

1-4
8+
30min

Petite Mer



Téléchargez
les règles
en breton !
www.iello.fr/jeux/petite-mer/



Conçu et illustré par
Torben Ratzlaff



Vous êtes des gardes-côtes chargés de veiller à la sécurité des rivages du golfe du Morbihan en Bretagne.

Vous devez travailler main dans la main pour sillonner la mer et inspecter les balises et les phares essentiels à la navigation locale. Optimisez votre sortie en mer et tentez d'inspecter autant de phares que possible !

Placez vos tuiles, déplacez votre bateau et collaborez avec vos collègues pour gagner l'admiration de tous les habitants du littoral.

Matériel



Mise en place

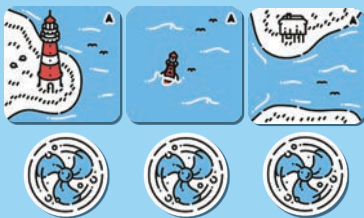
- 1 Placez la tuile Tour de contrôle au centre de la table.
- 2 Retirez du jeu les tuiles des extensions (représentant des éoliennes et des pontons).
Si vous voulez plus de défi, consultez la p. 7 pour inclure une extension ou les deux.
- 3 Mélangez les tuiles restantes pour former une pioche que vous placez face cachée à portée de tout le monde.
- 4 Chacun d'entre vous prend un bateau et l'aide de jeu de la même couleur, puis place son bateau sur la tuile Tour de contrôle.

Remarque : Nos règles se veulent inclusives, mais il est parfois difficile de contourner totalement le terme « joueur ». Nous nous adressons évidemment également aux joueuses lorsque nous l'utilisons.



- 5 Piochez ensuite chacun un certain nombre de tuiles et de jetons Déplacement en fonction du nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous). Placez ensuite vos tuiles face visible devant vous et vos jetons Déplacement (face bleue visible) juste en dessous.

Exemple : Au début d'une partie à 2 ou 3 joueurs, chacun de vous a ses tuiles et ses jetons Déplacement devant lui, comme illustré ci-contre.



Nombre de gardes-côtes	Tuiles (par garde-côte)	Jetons Déplacement (par garde-côte)
1	3 tuiles	4 jetons
2	3 tuiles	3 jetons
3	3 tuiles	3 jetons
4	2 tuiles	2 jetons

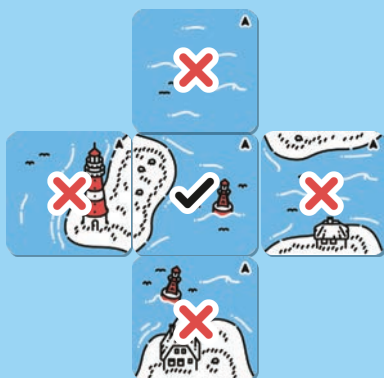
- 6 Remettez les bateaux et les jetons Déplacement non utilisés dans la boîte.
- 7 Celui ou celle qui s'est rendu le plus récemment à la mer joue en premier.

But du jeu

Dans *Petite Mer*, vous devez coopérer pour vérifier des phares et des balises. À la fin de la partie, vous gagnerez des points en fonction du nombre de **tuiles que vous aurez inspectées**.

Une tuile est considérée comme « inspectée » lorsque **ses quatre bords sont connectés à des tuiles adjacentes**. Les diagonales ne sont pas prises en compte. Les tuiles Phare ou Balise inspectées octroient des points bonus.

Exemple : La tuile au centre est inspectée, car elle est entourée par 4 tuiles adjacentes (en haut, en bas, à gauche et à droite). En revanche, aucune de ces tuiles adjacentes n'est inspectée.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle, dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

À votre tour, vous pouvez réaliser différentes actions :

- **Placer une ou plusieurs tuiles**
- **Déplacer votre bateau** (en utilisant un ou plusieurs jetons Déplacement ou en défaussant une ou plusieurs tuiles)
- **Échanger une tuile avec celle d'un collègue** (une fois par tour seulement)

Vous pouvez réaliser ces actions dans n'importe quel ordre.

Chaque action est expliquée plus en détail ci-dessous.

Exemple de tour : À son tour, Lenaïg utilise 2 jetons Déplacement pour déplacer son bateau 2 fois.

Elle place ensuite une de ses tuiles, puis utilise son dernier jeton Déplacement pour déplacer à nouveau son bateau.

Elle échange une tuile contre l'une de celles de son collègue Erwan. Elle place alors la tuile donnée par Erwan et la dernière qui lui reste. Lenaïg a maintenant terminé son tour.

Placer une ou plusieurs tuiles

Placez des tuiles que vous avez devant vous pour atteindre de nouvelles zones avec votre bateau. Vous pouvez placer :

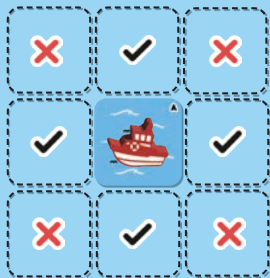
- **jusqu'à 3 tuiles** si vous êtes 1, 2 ou 3 gardes-côtes ;
- **jusqu'à 2 tuiles** si vous êtes 4 gardes-côtes.

