

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# Vineta

## L'Atlantide du nord

2 à 6 joueurs, 10 ans et plus, durée de la partie 45 min.

La légendaire cité de Vineta se dresse au milieu des flots de la mer Baltique... Mais les dieux nordiques, incarnés par les joueurs, ont décidé de l'engloutir ! Chaque dieu protège secrètement un groupe de fidèles et un quartier de la cité ; il s'agit de jouer intelligemment ses cartes pour mettre à l'abri le quartier protégé et les maisons de ses fidèles.

### But du jeu :

Marquer un maximum de points.

### Déroulement de la partie :

Chacun des 8 tours de la partie est constitué de 3 manches au cours desquelles chaque joueur joue une carte. A l'issue du tour, les cartes désignent le quartier englouti, qui sera retiré du jeu. En parallèle, les joueurs essaient avec leurs cartes de déplacer les maisons de leurs fidèles vers les quartiers sûrs et les autres maisons vers les quartiers menacés.

Les maisons coulées sont partagées entre les joueurs à l'origine de l'engloutissement du quartier, et rapportent des points. Le dernier quartier émergé rapporte des points à son protecteur, de même que les maisons de fidèles qui pourraient s'y trouver.

### Les cartes :

Les cartes sont expliquées en détail en annexe. Chaque tour se divise généralement en 3 manches (exception : voir « décompte des points »), qui se déroulent comme suit :



1. Tous les joueurs choisissent en même temps une des cartes de leur main et la posent devant eux, face cachée.
2. Le joueur qui commence (celui qui possède la figurine « premier joueur ») retourne sa carte et la positionne en fonction de ce qu'elle représente :

a) Une carte « inondation »

Elle menace toujours un quartier désigné. 2 possibilités :

Ou bien le joueur choisit un quartier non encore menacé, en bordure de mer : il place alors sa carte face visible devant lui et commence une série « raz de marée », puis il place son jeton « dieu »

sur le quartier visé (comme un joueur ne possède qu'un seul jeton « dieu », il ne peut démarrer qu'une seule série « raz de marée » par tour).

Ou bien il utilise sa carte « inondation » pour compléter une série en cours (pour couler un quartier menacé... mais aussi pour en protéger un autre). Les cartes de la série sont placées de manière à pouvoir visualiser toutes les valeurs des cartes (en haut à gauche des cartes) et tous les symboles « dieux » en haut à droite (voir illustration).

A la fin du tour, les joueurs calculent quelle série représente le plus fort raz de marée.



b) Une carte « action ».

Une carte « action » est placée :  
Soit à côté d'une série (carte « autorité »),  
Soit face visible devant le joueur (carte « une carte de plus / de moins »),  
Soit sur la pile de défausse du joueur, après utilisation.



Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, retourne sa carte et la joue, et ainsi de suite.



**3.** Tous les joueurs tirent la carte supérieure de leur pioche, de manière à avoir à nouveau une main de 7 cartes. Lorsque la pioche est épuisée, le joueur joue d'abord toutes les cartes qu'il a en main, puis il mélange sa pile de défausse pour constituer une nouvelle pioche.



**4.** Le pion « premier joueur » est transmis en fin de manche au joueur de gauche. Le petit disque de bois reste devant le joueur qui a démarré le tour durant toute la durée du tour, ceci pour savoir à chaque instant combien de cartes ont été jouées pendant le tour et qui sera le joueur suivant.

Les cartes « action » posées et les autres cartes utilisées constituent la pile de défausse de chaque joueur.



### Exemple :

**Le joueur « A »**

a commencé une série « raz de marée » ; il veut engloutir le quartier du bas et a placé son jeton « dieu » dessus. Il est soutenu par le joueur « C » qui a placé la seconde carte « inondation » de la série. **Le joueur « B »** a démarré une autre série « raz de marée » de son côté, pour détruire un autre quartier sur lequel il a posé son jeton « dieu ».

Le joueur « B » a, lors du tour, placé sa carte « autorité » près de la série du joueur « A » et, grâce à sa carte action « Une carte de plus », il a rallongé

le tour d'une manche. A l'issue du tour, la série du joueur « A » vaut  $11 - 7 = 4$ , tandis que celle du joueur « B » vaut 7. C'est donc le quartier désigné par « B » qui va être englouti. Peu importe au **joueur**

« C » quel quartier va être englouti ; il a placé ses cartes dans

les 2 séries « raz de marée » pour pouvoir participer au partage des maisons à la fin du tour.



**A**

**B**



### Décompte des points (fin du tour).

Un tour se termine généralement après trois

manches, lorsque chaque joueur a joué trois fois une carte. Mais ce n'est pas le cas si une carte action « une carte de plus / de moins » est jouée, ou en cas d'égalité.

La valeur de **chaque série** est calculée en additionnant la valeur des cartes « inondation » ainsi que la valeur des cartes « autorité » éventuellement rajoutées à la série.

En cas d'égalité entre plusieurs quartiers, les joueurs jouent une carte supplémentaire. Cela peut conduire parfois à l'engloutissement d'un quartier qui n'était pas à égalité.

