

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Cabo da Roca



Pour 2 à 4 joueurs âgés de 9 ans et plus
Durée du jeu : environ 60 minutes

Cabo da Roca (le cap de Roca), au Portugal, est le point le plus occidental du continent européen. Son histoire remonte à l'antiquité romaine quand il s'appelait Promontorium Magnum. Le phare de Cabo da Roca, d'une portée de 100 km, alerte les bateaux qui empruntent une des plus importantes voies commerciales maritimes. C'est ici que vous allez vivre vos aventures.

Contenu

81 tuiles carrées constituant
le plan de jeu
25 cartes de commerce
6 cartes trésor
20 bateaux

- 8 bateaux de commerce
- 8 bateaux de pêche
- 4 bateaux pirates

20 supports
16 jetons de bateau
24 figurines (marins)
1 table des scores
1 règle du jeu

Avec l'argent gagné (indiqué sur la table des scores), vous pouvez acheter davantage de bateaux et de marins et ainsi étendre votre commerce. Il n'y a pas que le commerce qui peut vous rapporter de l'argent mais aussi :

- Occuper des ports avec vos marins permet de toucher des droits pour les commerces qui se déroulent dans ces ports.
- Tenir un phare permet de toucher des taxes des navires qui les côtoient.
- Attaquer des bateaux adverses avec votre pirate.

Aperçu du jeu

Le but du jeu est de trouver la bonne stratégie pour gagner le plus de points (d'argent) possible.

Le plan de jeu se crée peu à peu en ajoutant des tuiles à celles déjà posées sur la table. Ainsi, à chaque tour, le plan de jeu – la mer – s'étend, où vos bateaux naviguent selon les règles du jeu. À chaque tour, vous pouvez effectuer deux ou trois actions selon votre nombre de bateaux. Au cours du jeu, vous accumulez des points en commerçant. C'est vous qui choisissez où vous commerciez. Vous aurez des décisions difficiles à prendre. Elles dépendront de la forme du plan de jeu et du comportement de vos adversaires. La distance entre les ports influe également sur le coût du voyage et le profit escompté. En même temps, vous devez prendre garde aux dangers de la mer, y compris les pirates.

Lorsque la dernière tuile est ajoutée, on entre dans la phase finale. Vous ne tirez plus de cartes de commerce (sauf pour trouver une carte de trésor non encore dévoilée). Vous pouvez cependant terminer les transports de marchandises commencés. Vous vous battez maintenant pour conquérir les épaves et les îles. Un bateau gagne le trésor de l'épave s'il se trouve sur sa carte. Pour conquérir les trésors des îles, il faut y poser un marin. Lorsque le dernier trésor est revendiqué, la partie s'arrête. On additionne alors les points des trésors et les bonus.

Mais attention ! Vous pouvez également gagner la partie à tout moment si vous arrivez à 1000 points.



Types de tuiles qui permettent de créer le plan de jeu (appelées tuiles par la suite)

TUILES DE BASE



Mer
Pleine mer (11)
et ¼ de terre (19)



Combiné
Terre et mer
côte (7) et anse (8)

TUILES SPÉCIALES

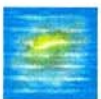


Port (10)
Un marin peut occuper un port. Au début de la partie, chaque joueur reçoit une tuile port.



Phare (4)
Un marin peut occuper un phare. Si un bateau de vos adversaires (sauf le pirate)

se retrouve à proximité immédiate (les 8 cases autour) d'un phare occupé, il doit payer un droit de **20 pièces** au moment où il quitte l'aire du phare. Au cas où un joueur ne pourrait pas payer, il doit vendre une ou plusieurs de ses possessions. S'il n'a rien à vendre, il est éliminé. Un bateau qui termine sa course sur l'aire d'un phare peut effectuer un mouvement de plus. Ce bonus n'est pas décompté du nombre d'actions auquel vous avez droit ; il peut être utilisé au prochain tour mais uniquement par le bateau qui en bénéficie. Si un bateau passe à côté de plusieurs phares, il a, à ce tour, un bonus pour chacun d'eux.



Hauts-fonds (2)
Seul un **bateau de pêche** peut y passer.



