

SEA CHANGE

COMPOSANTS

PRINCIPE DU JEU

Le paquet de cartes contient 80 cartes de mer. Les cinq familles sont représentées par différentes couleurs et icônes. Chaque couleur possède une carte de chaque valeur; allant de la plus haute (15) à la plus basse (0).

En fonction du nombre de joueurs vous devrez mélanger ensemble le nombre de cartes de couleurs correspondantes (voir "Préparation du paquet de cartes").

Chaque joueur recevra 10 cartes pour créer sa main. Dans le sens horaire, chaque joueur jouera ensuite une carte, choisie dans sa main, pour lancer un pli.

A chaque tour de jeu, une couleur sera favorisée par rapport aux autres (l'atout). L'atout gagnera contre toutes les cartes qui ne proviennent pas de cette couleur (voir "L'Atout").

Un "changement de mer" peut changer l'atout durant un tour quand une carte jouée a la même valeur que celle jouée juste avant (voir "Déroulement d'une manche").

Les joueurs tentent de gagner les plis contenant des cartes avec des points positifs, tout en évitant les points négatifs (voir "Description d'une carte").

Le joueur qui a le plus de points à la fin de la manche gagnera 1 point de victoire (PV). Le jeu prend fin quand un (ou une) joueur (joueuse) obtient son 3^{ème} point de victoire.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Le premier pli commence avec le joueur à la gauche de celui qui a distribué, il peut alors jouer n'importe quelle carte. Cette première carte définira la couleur à suivre, mais aussi l'atout de la manche.

(La première carte dans les futurs plis déterminera seulement la couleur à suivre; l'atout restera celui du pli précédent.)

Si un joueur a une carte de la couleur à suivre dans sa main, à son tour, il doit jouer une carte de cette couleur, avec une exception :

Un changement de mer est déclenché quand un joueur joue une carte de valeur identique à celle de la dernière carte jouée. Immédiatement, l'atout change au profit de la couleur de cette nouvelle carte.

Note : Les joueurs doivent continuer à suivre la couleur de la première carte jouée même si l'atout a changé durant ce pli. Il est recommandé que les joueurs placent leurs cartes devant eux plutôt que de les empiler, de façon à ce que chacun puisse voir quelle carte a été jouée en dernier et quel était l'atout.

Si un joueur n'a pas de carte de la couleur à suivre, et qu'il ne veut pas réaliser un changement de mer, n'importe quelle carte de sa main peut être défaussée, même s'il s'agit d'une carte de l'atout.

L'atout avec la plus haute valeur gagnera le pli. S'il n'y a pas d'atout, la carte avec la plus haute valeur de la couleur à suivre l'emporte.

Le gagnant du pli récupère les cartes jouées et les place face cachée devant lui. L'atout se poursuivra entre les plis, mais pas d'une manche à l'autre. Les joueurs peuvent uniquement regarder les cartes jouées lors du pli précédent.

Le gagnant de chaque pli rejoue avec n'importe quelle carte de sa main. Cette couleur deviendra la nouvelle couleur à suivre qui peut être la même que l'atout si désiré.

Une fois que les joueurs ont épuisé leurs mains en contribuant à chaque pli, ils devront décompter leur point (voir "Description d'une carte"). Le joueur qui a le plus de points gagnera 1 point de victoire. Ces points sont indiqués avec une carte de victoire.

Puis le joueur à la gauche du donneur deviendra le donneur, toutes les cartes doivent être remélangées ensemble et de nouvelles mains de cartes sont distribuées.

Le jeu prend fin quand un (ou une) joueur (joueuse) obtient son 3^{ème} point de victoire.

Exemple : Anne commence la manche en jouant une carte jaune de valeur 4. Jaune devient alors la couleur à suivre et l'atout. Daniel joue une jaune de valeur 10, il domine ainsi le pli car 10 est plus fort que 4. Martine n'a que le 9 jaune en main. Au lieu de le jouer (et de perdre face à Daniel), elle décide de lancer un changement de mer en jouant sa 10 violet. Immédiatement, l'atout change en violet (mais pas la couleur à suivre). Elle remporte ainsi le pli et 2 points (1 pour chaque 10 récupéré). Martine récupère les cartes précédemment jouées et les place face cachée devant elle. Elle relance alors un nouveau pli avec n'importe quelle carte. L'atout reste violet jusqu'au prochain changement de mer.

PRÉPARATION DU PAQUET DE CARTES

Pour vous aider durant la mise en place, en bas à gauche de certaines cartes il y a une indication sur le nombre de joueurs (voir "Description d'une carte"). Les cartes n'ayant pas de chiffre sont utilisées dans toutes les parties (du moment que leur couleur est en jeu).