Ne piochez pas de nouvelles tuiles avant la fin de votre tour.

Lorsque vous placez une tuile, vous devez respecter les règles suivantes :

1. **Zone adjacente :** La tuile sur laquelle se trouve votre bateau est votre « tuile actuelle ». Pour placer une nouvelle tuile, choisissez une **zone libre adjacente** à votre bateau (orthogonalement, **jamais en diagonale**).

Exemple : Votre bateau est placé sur la tuile du milieu. Vous ne pourrez placer une tuile que sur les zones cochées sur l'illustration ci-contre.



2. **Orientation :** Toutes les tuiles doivent être orientées dans la même direction. La flèche en haut à droite de chaque tuile que vous posez doit pointer dans la **même direction que celle de la tuile Tour de contrôle.**



3. **Bords correspondants** : Les illustrations des tuiles que vous placez doivent correspondre à celles des tuiles adjacentes existantes (un bord avec un morceau d'île doit être adjacent à un autre morceau d'île, etc.).

Exemple :

Ici, les bords des tuiles ne correspondent pas.



Exemple :

Ici, les bords des tuiles correspondent bien.



4. **Déplacement obligatoire** : Après avoir placé une tuile, vous devez déplacer votre bateau dessus. Ce déplacement est gratuit (n'utilisez pas de jeton Déplacement).
5. **Navigation** : Pour permettre le déplacement du bateau, la nouvelle tuile doit donc être connectée à la vôtre par un bord représentant la mer.

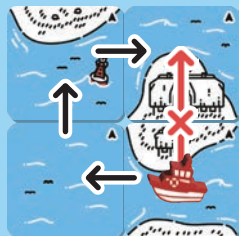
Exemple : Sur cet exemple, la règle des bords correspondants est respectée. Toutefois, la tuile en haut du bateau ne peut être placée actuellement, car elle n'est pas directement connectée à la tuile du bateau par de la mer.



Déplacer votre bateau

Vous pouvez utiliser vos jetons Déplacement pour déplacer votre bateau vers une tuile adjacente (au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite, mais **jamais en diagonale**). Vous ne pouvez **déplacer votre bateau que vers une tuile connectée à la vôtre par un bord représentant la mer**.

Exemple : Lenaïg a le bateau rouge. Elle ne peut pas se rendre directement sur la tuile située au-dessus (flèche rouge), car le bateau ne peut pas passer par l'île. En revanche, elle peut dépenser 3 jetons Déplacement pour se déplacer de 3 cases (flèches noires).



Chaque fois que vous effectuez l'action « Déplacer votre bateau », retournez un de vos jetons Déplacement sur sa face rouge.



Jeton Déplacement

Vous pouvez aussi **défausser une ou plusieurs de vos tuiles** (par ex. si vous ne pouvez ou ne voulez pas les placer) **pour déplacer votre bateau d'une case par tuile défaussée**. Ce type de déplacement ne vous coûte pas de jetons Déplacement.

Important : Les tuiles défaussées sont retirées du jeu. Elles ne retournent jamais dans la pioche.

Échanger une tuile

(parties à 2 joueurs ou plus)
Une fois par tour, vous pouvez échanger une de vos tuiles non placées avec l'une de celles d'un autre joueur. Vous pouvez vous mettre d'accord sur les échanges à faire.

Fin du tour

Quand vous ne pouvez ou ne voulez plus faire d'actions, votre tour prend fin. Suivez alors les étapes ci-dessous :

- Défaussez** toutes les tuiles que vous n'avez pas placées pendant votre tour (elles sont retirées du jeu). Piochez ensuite de nouvelles tuiles (3 tuiles si vous êtes 1, 2 ou 3 gardes-côtes ; 2 tuiles si vous êtes 4 gardes-côtes).
Si vous jouez **en solo**, vous pouvez **garder une de vos tuiles et ne piocher que 2 nouvelles tuiles**.
- Retournez** tous vos jetons Déplacement sur leur face bleue.
- C'est ensuite à la personne à votre gauche de jouer.

Fin de la partie et calcul du score

La partie s'achève quand toutes les tuiles ont été placées ou défaussées. Pour calculer le score final, additionnez les points pour chaque rangée de tuiles, de haut en bas. **Seules les tuiles inspectées vous rapportent des points.**



Tuiles avec un phare (tour de contrôle incluse)

Tuile inspectée ayant un phare : 3 points

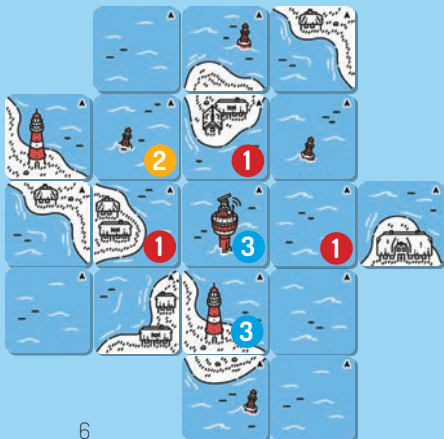
Tuile inspectée ayant une balise : 2 points

Chaque autre tuile inspectée : 1 point



Tuile avec une balise

Exemple : Ici, les joueurs gagnent 11 points : **6 points pour les 2 phares inspectés**, **2 points pour la balise inspectée**, et **3 points pour les 3 tuiles inspectées restantes**.