Rocher (1)
Aucun bateau ne peut y passer.



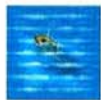
Requin (1)
Les marins des bateaux de pêche et de commerce sont effrayés et le bateau perd une action. Le requin agit tant à l'arrivée du bateau qu'à son départ. Ce qui signifie qu'un bateau passant sur un requin perd deux actions.



Tempête (2)
Si vous pénétrez sur une zone de tempête avec un **bateau de pêche**, celui-ci sombre et est éliminé du jeu. Les autres bateaux ne sont pas affectés.



Île au trésor (2)
Un trésor est caché sur l'île. La valeur de ce trésor est déterminée par la première carte « île » tirée dans la partie. Pour gagner ce trésor, vous devez occuper l'île avec un de vos marins à la fin de la partie. Lors de l'évaluation finale, vous toucherez autant de prime d'île que vous en occupez avec vos marins. Pour occuper une île, il faut y placer un marin qui y restera jusqu'à la fin de la partie sauf s'il en est délogé par un bateau pirate.



Épave (2)
Un trésor est caché dans l'épave. Pour gagner ce trésor, vous devez occuper l'épave avec un de vos bateaux à la fin de la partie. La valeur de ce trésor est, là aussi, déterminée par la première carte « épave » tirée dans la partie. Pour occuper une île, il faut y placer un bateau. Vous pouvez quitter l'épave à tout moment, par exemple en cas de danger.



Poisson (4x1, 4x2, 4x3)
Cette tuile prend toute sa valeur à la fin du jeu. Vous gagnez des bonus pour chaque poisson sur une tuile à côté de votre port. Il est donc opportun de placer des poissons à côté de vos ports.

CARTES DE COMMERCE

Les cartes de commerce indiquent des biens, leur valeur et les ports qui les achètent.



CARTES DE TRÉSOR

Elles indiquent, pour une île ou une épave, la valeur de celle-ci. Cette valeur (50, 100 ou 150) est déterminée par la première carte de chaque type tirée au cours de la partie.



Un trésor sur une île vaudra 50 pièces

Un trésor sur une épave vaudra 150 pièces

Marins

Un marin peut devenir gouverneur d'un port, gardien d'un phare ou d'une île au trésor, selon où il se tient. Chaque joueur dispose de 5 marins de sa couleur.

Bateaux

Vous pouvez posséder jusqu'à 2 bateaux de pêche, 2 bateaux de commerce et un bateau pirate.

Mise en place

Lorsque vous jouez pour la première fois, détachez soigneusement les tuiles, les bateaux et la table de score de leurs supports cartonnés. Insérez chaque bateau sur un support plastique de sa couleur.

Au début de la partie, chacun reçoit :



150 pièces d'or

Placez un marin de votre couleur sur la case 150 de la table de score. L'argent peut servir à acheter des marins et des bateaux. (voir plus loin les modalités d'achat)



1 port

Chaque joueur tire un port au hasard.



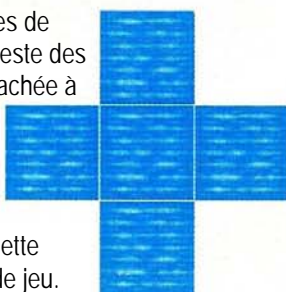
1 marin

Placer ce marin sur le premier port est gratuit mais compte cependant pour un mouvement.

Placez au centre de la table 5 tuiles de pleine mer en croix. Mélangez le reste des tuiles et placez les en piles face cachée à côté du plan de jeu.

Pendant la partie, vous tirerez votre tuile d'une de ces piles.

Mélangez ensemble les cartes de commerce et de trésor et placez cette pile, face cachée, à côté du plan de jeu.



Début du jeu

Le joueur le plus âgé commence. Vous tirez une tuile et selon son motif, essayez de la placer adjacente à une tuile déjà posée. Les règles de pose sont décrites ci-dessous. Puis, c'est au joueur suivant de jouer.

