



RÈGLES DU JEU

v 1.0

LE VENT SE LÈVE ! PARTEZ EN QUÊTE
DE GLOIRE SUR LA MER ET HONOREZ
LES DIEUX. ÉOLE COMMANDE À SES FILS,
BORÉE, ÉUROS, NOTOS ET ZÉPHYR
DE VOUS GUIDER. CES QUATRE DIVINITÉS
DU VENT SONT FACÉTIEUSES...
ET IL FAUDRA COMPOSER AVEC
LEURS CAPRICES. NE TARDEZ PAS !
POSÉIDON EST D'HUMEUR CLÉMENTE
POUR VOTRE PREMIÈRE SORTIE...
MAIS CELA NE SAURAIT DURER !

Explorez au plus loin au gré des vents,
portez secours aux naufragés que vous croiserez,
fouillez les épaves englouties et débarquez le
premier sur l'île d'Éolia pour être récompensé.

Durant votre périple, vous pourrez compter sur
votre équipage pour vous sortir d'un mauvais pas,
mais n'oubliez pas de rentrer à temps pour raconter
vos exploits... Celui ou celle capable de composer
avec tous ces éléments sera déclaré.e vainqueur et
apportera la protection des Dieux sur sa cité.

MERCI!

Un Développement initié avec Seb', un coaching
Déterminant de Philippe, des graphismes Décisifs de
Vincent. Grosses Dédicaces à Audrey, Tommy, Quentin,
Christophe pour leurs iDées divines.

Enfin, Yann, Sylvain, Étienne et encore Seb'
pour avoir su Débusquer les coquilles lors de la
rédaction de règles, et tous ceux qui ont pris part
aux parties test et aux debriefs.

CRÉATION
NICOLAS BIGUÉ

CO-PUBLIÉ EN FRANCE PAR
PRÉTEXTE

1 LE DÉ- BALLAGE

LA FEUILLE EXPLORATION

La carte commune où les joueurs vont tracer leur périple, venir au secours de naufragés, explorer les 4 épaves englouties et débarquer sur l'île au centre. 4 cotés aux couleurs des Dieux et 3 ports de départ/arrivée par coté.

- Epaves englouties **A**
- Île d'Éolia **B**
- Côte d'Éolia (1 par couleur) **<**
- Bonus **▶**
- Ports d'attache (3 par couleur) **<**
- Jauge d'évaluation de l'Exploration (1 par couleur) **F**



Ce livret de règles

12 pages complètes,
et en dernière page les règles
pour jouer en mode solo.



Les dés « Vents - Équipage » (28)

Ils représentent la force du vent
(bleu / jaune / vert / rouge) et la force de
l'équipage que les joueurs obtiennent.



Le sac

La réserve de dés disponibles
pour la manche en cours.



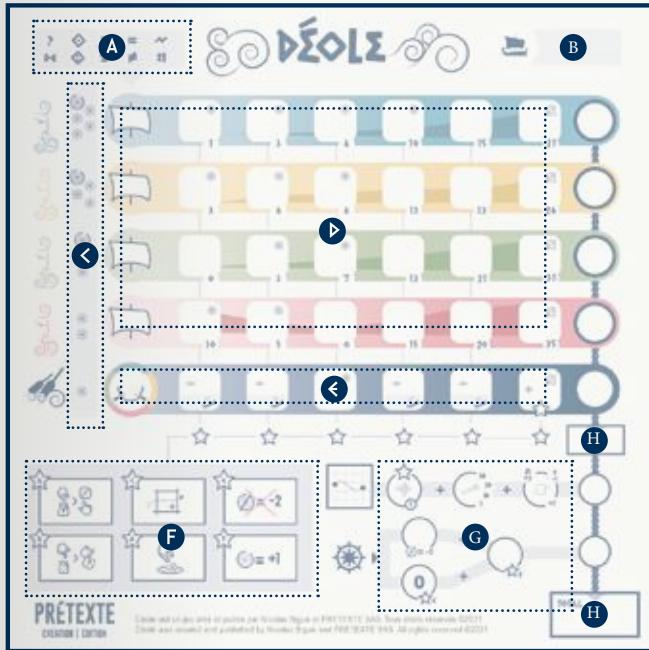
Les mini-meeples oranges (4)

Les naufragés que l'on pourra sauver.



