

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



Règles du jeu



Le Maître des Mers

Jeu de dés et de cartes
De 2 à 6 joueurs
A partir de 6 ans

Introduction

Nous sommes au 17^{ème} siècle, au temps des grandes aventures maritimes. Les joueurs sont des armateurs qui cherchent à faire fortune en exploitant commercialement des navires. Les plus téméraires choisiront l'ivresse de la chasse aux trésors. Tandis que les autres, pirates et filous, préféreront sans doute mettre la main sur les navires de passage, chargés d'or et de marchandises.

Matériel

24 cartes et 5 dés à 6 faces classiques.

Le paquet de cartes est composée de :

- 12 cartes NAVIRE (composées de 3 familles de 4 cartes) au contour noir
- 7 cartes MARCHANDISES au contour en bleu
- 5 cartes TRESORS au contour or

(Voir un descriptif des cartes en page 4)

But du jeu

Pour gagner, il faudra totaliser à la fin du jeu la plus forte valeur de trésor dans sa flotte.

Préparation

- Mélanger les 12 cartes NAVIRE et former une pioche face cachée au centre du jeu. Piocher les 4 premières cartes et disposer-les face visible autour de cette pioche. Cet espace sera appelé **le port**.

- Prendre les cartes MARCHANDISES et les placer dans l'ordre alphabétique (voir petites lettres en bas à droite), puis les disposer en tas face visible près du port.
- Prendre les cartes TRESORS et les placer dans l'ordre alphabétique (voir petites lettres en bas à droite), puis les disposer en tas face visible près du port.
- Définir quel sera le premier joueur. Il prend les 5 dés6 en main.

Les dés

Dans ce jeu, toutes les actions sont réalisées grâce à des combinaisons de dés6.

Après avoir décidé quelle sera votre action parmi les 4 possibles, vous jetez les cinq dés simultanément, puis vous en placez **un ou plusieurs sur une carte** en cherchant à compléter la combinaison indiquée. Ce choix est définitif et ne pourra pas être modifié pour la suite de votre tour. Vous jetez ensuite les dés restant. Après chaque lancer, vous devez poser au moins un dé. Si vous ne pouvez pas, vous devez en écarter un qui sera alors inutilisable jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Ainsi, vous pouvez jeter les dés restant jusqu'à ce que tous vos dés soient placés ou inutilisables. Vous disposez donc de cinq jets par tour au maximum (sauf si vous possédez certaines cartes MARCHANDISES).

Tour de jeu

Les joueurs jouent les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, et avant de jeter les dés, le joueur doit choisir une et une seule des 4 actions suivantes :

- 1- ARMER UN NAVIRE
- 2- PARTIR A LA CHASSE AUX TRESORS
- 3- ACHETER DES MARCHANDISES
- 4- ATTAQUER UN NAVIRE ADVERSE

Détails des actions :

1- ARMER UN NAVIRE :

Pour armer un navire, vous devez compléter la combinaison décrite en haut à droite, afin d'acheter le navire, embaucher un capitaine et un équipage.

Si vous complétez la combinaison, le navire est à vous : prenez la carte NAVIRE et placez-la devant vous dans **votre flotte**.

Si vous ne parvenez pas à compléter la combinaison, vous mettez fin à votre tour et vous passez tous les dés au joueur suivant dans le sens horaire.

Pour finir, vous placez dans le port une nouvelle carte NAVIRE issue de la pioche.

2- PARTIR À LA CHASSE AUX TRESORS :

Pour partir à la chasse aux trésors, vous devez avoir un navire dans votre flotte qui possède l'icône « carte aux trésors ».

Pour obtenir un trésor, vous devez compléter la combinaison inscrite sur la carte TRESORS durant votre tour de jeu.

Si vous complétez la combinaison, le trésor est à vous : prenez la carte TRESORS et placez-la sous un navire libre de votre flotte.

Si vous ne parvenez pas à compléter la combinaison, vous mettez fin à votre tour et vous passez tous les dés au joueur suivant dans le sens horaire.

Règle de transport : Un navire ne peut transporter qu'une seule et unique carte MARCHANDISES ou TRESORS à la fois.

3- ACHETER DES MARCHANDISES :

Pour acheter des marchandises, vous devez compléter la combinaison inscrite sur la carte MARCHANDISES durant votre tour de jeu.