Pendant les trois premiers tours, vous ne pouvez que poser une tuile. Vous pouvez poser une tuile piochée ou la tuile port que vous possédez, accompagné de votre marin. Avant que ne commence la **quatrième tour**, tous les ports doivent avoir été posés. À partir du quatrième tour, vous pouvez acheter des bateaux et vous en servir.

Conseil : Ne vous précipitez pas pour placer votre port. En trois tours, le plan de jeu va vite grandir.

Conseil tactique : Si vous piochez un poisson, c'est une bonne idée de construire votre port à côté.

Règles de pose des tuiles

À chacun de vos tours, vous prenez une tuile. Vous devez la placer de manière logique par rapport aux tuiles déjà posées, c'est-à-dire que les

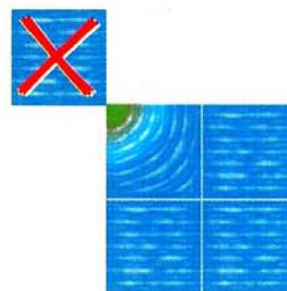
côtés doivent tous correspondre.

Si vous ne pouvez pas poser une tuile, vous la remettez dans la pile et en piochez une autre.



Autres règles de pose

- Dans le cas où la pose d'une tuile a pour conséquence que deux tuiles se touchent par un coin, ceux-ci doivent être de même type : terre ou mer.



- Il est interdit de poser deux ports l'un à côté de l'autre. Aucun port ne peut se trouver dans les 8 cases autour d'un port déjà posé.



- 2 ports correctement placés.



Phases de jeu

À chaque tour,

1. **Vous devez** tirer et placer une tuile.
2. **Vous devez**, si possible, faire partir vos bateaux des ports où ils sont ancrés.
3. **Vous pouvez** effectuer des actions avec un marin ou un bateau, acheter un marin ou un bateau au tarif légal, les mettre en jeu, commercer ou combattre. Mais vous ne pouvez pas effectuer plus d'actions que ce qui vous est autorisé par tour (2 ou 3).

Acheter et mettre en jeu des marins et/ou des bateaux

Vous pouvez acheter un bateau avec votre argent, ou un marin, qui peut occuper un port. L'achat et le placement se font immédiatement après la pose de la tuile et sont considérés comme une action.

Placer un bateau est possible...



- Sur un port que vous possédez, sauf s'il est actuellement occupé par un navire adverse. Vous placez le bateau sur la tuile, sur la partie mer, parallèle à la côte.
- Sur un port appartenant à un adversaire, si vous êtes tous deux d'accord. Comme tout service se paye, vous devez verser à votre adversaire un droit de **20 pièces**.

Placer un marin est possible...



- Sur la ville que vous avez reçue en début de partie. Vous placez le marin sur la tuile, dans la partie terrestre.
- Sur une ville vacante où votre bateau est ancré.
- Sur un phare ou une île au trésor, à condition que sur l'une des 8 cases qui l'entourent se trouve au moins un de vos bateaux de pêche ou de commerce.



Liste des prix d'achat et de revente

	Achat	Vente
Marin	20	10
Bat. de pêche	60	30
Bat. de commerce	100	50
Bat. Pirate	150	100

Si vous n'avez pas assez d'argent pour payer des droits, taxes ou autres dépenses, vous pouvez revendre un marin ou un bateau. La vente doit avoir lieu dès que la dette est due et elle compte pour une action.

Actions au cours d'un tour

À chaque tour, après avoir posé une tuile, vous avez droit à deux actions. Si vous possédez 3 bateaux ou plus, votre nombre d'actions passe à 3 (**même si vous venez d'acheter le troisième bateau à ce tour**).

Les règles d'utilisation des actions sont les suivantes :

- Vous pouvez utiliser vos actions avec une seule ou plusieurs pièces (bateau ou marin).
- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes vos actions (les actions non utilisées sont perdues), si vous respectez l'obligation faite aux bateaux de quitter les ports.
- Une tuile ne peut pas contenir 2 bateaux (sauf s'il ne fait que passer) ni 2 marins. Seul un port peut contenir à la fois un marin et un bateau.