Le quartier désigné par les plus grosses vagues est englouti et est retiré du plateau et les maisons dessus (peu importe la couleur) sont distribuées

aux joueurs qui ont joué les cartes « inondation » responsables de l'engloutissement ; les cartes « autorité » ne comptent pas pour la distribution. Le joueur ayant posé la première carte « inondation »

de la série prend une maison, puis le joueur ayant posé la seconde carte « inondation » prend une autre maison et ainsi de suite,

jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de maison. S'il y a plus de maisons que de joueurs concernés, on recommence la distribution avec le joueur ayant posé la première carte « inondation ».

### Exemple :

Le quartier avec le jeton « dieu » du joueur « B » est englouti. Les 7 maisons sont réparties comme suit : B=1 (1ère carte de la série), C=1 (2nde carte), B=1 (3ème carte), C=1 (4ème carte), B=1 (de nouveau 1ère carte), C=1 (2nde carte), B=1 (3ème carte).

Résultat :

Joueur « A » : aucune maison, car il n'a mis aucune carte « inondation » dans la série de « B ».

Joueur « B » : 4 maisons.

Joueur « C » : 3 maisons



La figurine « premier joueur »

est passée au voisin de gauche, avec le disque de bois dessous.

À la fin du tour, les cartes jouées (« inondation » et « action ») retournent à leur propriétaire et sont placées sur leurs piles de défausse. Les joueurs reprennent aussi leur jeton « dieu ».

**Exception : à 3 joueurs, la figurine « premier joueur » n'est pas transmise au voisin de gauche à l'issue du tour et dans ce cas, le disque de bois est simplement placé sous la figurine.**

## Fin de la partie

La partie s'achève après 8 tours. Il ne reste alors plus qu'un quartier, avec éventuellement des maisons dessus.

Les joueurs retournent leur tuile « maison » et leur tuile « quartier » et totalisent leurs points comme suit :

Pour chaque maison de sa propre couleur sur le dernier quartier :	3 points
Pour chaque maison gagnée pendant la partie (peu importe la couleur) :	1 point
Le dernier quartier rapporte à son propriétaire :	
si c'est un quartier du centre (de couleur rouge)	2 points
si c'est un quartier jaune	4 points
si c'est un quartier vert	7 points

Celui qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de maisons sur le dernier quartier qui gagne. Si l'égalité demeure, il y a plusieurs vainqueurs.



## Préparation du jeu.

Cette feuille décrit au recto la préparation complète du jeu ; toutes les cartes « dieu » sont expliquées au verso. Les règles du jeu figurent sur un document séparé.

### Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 9 quartiers
- 49 maisons (7 peuples de 7 couleurs)
- 180 cartes « dieu » (6 paquets identiques de 30)
- 6 jetons « dieu »
- 7 tuiles « maison »
- 9 tuiles « quartier »
- 1 pion « premier joueur » et 1 disque de bois.



**1** Les 9 quartiers sont placés à l'emplacement indiqué par leur contour dessiné sur le plateau, ce qui constitue la cité Vineta. Au milieu figurent les 3 quartiers rouges, entourés par 3 quartiers jaunes. Viennent enfin les 3 quartiers verts en périphérie.



**7** Chaque joueur prend les 7 cartes du dessus de sa pioche pour constituer sa main.



**6** En commençant par le « premier joueur », les joueurs placent chacun leur tour une maison de leur choix sur un quartier de leur choix, jusqu'à ce que toutes les maisons soient sur le plateau.

**2** En fonction du nombre de joueurs, on utilise un nombre différent de maisons de couleur : une couleur de plus que de joueurs (exception : à 2 joueurs, on utilise 4 couleurs). Toutes les maisons inutilisées retournent dans la boîte.



**3** Les tuiles « maison » des couleurs choisies sont mélangées face cachée. Les tuiles « maison » non utilisées retournent dans la boîte. Les tuiles « quartier » sont également mélangées face cachée.



**4** Chaque joueur se munit :

- a) D'une tuile « maison » et une tuile « quartier » ; il prend connaissance de leurs faces respectives, mais il les conserve faces cachées. Ces tuiles indiquent la couleur des maisons à sauver de l'engloutissement et l'emplacement du quartier qui lui rapportera des points si ce quartier échappe au raz de marée. La tuile « maison » restante et les tuiles « quartier » non utilisées retournent dans la boîte.
- b) D'un paquet de 30 cartes « dieu ». Chaque joueur mélange bien ses cartes et en fait une pioche face cachée qu'il place devant lui.
- c) Du jeton « dieu » qui correspond à son paquet de cartes. Il le place à côté de ses cartes.



**5** Le joueur le plus âgé place devant lui le disque de bois et met la figurine « premier joueur » par-dessus.



## Les cartes « dieu ».

Tous les joueurs reçoivent un paquet identique de 30 cartes :

### 16 Cartes « inondation ».

(5 cartes de 1 vague, 6 cartes de 2 vagues, 4 cartes de 3 vagues, 1 carte de 4 vagues. Avec les cartes « inondation », les joueurs tentent d'engloutir un quartier. A l'issue de chaque tour, le quartier désigné par la série totalisant le plus de vagues est détruit.