Par exemple, dans une partie à six joueurs, utilisez les cinq couleurs et incluez toutes les cartes sans chiffre et celles avec "6+". Dans une partie à deux joueurs, prenez seulement trois des cinq couleurs et n'utilisez que les cartes sans aucun chiffre en bas.

Quelque soit le nombre de joueurs

Nombre de joueurs	Nombre de couleur	Cartes/couleur (Valeurs)	Nombre total de cartes
1-3	3	10 (0, 4-12)	30
4	4	10 (0, 4-12)	40
5	5	10 (0, 4-12)	50
6	5	12 (0, 3-13)	60
7	5	14 (0, 2-14)	70
8	5	16 (0-15)	80

Toutes les cartes sans chiffre d'une couleur sont utilisées dans une partie de 1 à 5 joueurs, mais le nombre de couleurs varie. Trois couleurs pour 1-3 joueurs, quatre couleurs pour 4 joueurs, et cinq couleurs pour 5 joueurs.

PRÉPARATION DE LA MAIN

Créez la pioche en utilisant la grille de mise en place au-dessus, mélangez les cartes et distribuez les pour créer une main de 10 cartes pour chaque joueur. Il est recommandé de classer vos cartes leur valeur et leur couleur.

MISE EN PLACE 2 JOUEURS

Créez la pioche en utilisant la grille de mise en place ci-dessus, mélangez les cartes et distribuez les pour créer une main de 10 cartes pour chaque joueur. Le reste des cartes est placé face cachée pour former une pioche. Après qu'une carte a été jouée, piochez-en une. Une fois que la pioche est vide, jouez normalement jusqu'à ce que les mains soient épuisées. Il y aura 15 plis par manche au lieu de 10.

MISE EN PLACE SOLO

Créez la pioche en utilisant la grille de mise en place, mélangez les cartes, puis piochez 10 cartes. Les cartes restantes sont placées face cachée pour faire une pile. L'"IA" commencera toujours le pli, quelque soit l'issue du pli précédent. Jouez une carte, puis une deuxième carte pour l'"IA". Résolez le pli selon les règles standard. **Important :** vous devez récupérer au moins une carte avec une valeur de "8" (-4 points) chaque manche ou vous perdrez immédiatement la manche et l'"IA" gagnera un point de victoire. Toutes les cartes récupérées dans les plis remportés par l'"IA" sont rassemblées et comptées ensemble à la fin d'une manche.

VARIANTE EN EQUIPE

Avec 4 joueurs ou plus, vous pouvez jouer en équipe. Nous vous conseillons de faire asseoir les membres d'une même équipe de façon alternée avec les autres. Dans chaque équipe, désignez un joueur qui sera chargé de ramasser les cartes gagnées à chaque pli, et à la fin de la manche, il totalisera la valeur des points collectés. L'équipe qui a la plus de points gagnera un point de victoire. Pour des parties plus mouvementées, il est recommandé d'obtenir un nombre de points de victoire égal à la taille de l'équipe + 1, pour remporter la partie.

8 joueurs = 2 vs. 2 vs. 2 vs. 2, ou 4 vs. 4.
7 joueurs = 2 vs. 2 vs. 2 vs. 1, ou 3 vs. 2 vs. 2.
6 joueurs = 2 vs. 2 vs. 2, ou 3 vs. 3.
5 joueurs = 2 vs. 2 vs. 1, ou 3 vs. 2.
4 joueurs = 2 vs. 2.

Note de l'auteur : "J'aime les jeux en équipe avec 4 joueurs ou plus !"

DESCRIPTION D'UNE CARTE

A - La valeur de la carte; de la plus grande 15 à la plus petite 0.
B - La couleur de la carte (indiquée aussi par l'icône).
C - La valeur que rapporte la carte.

Le total de points est calculé à la fin de chaque manche, et le joueur avec le plus de points remporte 1 point de victoire (voir "Fin d'une manche" ci-dessous).

Important Durant un pli, 0 ne rapporte pas de points. A la fin d'une manche, regardez quelle couleur est l'atout. Le 0 de cette couleur, et seulement de celle-ci, vaut maintenant 5 points. Tous les autres 0 ne font pas gagner de points.

D - Indication du nombre de joueurs, servant lors de la mise en place. A partir du moment où leur couleur est incluse, les cartes n'ayant pas de chiffre sont utilisées quelque soit le nombre de joueurs. (Voir "Préparation du paquet de cartes").

L'ATOUT

Durant chaque pli, une couleur sera favorisée par rapport aux autres (atout). Un carte de l'atout gagnera contre toutes les cartes qui ne proviennent pas de cette couleur. Comme la préférence des couleurs peut vite changer, nous vous recommandons vivement d'utiliser la carte "Piste D'Atout" et son marqueur. Suite à tout changement, un joueur devra immédiatement l'indiquer sur cette carte afin que tous les joueurs puissent le voir et en prendre note. L'atout durera jusqu'à la fin de la manche (sauf en cas de changement de mer).