Règles pour les marins

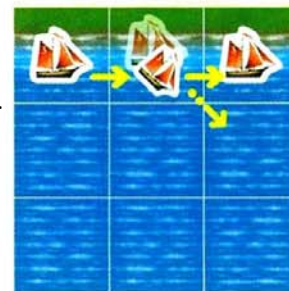
Vous ne pouvez pas commercer avec un port où se trouve votre marin. Si vous souhaitez commercer dans ce port, le marin doit d'abord le quitter. Vous commercerez alors et le marin peut revenir au tour suivant.

1. Un marin peut quitter un port même si un navire adverse est en train d'y commercer.
2. Un marin se déplace d'une case dans n'importe quelle direction
3. Il ne peut se déplacer que sur la terre et est limité à un déplacement par tour de jeu.

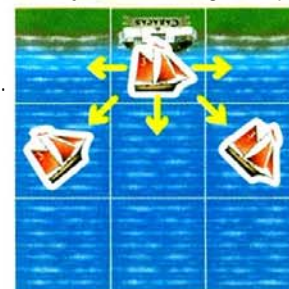


Règles pour les bateaux

1. Les bateaux ne se déplacent que sur mer.
2. Pendant un tour, vous pouvez déplacer un bateau avec deux actions au maximum (ou 3) + les possibles bonus donnés par les phares. Une action consiste à avancer le bateau d'une case ou à le tourner de 45°. Les bateaux pirates sont limités : après avoir tourné, ils ne peuvent pas avancer mais ils peuvent tourner à nouveau. Ils peuvent donc avancer deux fois ou tourner deux fois ou avancer une fois ou tourner une fois. Les bateaux de pêche et de commerce ne sont pas limités de la sorte. Ils peuvent avancer et tourner lors du même tour.



3. Un bateau au port est ancré le long du quai. Quel que soit l'angle selon lequel un bateau arrive dans un port,, il est immédiatement placé parallèle au quai. Cette rotation n'est pas comptée dans les actions. L'entrée au port ne compte que pour une action. Un bateau qui entre dans un port ne peut plus bouger à ce tour de jeu. Sur l'image, on peut voir

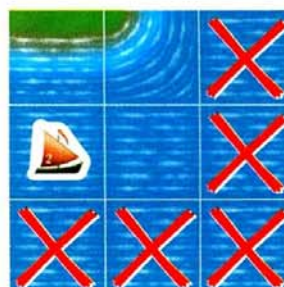


- à gauche un bateau entrer au port, ce qui ne coûte qu'une action. A droite, on voit le navire qui **doit** quitter le port au tour suivant, après avoir tiré une carte de commerce. Il peut partir dans les 5 directions indiquées.
4. Vous pouvez traverser une case occupée par un autre bateau à condition que le bateau croisé soit parallèle au sens du passage. Vous ne pouvez pas rester sur cette case et devez donc continuer votre mouvement en utilisant une autre action.
5. Si vous faites un mouvement illégal avec votre bateau (par exemple vous passez sur un rocher ou sur des hauts-fonds avec un bateau de commerce) et qu'un adversaire s'en aperçoit, le bateau est immédiatement coulé (éliminé) !



Types de bateaux

Bateau de pêche



C'est le moins cher mais il est un peu limité dans ses mouvements. Il cabote, c'est-à-dire qu'il doit toujours avoir une case de terre sur l'une des huit cases qui l'entourent. La tuile ¼ de terre est considérée comme une mer, mais le phare et l'île sont considérées comme des terres, ce qui autorise le bateau de pêche à aller dans l'une des 8 cases qui les entourent. Ils peuvent naviguer sur les **hauts-fonds** mais coulent s'ils passent sur un **rocher** ou une **tempête**. Ils ne sont pas armés et ne peuvent pas attaquer.

Bateaux de commerce



Ils peuvent naviguer librement en pleine mer mais ils coulent s'ils vont sur les **hauts-fonds** ou les **rochers**. Ils ne sont pas armés et ne peuvent pas attaquer.

Bateaux pirates



Ils peuvent naviguer librement en pleine mer mais ils coulent s'ils vont sur les **hauts-fonds** ou les **rochers**. Ils ne peuvent pas commercer ni entrer dans un port. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul pirate.