Si vous complétez la combinaison, les marchandises sont à vous : prenez la carte MARCHANDISES et placez-la sous un navire libre de votre flotte. Cette carte va vous permettre, **une seule fois par tour**, de bénéficier d'un avantage pour vos lancers de dés.

Si vous ne parvenez pas à compléter la combinaison, vous mettez fin à votre tour et vous passez tous les dés au joueur suivant dans le sens horaire.

Règle de transport : Un navire ne peut transporter qu'une seule et unique carte MARCHANDISES ou TRESORS à la fois.

4- ATTAQUER UN NAVIRE ADVERSE :

Pour attaquer un navire adverse, vous devez déclencher votre attaque à partir d'un navire de votre flotte qui ne fait pas partie de la famille du navire attaqué.

Vous désignez le navire attaquant et celui visé par votre attaque en respectant la règle de loyauté n°1. Puis vous lancez un dé. La puissance de votre attaque est égale à la puissance de feu de votre navire additionnée au résultat du dé. Votre adversaire fait de même. Le plus fort remporte le combat. Le vainqueur du combat peut piller le navire adverse (prendre sa carte MARCHANDISES ou TRESORS). Si le navire ne transporte rien, il est directement renvoyé au port, sous le tas de cartes NAVIRE, face cachée.

En cas d'égalité, c'est l'attaquant qui l'emporte. Vous mettez fin à votre tour et vous passez tous les dés au joueur suivant dans le sens horaire.

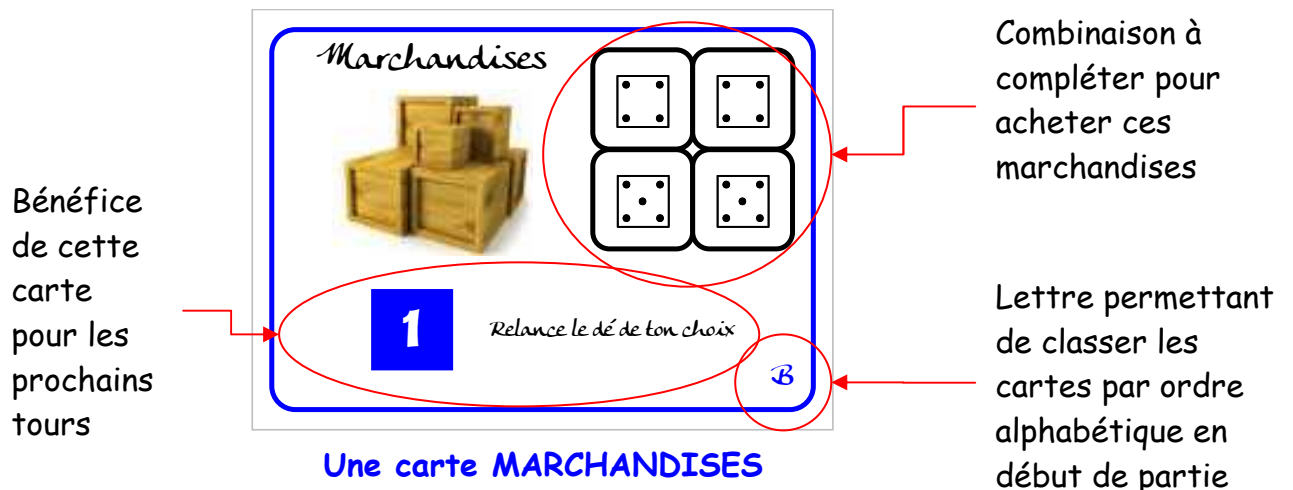
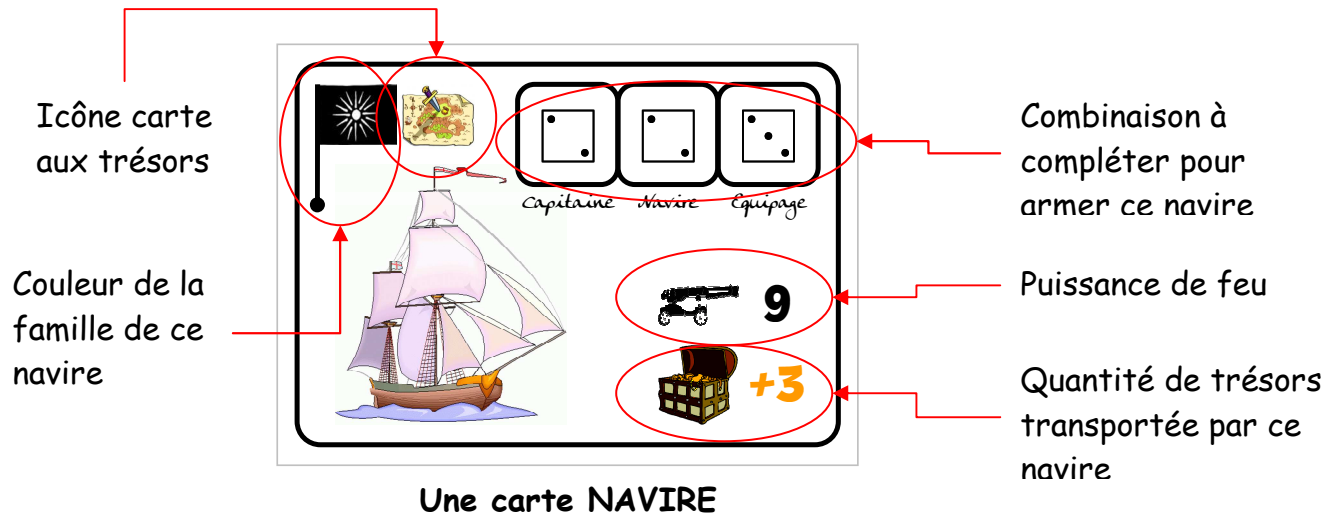
Règles de loyauté n°1 : L'attaque doit toujours porter vers un navire de force égale ou supérieure à celle du navire attaquant. Le navire attaqué est choisi selon ces critères par l'attaquant.