LA FEUILLE NAVIGATION

L'espace individuel où les joueurs vont poser les dés, noter leur valeur, obtenir des bonus et calculer leur score en fin de partie.



PISTE DE VENTS

Indiquer ici le mode de pose



Placer les dés de gauche à droite
Noter leur valeur dans les cases

LES CASES DE DÉS

Modificateur

Valeur de case



Rappel de Règle



+/-

Bonus

- A** Modes de pose
- B** Nom de L'équipage
- C** Gouvernails (modificateurs)
- D** Pistes des Vents
- E** Piste Équipage
- F** Bonus
- G** Décomptes et score
- H** Sous total et total

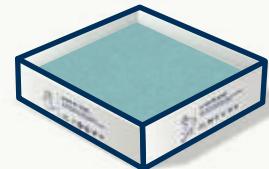
La Rose des Vents

La défausse de dés .



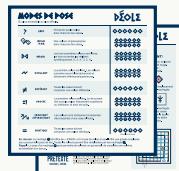
ET UNE VÉRITABLE PISTE DE DÉS : LA BOÎTE !

Une cale intérieure (à renverser dans la boîte) et une feuille de feutrine à poser sur le dessus de la cale.



La feuille annexe

Présentation des modes de pose, et au verso la grille de positionnement des meeples naufragés .



2

LE DÉ- MARRAGE

Disposer une feuille Exploration au centre de la table. La couleur de chaque joueur est la couleur qui lui fait face.

Placer les naufragés :

Lancer 1 dé jaune et 1 dé rouge. Reporter le résultat sur la grille en annexe. Les coordonnées obtenues désigneront un symbole sur la grille.

Sur la feuille Exploration, disposer un naufragé sur chacune des 4 cases identifiées par ce symbole.

Les dés

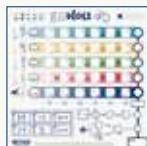
Placer les dés dans le sac :

A 4 joueurs - 7 de chaque couleur.

A 3 joueurs - 6 de chaque couleur.

A 2 joueurs - 5 de chaque couleur.

Variante Solo - 4 de chaque couleur.



Distribuer une feuille Navigation à chaque joueur et se munir d'un crayon/stylo (idéalement à sa couleur).

Chaque joueur inscrit le nom de son navire (ou son équipage) à l'emplacement prévu de la feuille (en haut à droite).

Déterminer collectivement la difficulté de votre partie en sélectionnant 5 modes de pose parmi les dix proposés.

Pour votre première partie, nous vous conseillons :

PAIR / IMPAIR / DIFFÉRENT / CROISSANT / DÉCROISSANT



Entourer les 5 symboles correspondants sur chacune des feuilles Navigation (voir exemple ci-dessus).

Consulter la description des modes de pose et de leur symbole en annexe.

Sur les cotés de la boîte, vous trouverez 4 autres suggestions. Vous êtes libres de personnaliser votre partie selon la difficulté souhaitée.

Déterminer le premier joueur :

Faire tourner la « Rose des Vents », le Nord désigne le premier Joueur.

**LARGUEZ LES AMARRÉS!
LA PARTIE PEUT COMMENCER...**



LE DÉ- ROULEMENT

Le jeu se déroule en 3 manches,
chacune composée de 5 tours.

Au début de chaque tour, le 1^{er} joueur PIOCHE dans le sac autant de dés que de joueurs, plus un dé supplémentaire, et les lance dans la piste de dés.