Les pirates ne payent ni droits ni taxes (comme pour les phares). Ils peuvent profiter gratuitement du bonus des phares. Armé, le bateau pirate peut attaquer (voir les règles de combat).

Exemples d'utilisation de 2 actions

- Avancer un bateau de deux cases
- Avancer un bateau d'une case puis le tourner de 45°.
- Avancer ou tourner un bateau de 45° et avancer ou tourner un autre bateau de 45°.
- Avancer ou tourner un bateau de 45° et avancer un marin d'une case.

Rappel : Le bateau pirate a des contraintes spécifiques.

Règles de commerce

Le commerce commence dans le port où votre bateau est ancré. Vous tirez la première carte du paquet. Cette carte détermine le type de biens transporté et les destinations possibles. Vous n'êtes pas tenu d'annoncer votre destination finale et vous pouvez même en changer en cours de route. Cependant, il y a quelques contraintes. Vous ne pouvez commercer qu'avec un port libre (ou dont vous avez retiré votre marin) ou appartenant à un adversaire. S'il n'est possible de commercer avec aucun des ports de la carte, vous défaussez la carte de commerce et restez au port. Dans ce cas (exceptionnel), vous ne pouvez pas quitter le port ! Au prochain tour, vous tirerez à nouveau une carte. Si vous avez un autre bateau ou un marin, vous pouvez utiliser vos actions avec eux. Vous ne pouvez commercer qu'avec les ports indiqués sur la carte et non rayés.

Lors des prochains tours, vous essayerez d'atteindre un des ports de la carte. Quand vous l'atteignez, il est temps de commercer.

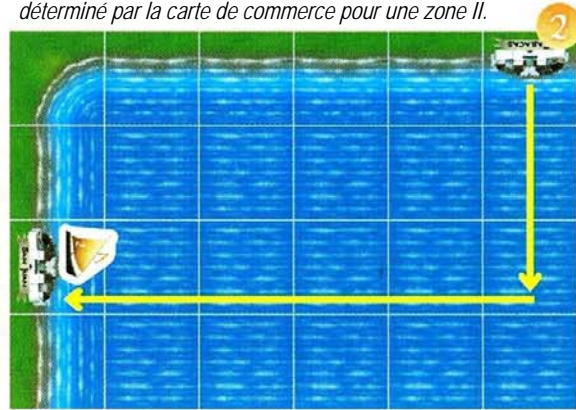
Commerce

Après être entré dans le port de destination, vous recevez le montant indiqué sur la carte. Ce montant dépend de la longueur de la route. Cette longueur est calculée selon la

règle du plus grand côté du « L ». Vous calculez la longueur de la route (le nombre de tuiles) dans les deux directions, horizontale et verticale. La longueur de la route est la plus grande de ces deux valeurs. Chaque carte de commerce montre le prix payé pour les marchandises selon la zone de livraison. Si le port appartient à un adversaire (il l'occupe avec un de ses marins), vous devez le rétribuer avec **20 pièces prélevées sur le prix touché**

Un exemple de détermination de la longueur :

La distance verticale est de 3 cases, l'horizontale de 6 cases. La longueur est donc de 6, soit une zone II. Le joueur recevra le prix déterminé par la carte de commerce pour une zone II.



Longueur de la route	
1 à 4 cartes	Zone I
5 à 7 cartes	Zone II
8 cartes et +	Zone III

Note : Si vous avez plusieurs bateaux, ordonnez vos cartes de commerce par numéro de bateau. Pour mieux s'y retrouver lors du calcul des distances, chaque bateau de pêche ou de commerce dispose d'un jeton de même chiffre et couleur. Placez toujours ce jeton sur le port quitté par le bateau qui s'en va livrer ses marchandises ailleurs.



Si vous tirez une carte avec l'image d'une **île au trésor** ou d'une **épave**, et qu'aucune carte de ce type n'a encore été tirée, placez cette carte visible sur le côté du jeu. Cette carte détermine la valeur de l'île ou de l'épave lors de l'évaluation finale. Si par la suite une autre carte de même type est tirée, écartez-la sans en tenir compte. Vous tirez ensuite une autre carte jusqu'à avoir enfin une **carte de commerce**. Si la pile de cartes vient à s'épuiser, mélangez la défausse et formez une nouvelle pile.

