

5 rameurs sont en train de ramasser des planches de bois pour agrandir leur radeau. Faites de votre mieux pour leur donner des instructions afin finaliser le chargement du radeau. Mais soyez prudents, l'équilibre des extensions du radeau est très important ! Si une personne qui soutient le radeau bouge, le radeau s'effondrera d'un coup. Serez-vous capables de construire habilement le radeau, en rendant difficile son agrandissement pour les autres, tout en veillant à ne pas être celui qui fera tout tomber ?

Matériel

- 42 Cartes de charpente
- 1 Carte de Base
- 5 Rameaux
- 7 coffres au trésor x 6 couleurs (42 en tout)
- 6 panneaux de pénalité
- Livret de Règles (ce manuel)

Les règles suivantes seront utilisées pour des parties de 2 à 4 joueurs. Les règles pour des parties en Solitaire se trouvent au Verso du livret de règles.

1. But du jeu

En utilisant les 5 rameurs, agrandissez le radeau tout en embarquant les trésors à bord. Si 5 coffres au trésor de vos adversaires finissent à l'eau, vous perdez, mais si vos propres trésors tombent, pas de soucis ! Placer délibérément vos propres coffres au trésor dans une position difficile afin et mettre un peu de pression sur vos adversaires.

2. Préparation



- Chaque joueur prend le nombre de panneaux de pénalité indiqué dans le tableau ci-dessous, ainsi que tous les coffres au trésor de la même couleur que leur panneau de pénalité. Les coffres ou panneaux restants qui ne correspondent à aucun joueur ne seront pas utilisés.

Le nombre de coffres au trésor à prendre est également indiqué au dos des panneaux de pénalité.

Nombre de joueurs	2	3	4+
Nombre de panneaux de pénalité que chaque joueur prend	3	2	1
Nombre de coffres au trésor que chaque joueur prend même couleur que le panneau de pénalité	3 couleurs 7 au total (total de 21)	2 Farben 7 au total (total de 14)	1 Farbe 7 au total (Total de 7)

Si vous prenez plusieurs panneaux de pénalité, empilez-les de manière à ne voir que la zone colorée.

- Sortez tout du coffret et empilez le haut et le bas de la boîte comme indiqué dans le diagramme ci-dessus. Placez la carte de base sur le dessus de la boîte. À partir de maintenant, cela s'appelle le "radeau".
- Tournez toutes les cartes de charpente du côté mer, mélangez-les bien et placez-les du côté Mer, vers le haut, tout autour du radeau. La zone autour du radeau est appelée la "Mer".
- Placez les 5 rameurs sur le radeau où vous le souhaitez.
- Choisissez qui commence.

3. Effectuer son tour

Les tours s'effectuent dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur initial.

- Choisissez l'un des rameurs du bateau. Si l'un d'eux est à l'eau, vous devez en choisir un provenant de la Mer avant.
- Ramassez une carte de charpente dans la Mer et placez-la sur le radeau, côté bois, vers le haut. Ensuite, placez le rameur que vous avez choisi à l'étape 1 au-dessus de la carte de charpente. Vous pouvez placer la carte de charpente ainsi que le rameur en même temps.



Veillez à ce qu'au moins une partie de la carte de charpente soit posée par-dessus les autres cartes (de charpente) déjà présentes sur le radeau.

Si aucune autre carte de charpente n'est sur le radeau, vous pouvez la placer où vous le souhaitez.



Vous ne pouvez pas placer une carte de charpente par-dessus un coffre au trésor ou un rameur.



- Déposez l'un de vos coffres au trésor de couleur sur la carte de charpente que vous venez de placer sur le radeau.
- Si vous avez réussi à tout placer en toute sécurité, votre tour se termine et le joueur suivant (toujours dans le sens des aiguilles d'une montre) prend son tour.

Si un joueur a placé tous ses coffres au trésor, son tour est sauté, et le joueur suivant après lui prend son tour.



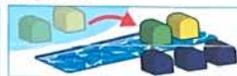
Placez le côté intérieur vers le bas.

Si par malheur vos coffres au trésor, cartes de charpente ou même vos rameurs tombent dans à l'eau alors...!