### 1 carte « autorité ».

Cette carte est placée à côté d'une série de cartes « inondation ». Elle a deux actions possibles, au choix du joueur :

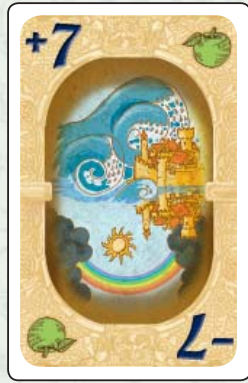
Ou bien **diminuer** la série concernée de 7 vagues (placer dans ce cas la carte avec « -7 » en haut)

Ou bien **augmenter** la série concernée de 7 vagues (placer dans ce cas la carte avec « +7 » en haut).

Un quartier peut être détruit par une série de valeur nulle ou négative, si aucun autre quartier n'a une valeur supérieure.

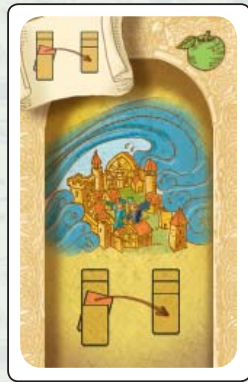
La carte « autorité » n'est pas valable pour bénéficier de la répartition des maisons.

S'il n'y a pas de série en jeu, cette carte ne sert à rien.



### 3 cartes « vent changeant ».

Le joueur retire une carte « inondation » de son choix d'une série de son choix et la place à la fin d'une autre série. S'il n'y a qu'une seule série sur la table, cette carte va dans la pile de défausse. S'il n'y a pas de série en jeu, cette carte ne sert à rien.



### 1 carte « mer calme ».

Le joueur retire une carte « inondation » de son choix d'une série de son choix et la place dans la pile de défausse de son propriétaire. S'il n'y a pas de série en jeu, cette carte ne sert à rien.



### 3 cartes « faux espoir ».

Le joueur déplace une maison de son choix d'un quartier de son choix vers un quartier menacé (un quartier sur lequel est placé un jeton « dieu »).

S'il n'y a aucun quartier menacé, le joueur place la maison choisie sur n'importe quel quartier.



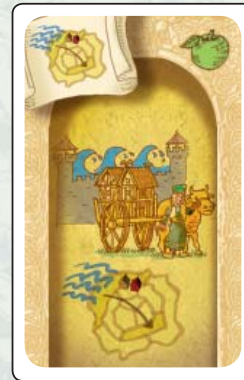
### 1 carte « une carte de plus » et 1 carte « une carte de moins ».

« Une carte de plus » rallonge le tour d'une manche (4 au lieu de 3).

« Une carte de moins » raccourcit le tour d'une manche (2 au lieu de 3).

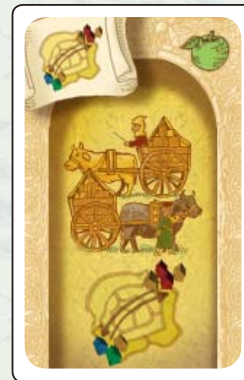
Si plusieurs de ces cartes sont jouées lors d'un tour, leurs valeurs s'additionnent (voire se neutralisent). Ces cartes restent devant les joueurs jusqu'à la fin du tour.

*Cas particulier : si, lors de la dernière manche d'un tour, la dernière carte d'un joueur est « une carte de moins », elle n'aura pas d'effet, puisque les 3 manches sont déjà passées... mais elle pourra toutefois neutraliser une carte « une carte de plus » et donc empêcher une 4ème manche.*



### 1 carte « sauvetage ».

Le joueur déplace deux maisons de son choix d'un quartier menacé (un quartier sur lequel est placé un jeton « dieu ») vers un quartier de son choix. S'il n'y a qu'une maison sur le quartier menacé choisi, il n'en déplace qu'une. S'il n'y a aucun quartier menacé, le joueur place les maisons choisies sur n'importe quel quartier.



### 1 carte « déménagement ».

(Le joueur échange toutes les maisons de 2 quartiers. Il peut choisir deux quartiers vides et dans ce cas, la carte n'a pas d'effet. Il peut aussi choisir un quartier vide et un quartier bâti.

### 1 carte « panique ».

Le joueur prend 3 maisons d'un même quartier et les répartit dans trois autres quartiers.

S'il y a moins de 3 maisons sur le quartier choisi, seules les maisons présentes seront déplacées.

S'il reste moins de 3 autres quartiers, on déplace autant de maisons que de quartiers disponibles.



### 1 carte « quarantaine ».

Le joueur désigne un quartier duquel on ne peut plus enlever de maison jusqu'à la fin du tour.

Pour s'en souvenir plus facilement, on peut renverser les maisons de ce quartier jusqu'à la fin du tour (y compris les maisons qui vont continuer à arriver dans ce quartier durant le tour). Les maisons sont remises debout à la fin du tour.

La carte « quarantaine » est prioritaire sur les cartes « sauvetage », « faux espoir », « déménagement » et « panique », ce qui signifie que ces 4 cartes

ne peuvent être utilisées sur un quartier en quarantaine.