En commençant par le 1^{er} joueur, et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur réalise la séquence ci-dessous :

3A. CHOISIR UN DÉ

3B. POSER LE DÉ SUR SA FEUILLE NAVIGATION

3C. TRACER LA TRAJECTOIRE SUR LA FEUILLE EXPLORATION

3D. APPLIQUER L'ÉVÈNEMENT SUR LA FEUILLE EXPLORATION*

3E. BÉNÉFICIER D'UN BONUS*

*Ces étapes sont optionnelles et sont fonction des péripéties dans le tour du joueur.

LES MANCHES

Après 5 tours, la manche se termine.
Se référer au chapitre "Fin de manche"
page 10. Une nouvelle manche
commence...

A l'issue de la troisième manche, le joueur qui aura accumulé le plus de points de renommée grâce à de la Feuille Exploration et à sa Feuille Navigation sera déclaré vainqueur.

3A. CHOISIR UN DÉ

Au début de chaque tour, le 1^{er} joueur pioche dans le sac autant de dés que de joueurs +1, et les lance dans la piste de dés.

Le joueur choisit un dé dans la piste de dés.

Le dernier joueur du tour choisit un dé parmi les deux restants. L'ultime dé est défaussé sur la Rose des Vents.

3B. POSER LE DÉ SÉLECTIONNÉ

Le dé est posé sur la première case disponible à gauche de l'une des 5 pistes, dans le respect de la couleur de la piste (dé/piste) et du mode de pose choisi.

Définir le mode de pose

Si le dé choisi démarre une piste, alors le joueur doit choisir le mode de pose pour cette piste (parmi les 5 déterminés en début de partie). Le mode fixe ainsi une contrainte de pose, en plus de la couleur du dé.



Inscrire dans la voile le symbole représentant le mode choisi pour la piste.



Rayer le symbole correspondant une fois le choix effectué.

En cours de partie

Le dé sera posé sur la première case disponible à gauche de la piste choisie, dans le respect de la couleur de la piste et du mode de pose choisi.



Inscrire la valeur du dé dans la case adéquate.

Si un gouvernail figure dans la case utilisée, alors...



...entourer un gouvernail dans la marge à gauche de la piste, pour le rendre disponible.

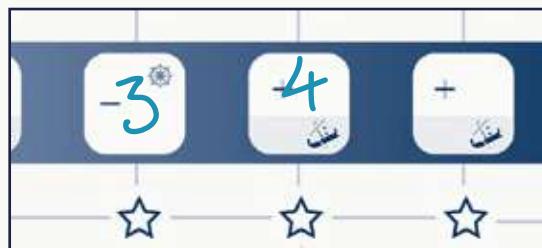


Puis poser le dé sur la case.

Poser un dé sur la piste Équipage.

La couleur du dé n'a aucune importance sur cette piste, seul le mode de pose doit être respecté.

Le joueur inscrit la valeur du dé sur la case, en respectant le mode de pose de cette piste (croissant, différent, ...).



Modifier le signe d'une case

Après avoir traversé une case épave, un joueur peut transformer un « - » en « + » sur l'une des quatre cases identifiées de sa piste Équipage. Dans l'exemple précédent, le -4 devient alors +4.

***LA VALEUR DU DÉ PEUT ÊTRE MODIFIÉE, COMME CECI**

Calculer les points de la piste Équipage:

En fin de partie, on effectue la somme des 6 cases. Le résultat peut être négatif.

Important : Le signe de la 3^e case ne peut être modifié.

La valeur de la 6^e case est positive. Elle permet également d'obtenir un bonus immédiatement (voir page 10).

Appliquer un modificateur sur le dé sélectionné.

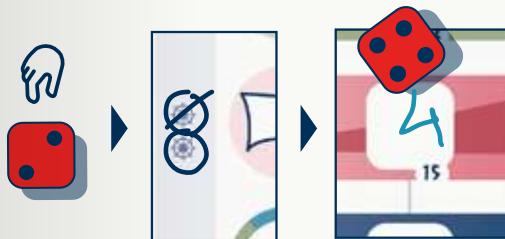
Dans la marge à gauche de la feuille Navigation sont regroupés les symboles gouvernail. Les joueurs débutent la partie avec 1 gouvernail disponible (pré-entouré) sur les pistes bleue, jaune et verte.