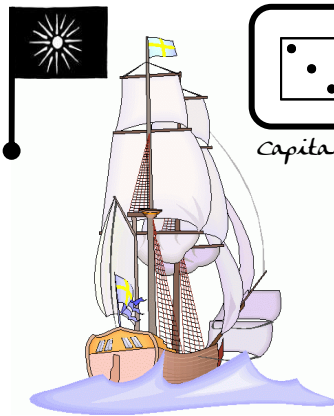
Règle de loyauté n°2 : les joueurs ne peuvent pas utiliser de cartes MARCHANDISES lors des combats.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes NAVIRE au port. A ce moment, les joueurs comparent la quantité de trésors en leur possession. Ajouter un bonus de 5 points de trésors pour une famille de navires complète dans sa flotte. Celui qui obtient le total le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs comparent la taille de leur flotte. Si l'égalité persiste, ils comparent leur puissance de feu.

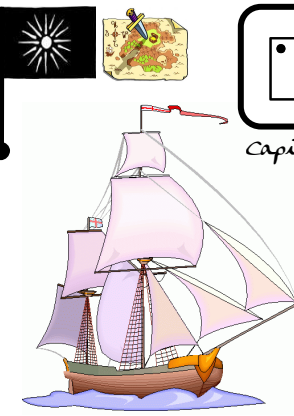
Descriptif des cartes





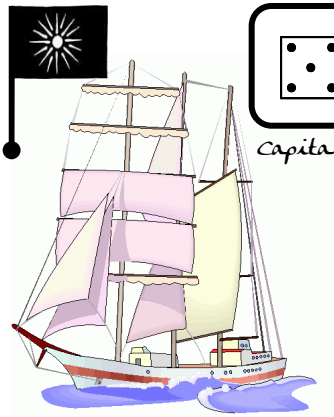
Capitaine Navire Equipage

10
+4




Capitaine Navire Equipage

9
+3



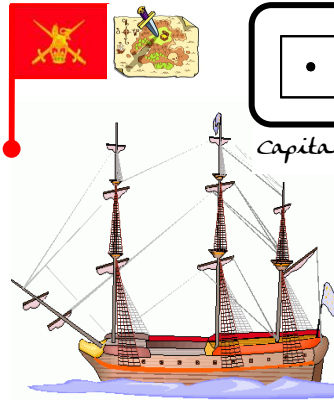
Capitaine Navire Equipage

11
+5



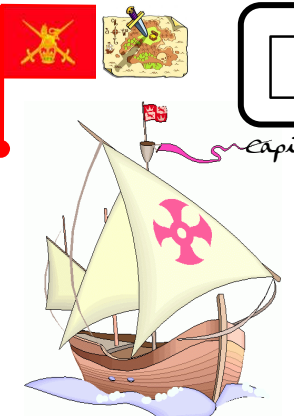
Capitaine Navire Equipage

8
+2



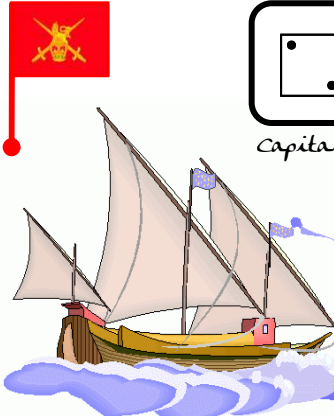
Capitaine Navire Equipage

7
+1



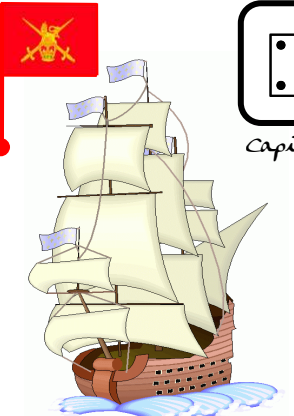
Capitaine Navire Equipage

8
+2



Capitaine Navire Equipage