Évaluez votre réussite !

0 à 25 points • Marins d'eau douce

C'est pas l'homme qui prend la mer, c'est la mer qui prend l'homme !

26 à 35 points • Mousses

Tonnerre de Brest ! Le métier commence à rentrer !

36 à 45 points • Capitaines

Pas mal ! Vous avez le vent en poupe.


46 à 55 points • Pilotes

Bien joué ! Les côtes bretonnes n'ont presque plus de secrets pour vous.

56 points ou plus • Cartographes

Félicitations ! La Bretagne, ça vous gagne !

Mini-extensions

Une fois que vous maîtrisez le jeu de base, vous pouvez y ajouter une des extensions incluses dans cette boîte, ou les deux. Les tuiles des extensions arborent une flèche rouge en haut à droite ().

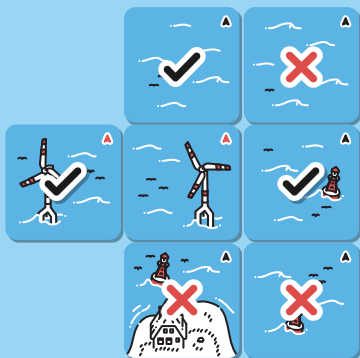
Chaque extension rajoute de nouvelles tuiles et de nouvelles manières de gagner des points. Mélangez ces nouvelles tuiles avec les autres pendant la mise en place. Vous ne gagnez les points liés à une tuile que si celle-ci est **inspectée**, comme dans le jeu de base.

Éoliennes

Les éoliennes sont installées en pleine mer et utilisent la force des vents marins pour alimenter en électricité les villes du littoral. Une **tuile Éolienne inspectée rapporte 1 point** (car elle est inspectée) **+ 1 point bonus par tuile Pleine mer qui lui est adjacente** (au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite, mais jamais en diagonale).

Une **tuile Pleine mer** est une tuile qui ne représente **pas de terre**, mais qui peut en revanche comporter une autre éolienne, une balise ou la tour de contrôle.

Exemple : La tuile Éolienne au centre rapporte 4 points : 1 point (car elle est inspectée) + 3 points bonus pour les 3 tuiles Pleine mer qui lui sont adjacentes. Les autres tuiles ne rapportent pas de points bonus, soit parce qu'elles ne sont pas adjacentes à la tuile Éolienne, soit parce que ce ne sont pas des tuiles Pleine mer.



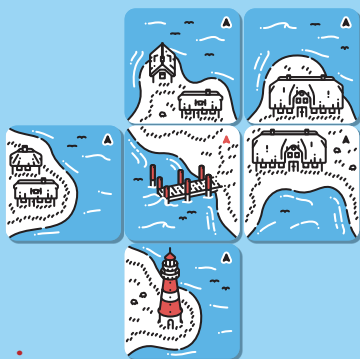
Pontons

Les pontons permettent aux habitants du littoral de se déplacer facilement entre les différentes îles.

Une tuile Ponton inspectée rapporte 1 point (car elle est inspectée) **+ 1 point bonus pour chaque maison présente sur son île.** L'île n'a pas besoin d'être inspectée ou d'être complète pour que les maisons rapportent des points bonus.

Exemple : Cette tuile Ponton rapporte 5 points : 1 point (car elle est inspectée) + 4 points pour les 4 maisons qui se trouvent sur son île.

Remarque : Les phares ne comptent pas comme des maisons.



Score avec les extensions

Si vous utilisez les extensions, c'est que vous êtes des gardes-côtes expérimentés ! Le tableau ci-dessous indique le score que vous devez obtenir pour atteindre chaque rang. Pour une présentation détaillée des différents rangs, consultez la p. 7.

Rang	Sans extension	Avec 1 extension	Avec 2 extensions
Marins d'eau douce	0 à 25	0 à 35	0 à 45
Mousses	26 à 35	36 à 45	46 à 55
Capitaines	36 à 45	46 à 55	56 à 65
Pilotes	46 à 55	56 à 65	66 à 75
Cartographes	56 ou plus	66 ou plus	76 ou plus

Concept et illustrations : Torben Ratzlaff
Développement : Alex Cutler
Mise en page/Révision des règles : Gwen Ruelle
Graphisme additionnel : Peter Wocken
Traduction française : Armande Bessire
Relecture française : Marie-Laure Faurite, Robin Leplumey

Merci à Justine Barthel, Anke Günther, Victor Belsler, Gynet Hornke, Jasmin Burmester, au Spielwerk Hamburg e.V. et aux Game Designers of North Carolina

©2023 Pandalaurus Games, LLC.
2028 E Ben White Blvd #240
Austin, TX 78741, États-Unis
pandalaurusgames.com



© 2024 IELLO SAS
pour la version française
IELLO - 9, avenue des
Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com
Tous droits réservés.