Un gouvernail bleu pourra modifier la valeur d'un dé bleu sur la piste bleue de + ou - 1. Idem pour les autres pistes. Le gouvernail de la piste Équipage permet de modifier un dé de n'importe quelle couleur attribué à la piste Équipage.



À son tour, un joueur peut utiliser un ou plusieurs gouvernails pour modifier le dé sélectionné. Il raye alors les gouvernails utilisés.



NB: Une valeur de 6 ne peut être que diminuée, et une valeur de 1 ne peut être qu'augmentée.

En fin de partie

Chaque gouvernail disponible non-utilisé pourra rapporter un point. À l'inverse, chaque gouvernail utilisé fera perdre deux points.



Gouvernail non disponible



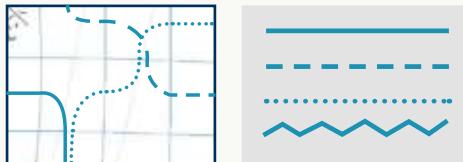
Gouvernail disponible



Gouvernail utilisé

3. TRACER LA TRAJECTOIRE SUR LA FEUILLE EXPLORATION

Le premier tracé doit partir de l'un des 3 ports de la couleur du joueur. Un tracé part toujours d'un bord de case à un autre bord différent (**pas de demi-tour possible**). La case est ainsi traversée entièrement en ligne droite ou courbe gauche ou courbe droite.



Exemple de tracés différents si les joueurs n'ont pas de stylo/crayon à leur couleur.

Le tracé suivant prolonge l'extrémité du tracé du tour précédent. Si le tracé vient à rejoindre le tracé d'un autre joueur, il conviendra de se décaler sur le côté pour éviter le chevauchement. Une même case peut être traversée plusieurs fois, y compris par le même joueur.

3 cas possibles selon la piste où le dé est posé:

Cas A, dé posé sur une piste de vent (suivre le vent): la couleur du dé posé indique le bord de la feuille d'Exploration (direction) vers lequel le joueur se dirige.

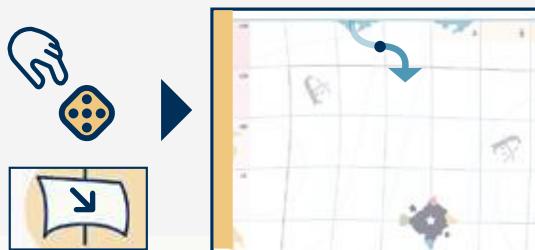
Un dé rouge est sélectionné par le joueur du bord «vert». La valeur du dé est compatible avec le mode de pose défini pour la piste de vent rouge. Il pose le dé, puis trace une courbe vers sa gauche, vers le bord rouge de la feuille Exploration, à travers la case suivante.



Cas B, dé posé sur une piste de vent

(vent dans le dos): la couleur du dé correspond à celle à laquelle l'arrière de son navire tourne le dos: le navire avance avec un vent arrière très favorable. Le joueur effectue alors un tracé dans la direction de son choix : devant, droite, ou gauche.

Un dé jaune est sélectionné par le joueur du bord «bleu». La valeur du dé est compatible avec le mode de pose défini pour la piste de vent jaune. Il pose le dé, puis trace une courbe vers le bord de son choix (à droite dans cet exemple), à travers la case suivante.



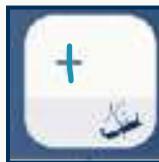
Cas C, dé posé sur la piste Équipage

(avancer à la rame): le dé a été placé sur la piste Équipage, en respectant le mode de pose défini (peu importe la couleur du dé utilisé), le navire avance par la force de l'équipage, indépendamment du vent. Le joueur effectue donc un tracé dans la direction de son choix: devant, droite ou gauche.