L'Atout ne reste pas d'une manche à l'autre.

N'utilisez pas cette carte pour la couleur à suivre, celle-ci étant liée à la première carte jouée à chaque pli.

FIN D'UNE MANCHE

A la fin de chaque manche, le joueur avec le plus de points gagnera 1 point de victoire, l'indiquant avec une carte de victoire prise de la réserve générale (en cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent 1 PV).

Rappel: Le 0 de l'Atout est le seul 0 qui vaudra 5 points à la fin d'une manche, les autres ne rapportent rien. Quand un joueur gagne une seconde manche, il doit juste retourner sa carte victoire du côté 2.

Et quand un joueur remporte une manche pour la troisième fois, il gagne la partie!

(Pour un jeu plus long ou plus court, les joueurs peuvent augmenter ou diminuer le nombre de PV nécessaire pour gagner.)

FIN DU JEU

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a reçu 3 points de victoire. Si deux joueurs ou plus gagnent leur troisième PV en même temps, le joueur qui a récupéré le 0 de l'Atout l'emporte. Si aucun n'a eu le 0, le joueur qui a récupéré le moins de carte durant cette manche l'emporte.

CREDITS

Auteur: Conor McGoey
 Illustrateur: Rhys ap Gwyn
 Rédacteur: Daniel Mansfield

Concept: Conor & Dominique McGoey
 Concept Solo: Timothy Gay
 Traducteurs: Guillaume Petitjean

EXEMPLES

EXEMPLE D'UNE PARTIE À TROIS JOUEURS

Se défausser : Jaune est l'Atout. Daniel a gagné le pli précédent et il décide de relancer avec une 5 bleu. Martine ne peut pas jouer de bleu, alors elle joue un 8 violet afin de donner à son opposant -4 points. Anne se protège de ces points négatifs en jouant un 4 bleu (la couleur à suivre).

Daniel gagne le pli et reçoit les -4 points.

Anne remporte le pli et reçoit les -8 points.

Mauvaise Idée : Jaune est encore l'Atout. Daniel a gagné le pli précédent, il décide alors de relancer un pli avec un 6 jaune. Martine a seulement la 8 jaune. Anne se précipite et joue son 8 bleu, espérant que Martine perde encore -4 points. Malheureusement pour elle, jouer son 8 a déclenché un changement de mer, l'Atout est changé au profit de la 8 bleu (elle a joué une carte de même valeur que la précédente).

EXEMPLE DE PARTIE À QUATRE JOUEURS

En gagnant ce pli, Nicolas reçoit -2 points.

Idée sournoise : L'Atout est vert. Martine a gagné le pli précédent, elle décide alors de relancer un pli avec un 9 bleu. Nicolas, qui n'a pas de bleu, est heureux de se débarrasser de son 8 jaune. Anne joue la couleur à suivre avec son 4 bleu. Daniel a du bleu, mais voyant l'opportunité de nuire à Nicolas, qui a déjà un point de victoire, il décide de jouer son 4 jaune. La dernière carte jouée étant un 4, Daniel réalise un changement de mer. L'Atout devient jaune. Nicolas possède maintenant la carte la plus forte de l'Atout et remporte le pli.

Coup final : L'Atout est bleu, et tous les joueurs n'ont plus qu'une carte en main. Nicolas commence avec un 12 vert. Anne tente un 7 bleu. Daniel joue le 0 bleu, qui pourrait valoir 5 points s'il reste l'Atout. Cependant, Martine joue son 0 rouge. Elle déclenche alors un changement de mer (la carte ayant la même valeur que celle de Daniel). L'Atout change alors en rouge. Comme la manche est finie, et que l'Atout ne peut plus être changé, son 0 rouge vaut 5 points. Le 0 bleu n'a alors plus aucune valeur.

Martine étant la seule à avoir joué une carte d'Atout, elle remporte le pli et 6 points.

EXEMPLE DE JEU EN EQUIPE

Vindictif : Grégoire mène avec le 4 rouge, qui est alors la couleur à suivre. Jeanne ajoute un 2 rouge, ce qui fait potentiellement perdre -1 points. Patrick contribue avec son 9, et Martine se bat avec son 11 rouge. Nicolas réalise un changement de mer en jouant un 11 violet, il transforme alors l'Atout en violet, et s'attend à remporter le pli. Hervé n'a pas de violet, il joue de valeur 15. Anne ne peut pas gagner, mais elle peut jouer son 8 rouge, qui donne des points négatifs à ses adversaires. Daniel, qui n'a pas de rouge, suit avec sa 0 verte, dans l'espoir que son équipe possèdera le plus de 0 possible! Hervé gagne le pli pour l'équipe rouge, mais même avec 0 point, il récupère une valeur de 0.

L'équipe rouge remporte le pli et 0 points.