE

En fonction du nombre de joueurs, formez un ou deux paquets de cartes Trésor. Chaque carte Trésor possède un numéro correspondant au nombre de points qu'elle rapporte. Procédez comme suit :

- **À 3 joueurs :** Retirez 12 cartes Trésor du jeu (1 carte 2 points, 1 carte 3 points et 1 carte 4 points de chaque couleur). Prenez les 20 cartes Trésor restantes pour former un seul paquet.
- **À 4 et 5 joueurs :** Utilisez toutes les cartes Trésor, mais séparez-les en deux paquets en fonction de leur couleur. Formez un paquet de cartes rouges et bleues et un paquet de cartes vertes et violettes.

Mélangez chaque paquet de cartes Trésor et placez-le face cachée au centre de la table. Révélez ensuite la première carte de chaque paquet. Prenez les cartes Action et choisissez avec quel côté vous souhaitez jouer. Placez-les, ce côté face visible, à côté du ou des paquets de cartes Trésor. Prenez toutes les cartes Bonus pour former un autre paquet à portée de tous les joueurs. Prenez toutes les cartes

Île, mélangez-les et distribuez-les aux joueurs. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, chaque joueur reçoit 12 cartes Île, qui forment sa main. Dans une partie à 5 joueurs, chaque joueur reçoit 9 cartes Île. Remettez les cartes Île restantes dans la boîte sans les regarder. Distribuez 1 carte Voile à chaque joueur. Désignez le premier joueur et donnez-lui la carte Premier joueur.

Au début de la partie, chaque joueur regarde dans quelle couleur il a le plus de cartes en main. Il passe ensuite la carte la plus forte dans cette couleur à son voisin de droite. Si un joueur a plusieurs couleurs dans lesquelles il a le plus de cartes, il choisit dans laquelle de ces couleurs il souhaite passer sa carte la plus forte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous allez maintenant pouvoir jouer un pli (une carte par joueur). Le premier joueur prend sa carte Voile et recouvre dans sa main la moitié de la carte Île qu'il souhaite jouer. Il pose ensuite sa carte Île à moitié recouverte sur la table, en veillant à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir la partie recouverte. Le joueur recouvre ainsi soit la partie Mer (couleur), soit la partie Côte (numéro) de sa carte Île. Chacun leur tour dans le sens horaire, tous les autres joueurs font de même. Une fois que tous les joueurs ont posé leur carte, ils retirent leur carte Voile pour révéler entièrement leur carte Île.



Vous jouez uniquement contre les joueurs qui ont joué une carte de la même couleur que vous, sauf dans une partie à 3 joueurs (plus de détails dans les pages suivantes). Une fois toutes les cartes révélées, deux solutions sont possibles :

1) VOUS REMPORTEZ LA COULEUR

Vous remportez la couleur si :

- vous êtes le seul joueur à avoir joué cette couleur ; ou
- vous êtes le joueur qui a joué la carte la plus forte dans cette couleur.

Remarque : Il y a plusieurs couleurs dans le jeu. Il est donc possible que plusieurs couleurs soient remportées par différents joueurs au cours d'un même pli.

Gagner ou voler un trésor

Si la première carte de l'un des paquets de cartes Trésor représente un trésor de la couleur que vous avez remportée, vous gagnez ce trésor. Prenez cette carte et placez-la face visible devant vous pour commencer votre pile de trésors personnelle. Chaque trésor que vous gagnerez par la suite sera placé sur cette pile, de sorte que tous les joueurs puissent voir le dernier trésor que vous avez gagné. Au lieu de prendre le trésor du paquet, vous pouvez choisir de voler le trésor visible d'un autre joueur si vous respectez les conditions suivantes :

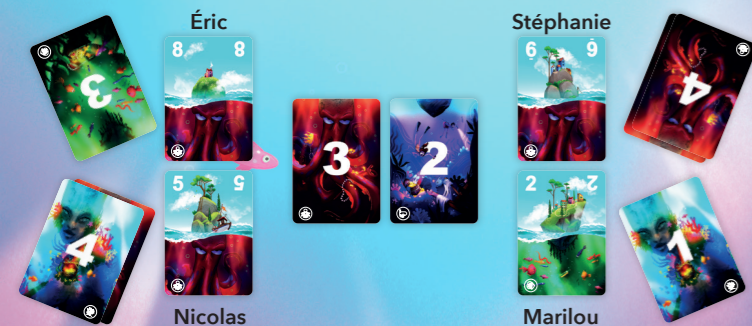
- L'autre joueur a joué la même couleur que vous, mais avec un numéro inférieur.
- La première carte d'au moins l'un des paquets de cartes Trésor est de la même couleur que les cartes que vous avez tous les deux jouées.
- Le trésor visible de l'autre joueur est de la même couleur que les cartes que vous avez tous les deux jouées.

Activer une carte Action

Si vous ne gagnez aucun trésor (parce qu'il n'y a pas de trésor de votre couleur sur les paquets de cartes Trésor) alors que vous avez remporté votre couleur, activez une carte Action. Consultez la section « Cartes Action » pour plus de détails.

2) VOUS PERDEZ LA COULEUR

Si vous avez joué la même couleur qu'un ou plusieurs autres joueurs, mais avec une carte plus faible, vous perdez la couleur. Le joueur qui joue la carte la plus faible dans une couleur reçoit un nombre de cartes Bonus égal au nombre de cartes jouées dans cette couleur lors de ce pli. Le joueur place ses cartes Bonus devant lui. Elles seront utilisées plus tard.