9
+3



Capitaine Navire Equipage

10
+4

Capitaine Navire Equipage

9 +3

Capitaine Navire Equipage

10 +4

Capitaine Navire Equipage

11 +5

Capitaine Navire Equipage

12 +6

Trésors

+5

A

Trésors

+6

B

Trésors

+7

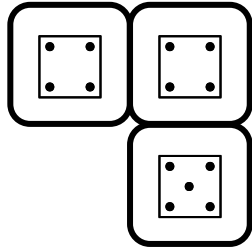
C

Trésors

+8

D

Marchandises

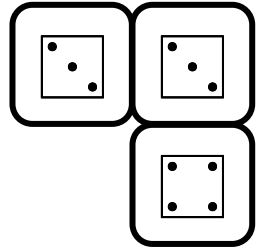


1

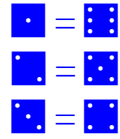
Relance le dé de ton choix

B

Marchandises

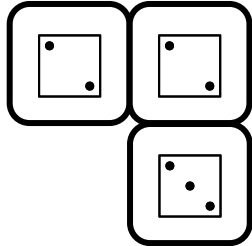


Flip un dé



A

Marchandises

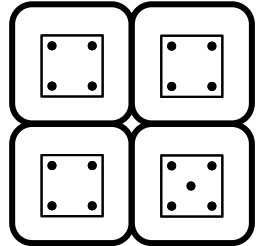


+1

Ajoute 1 au dé de ton choix

A

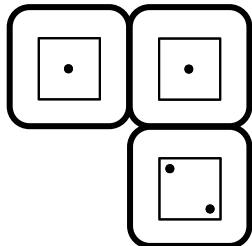
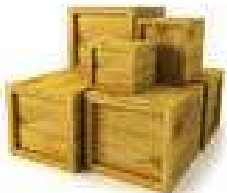
Marchandises



Un dé supplémentaire

D

Marchandises

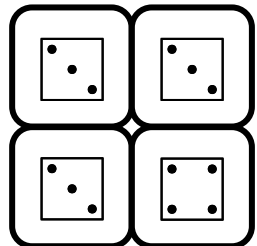
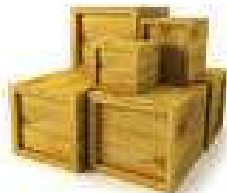


-1

Retire 1 au dé de ton choix

A

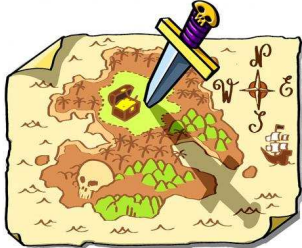
Marchandises



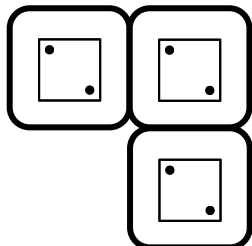
Un dé supplémentaire

D

Trésors

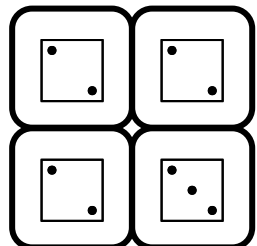


+5



A

Marchandises



Un dé supplémentaire

C