Rappel important : si un bateau entre dans un port pour commercer, vous ne pouvez plus déplacer ce bateau à ce tour de jeu.

Combat

Un bateau pirate peut attaquer s'il se trouve sur une des 8 cases voisines du bateau attaqué, et qu'il présente l'un de ses deux flancs (l'un de ses sabords) au bateau attaqué.

Le pirate ne peut pas attaquer un bateau qui vient juste de quitter son port, ni un bateau qui est ancré dans un port.

La distance d'attaque est d'une seule case, le pirate doit donc se trouver au voisinage direct du bateau attaqué et lui présenter ses canons. Il annonce alors : combat !

Le bateau attaqué est considéré comme coulé et éliminé du jeu. De la même façon, vous pouvez éliminer un marin se trouvant sur une île au trésor. Le marin retourne alors à la réserve du joueur qui pourra le racheter et réinstaller ultérieurement. Le pirate reçoit la valeur des biens transportés par le bateau coulé : on prend en compte la plus petite valeur de la carte. Un bateau pirate coulé par un autre ne rapporte aucune récompense.

Le pirate n'est pas obligé de couler le bateau attaqué. Il peut aussi négocier avec celui-ci une taxe pour le laisser passer. Sa valeur est libre et dépend des deux joueurs.

Note : Vous pouvez attaquer deux bateaux en même temps par vos deux flancs. Le tir ne compte pas comme une action. Vous coulez même un bateau en position de tirer. C'est donc le premier bateau qui attaque qui l'emporte.

Fin de la partie



Le jeu se termine **immédiatement** si un des joueurs détient 1000 pièces ou s'il ne reste plus qu'un joueur possédant un bateau et que les autres ne peuvent plus en acheter.



Si le jeu ne s'arrête pas prématurément, alors, dès que la dernière tuile est posée, la phase finale du jeu commence.

Le **but** est maintenant d'occuper toutes les **épaves** et **îles au trésor** encore vacantes. La partie s'arrête dès que toutes les épaves et toutes les îles sont occupées. Pour prendre possession d'une île, vous devez y placer un marin ; pour une épave, il faut mettre un bateau au-dessus. Si tous les trésors sont déjà occupés quand on tire la dernière tuile, la partie s'arrête juste après le placement de cette tuile.

Lors de la phase finale, il n'est pas possible de commencer de nouveaux commerces mais on peut terminer ceux commencés. Il est toujours possible d'acheter des bateaux et des marins.

Décompte final

Revenu de la pêche



Les poissons situés à une case d'une ville comptent. La largeur d'un banc de poisson peut s'étendre sur toute la côte où se trouve la ville, à condition que la côte soit droite. Chaque poisson rapporte 20 pièces. Si deux joueurs possèdent le même banc de poissons, ils reçoivent tous deux le paiement entier pour ce banc. Vous gagnez également 10 pièces par poissons sous un de vos bateaux à la fin de la partie.

Récompense pour la plus grande flotte

Comptez 1 point pour chaque bateau de pêche, 2 points pour le bateau pirate et 3 points pour chaque bateau de commerce. Le joueur avec le plus de points gagne 100 pièces. S'il y a des premiers ex æquo, chacun gagne 100 pièces.

Récompense pour le plus grand nombre de ports

Le joueur qui contrôle le plus de ports gagne 50 pièces. S'il y a des premiers ex æquo, chacun gagne 50 pièces.

Revenus des trésors

Pour chaque épave ou île au trésor contrôlée, vous gagnez la valeur déterminée par la première carte de ce type tirée au cours du jeu. Si cette carte n'a pas encore été tirée, retournez une à une les cartes restantes dans la pioche pour trouver la première carte : vous l'exposez et vous en tenez compte pour les gains.

Le joueur qui a le plus de pièces d'or est le vainqueur.

Auteurs : **BB team**

Éditeur : **Dino Toys** – www.dinotoys.cz

Traduction : François Haffner – jeuxsoc.fr