Éric remporte la couleur rouge. Il pourrait prendre le trésor rouge, mais choisit plutôt de voler le trésor visible (4 rouge) de Stéphanie. Nicolas et Stéphanie perdent la couleur rouge. Nicolas a la carte la plus faible : il reçoit donc 3 cartes Bonus. Marilou remporte la couleur verte et active donc la carte Action verte. Les deux trésors visibles sur les paquets de cartes Trésor sont défaussés.

La résolution d'un pli se déroule toujours dans l'ordre suivant : gagner ou voler des cartes Trésor et recevoir des cartes Bonus, puis activer des cartes Action. Les cartes Action peuvent avoir un impact sur les autres joueurs et doivent donc toujours être activées dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

À la fin du pli, il peut rester des cartes visibles sur les paquets de cartes Trésor si les joueurs ont préféré voler des cartes ou si leur couleur n'a pas été jouée. Défaussez les éventuelles cartes Trésor restantes et placez-les sous leur paquet respectif. Retournez ensuite la première carte de chaque paquet de cartes Trésor pour le pli suivant. Défaussez toutes les cartes Île jouées. Enfin, passez la carte Premier joueur au joueur suivant dans le sens horaire. Ce joueur commence le pli suivant. Continuez ainsi jusqu'à avoir joué toutes les cartes Île de votre main.



CARTES BONUS

Un joueur qui perd une couleur reçoit des cartes Bonus. Les cartes Bonus reçues peuvent être utilisées lors des plis suivants. Lorsque vous jouez une carte Île, vous pouvez également jouer une ou plusieurs cartes Bonus pour en augmenter la valeur. Chaque carte Bonus que vous jouez augmente de 1 la valeur de votre carte Île. Les cartes Bonus doivent être clairement visibles par tous les joueurs lorsque vous les jouez et sont remises dans le paquet de cartes Bonus une fois le pli terminé. La valeur maximale d'une carte Île est de 12. Vous ne pouvez pas utiliser de cartes Bonus pour dépasser cette limite. Par exemple, si un joueur joue un 7 bleu avec 3 cartes Bonus, sa carte Île compte comme un 10 bleu. En cas d'égalité (dans n'importe quelle situation), le joueur qui remporte la couleur est le premier joueur ou le joueur le plus proche dans le sens horaire.

Une fois le pli terminé, remettez les cartes Bonus jouées dans le paquet de cartes Bonus.

Si le paquet de cartes Bonus est vide, vous ne pouvez plus recevoir de cartes Bonus. Remarque : À la fin de la partie, vous gagnez 1 point pour chaque paire de cartes Bonus en votre possession.

CARTES ACTION

Le jeu comporte 2 cartes Action recto verso. L'une est liée aux cartes rouges et bleues, tandis que l'autre est liée aux cartes vertes et violettes. Si un joueur remporte une couleur, mais qu'il n'y a aucune carte de sa couleur visible sur les paquets de cartes Trésor, il active la carte Action de la couleur qu'il a remportée. Voici les quatre actions disponibles :



1. Volez 2 cartes Bonus à un autre joueur. Si ce n'est pas possible, prenez-en 2 dans le paquet de cartes Bonus.
2. Volez 2 cartes Île au hasard dans la main d'un autre joueur. En échange, donnez 2 cartes Île de votre choix à ce joueur (parmi celles de votre main et celles que vous venez de prendre). Si les joueurs n'ont plus qu'une carte en main, prenez 1 carte et redonnez-en 1.
3. Regardez les 3 premières cartes Trésor face cachée d'un paquet et remettez-les sur le même paquet dans l'ordre de votre choix.

4. Prenez en main une carte Île jouée par un joueur (vous compris) lors de ce pli et défaussez 1 carte Île de votre choix parmi celles de votre main.

Exception : Dans une partie à trois joueurs, il est possible que les deux couleurs d'une carte Action ne correspondent pas à la première carte du paquet de cartes Trésor. Dans ce cas, ces deux couleurs comptent comme une seule pour décider qui remporte la carte Action. *Par exemple, la première carte du paquet de cartes Trésor est rouge. Éric joue un 4 rouge, Marilou joue un 7 violet et Nicolas joue un 9 vert. Éric gagne le trésor, Nicolas gagne la carte Action, et Marilou reçoit 2 cartes Bonus.*

FIN DE LA PARTIE

Une fois que tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes Île, la manche prend fin. Chaque joueur compte les points que lui rapportent ses cartes Trésor et ajoute 1 point pour chaque paire de cartes Bonus en sa possession. Notez les points marqués par chaque joueur lors de cette manche. Procédez ensuite à la mise en place décrite au début de ce livret pour commencer une nouvelle manche. À la fin de la seconde manche, chaque joueur additionne les points qu'il a gagnés au cours des deux manches. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

CRÉDITS

Auteur : Lars Jansen

Illustratrice : Kris Lauwen

Graphiste : Vicky Trouerbach

Éditeur : Jolly Dutch

Version : 2024

Traduction française : Robin Leplumey et Quentin Hanot pour The Geeky Pen

LES RÈGLES
EN VIDÉO