► Votre tour se termine immédiatement. Tout ce que vous essayiez de placer sur le radeau pendant votre tour mais que vous n'avez pas pu placer tombera alors dans la mer.

► Si un coffre au trésor tombe dans la mer, vous devez récupérer tous les coffres au trésor tombés. Remettez tous vos coffres au trésor de couleur dans votre zone pour les utiliser lors de vos prochains tours. Les coffres au trésor de vos adversaires seront comptés comme des pénalités. Alignez-les sur votre panneau de pénalité.



4. Terminer le Jeu

Si l'une des conditions de fin 1 à 3 est atteinte, le jeu se termine immédiatement.

1 Quelqu'un a obtenu plus de 5 pénalités.



2 Il n'y a plus de cartes de charpente dans la mer.

3 Tous les joueurs ont placé leurs coffres au trésor de couleur respective.

Les joueurs qui ont placé tous leurs coffres au trésor ne prendront plus de tours et le jeu se poursuivra uniquement avec les joueurs restants.

Le joueur ayant le plus de pénalités est le perdant. Tous les autres joueurs seront gagnants.

Si vous voulez déterminer le classement final : les joueurs qui ont le plus de "pénalités" auront un classement inférieur. En cas d'égalité, le joueur qui a reçu le moins de ses propres "trésors" en tant que pénalité des autres joueurs sera considéré comme le perdant. Si l'égalité persiste, le joueur qui a le plus de ses propres "trésors" sera considéré comme le perdant. Si l'égalité persiste malgré cela, vous pouvez tous vous faire un câlin pour vous sentir mieux.

Et dans cette situation... ?

- Si vous touchez un rameur, vous devez fuir pendant votre tour.
- Lorsque vous placez une carte de charpente, vous pouvez la mettre directement en contact avec tous les coffres au trésor ou rameurs déjà présents sur le radeau. Cependant, il est interdit de délibérément déplacer un coffre au trésor ou un rameur.
- Pendant votre tour, vous pouvez utiliser toutes les cartes de charpente qui sont tombées dans la mer. Côté Charpente, vers le haut. (Cependant, toutes les cartes de charpente qui sont dirigées vers le radeau sont considérées comme faisant partie de celui-ci et ne peuvent être ramassées.)
- Les rameurs ou coffres au trésor qui dépassent partiellement d'une carte de charpente sont autorisés.
- Lorsque le radeau s'effondre, laissez les cartes de charpente qui sont dirigées vers le radeau.
- Si des rameurs sur le radeau tombent (pas dans la mer), continuez votre tour.
- Si des rameurs ou des coffres au trésor tombent de votre main (le radeau est stable), ramassez-les et continuez votre tour.

Règles avancées

Il y a deux règles avancées. Pour chacune de ces règles, les joueurs doivent éviter de placer les cartes de charpente, les coffres au trésor et les rameurs selon des conceptions spécifiques sur les cartes de charpente.

Dès que vous ramassez une carte de charpente dans la mer interdiction de la faire remplacer par une autre.

Règle des Clous



Ne rien placer sur le dessus d'un clou.

Règle des Joints



Ne rien placer sur le dessus d'un joint.

Règles Solo

Prenez tous les coffres au trésor de couleur (42 pièces). Le panneau de pénalité ne sera pas utilisé. Prenez des tours en solo et essayez de voir combien de coffres au trésor vous pouvez placer sur le radeau sans qu'aucune carte de charpente, coffre au trésor ou rameur ne tombe dans la mer ! Si vous avez réussi à tout placer sur le radeau, essayez les règles avancées. Amusez-vous bien !



Auteur: Jun Saeki, Masaru Arisawa, Jun Saeki

Assistant de production: Fakis Inagaki, Rie Komatsuzaki

Traduction française: Lamine Lamine

Conception: Play Hobbies

Editeur: Oink Games Inc.

oinkgames.com

© 2023 Oink Games Inc.

Attention

- ▼ Ne s'adresse pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petites parties pouvant être ingérées.
- ▼ Veuillez ne pas exposer les éléments à trop forte température, et à l'humidité et à un risque de décoloration.
- ▼ Ne s'adresse pas au jeu à côté d'un feu. Ne s'y a un risque de décoloration, et un risque d'incendie.