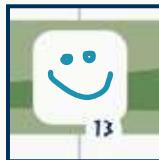
3D. APPLIQUER L'ÉVÈNEMENT

Lorsque l'on traverse une case sur la feuille Exploration, il peut se passer bien des choses...



Un joueur traverse une case avec une épave engloutie, il modifie alors le signe de l'une de ses cases « - » (possédant une icône "épave"), sur sa piste Équipage, en «+».

Rappel : seul le signe de la 3^e case ne peut pas être modifié.



Un joueur sauve un naufragé, en traversant sa case, il retire le meeple et inscrit « 😊 » dans une case libre de sa feuille.



Un joueur rejoint ÉOLIA, l'île centrale, par la côte correspondant à sa couleur de départ : il bénéficiera de 5 points en fin de partie. Il inscrit "5" dans la case *ad hoc* sur sa feuille Navigation.

Le 1^{er} joueur à rejoindre EOLIA profite d'un bonus (Étape 3E ci-contre) : il coche l'étoile sur l'île. Les autres joueurs qui y parviennent dans le même tour bénéficient également d'un bonus.

Sauver un naufragé

Lorsqu'un joueur traverse une case contenant un naufragé, il inscrit un ☺ sur une case libre de sa feuille à la suite d'une case utilisée ou en tout début de piste. Il peut décider de l'inscrire sur n'importe laquelle des pistes. La case est considérée comme étant une case inerte, sans valeur. Les modes de pose « oublieront » cette case.

Exemple 1 : Pour un mode de placement oscillant, si les 3 premières cases sont 2, 5, ☺, la 4^{ème} case devra obligatoirement contenir une valeur de 4 ou moins.

Exemple 2 : Pour un mode de placement ± 1 , si la première case est un 2, la deuxième est un ☺ alors la troisième case sera soit un 1, soit un 3.

Aucun ☆ ne peut être positionné dans la 6^e case de chaque piste, comme indiqué sur la feuille Navigation.

3E. BÉNÉFICIER D'UN BONUS

Il y a 3 façons de bénéficier d'un bonus :



Bonus Navigation

En complétant une colonne sur sa feuille Navigation (5 dés présents et/ou cases renseignées).

On cochera l'étoile sous la colonne correspondante. →



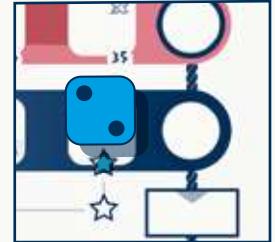
Bonus Éolia

En atteignant le premier l'île centrale par la côte de sa couleur. On grisera l'étoile sur l'île et dans la bulle.



Bonus Équipage

En plaçant un dé sur la 6^{ème} case de la piste Équipage. On grisera l'étoile dans la case.



Le joueur grise l'un des bonus encore disponibles sur sa feuille (bonus A /bonus B etc.) Il applique l'effet du bonus immédiatement.

PRÉCISIONS ÉVÈNEMENTS ET BONUS :

Un dé récupéré par un bonus A, B ou D s'utilise comme un dé classique. Répéter la séquence des étapes B, C, D, E.

LES ÉVÈNEMENTS ET BONUS PEUVENT VOUS FAIRE PROFITER D'UNE RÉACTION EN CHAÎNE... VEILLENZ ALORS À RESPECTER LES ÉTAPES DU TOUR!

Voir les bonus sur la page suivante



LES 6 BONUS:



Bonus A: Piocher un dé au hasard dans le sac et choisir sa valeur. La couleur est donc imposée. Le poser sur sa feuille Navigation et tracer sur la feuille Exploration selon les règles habituelles.



Bonus B: Prendre un dé de la couleur de son choix dans le sac puis le lancer (possibilité d'utiliser des gouvernails). Le poser sur sa feuille et tracer sur la feuille Exploration selon les règles habituelles.



Bonus C: Prolonger votre tracé d'une case dans l'orientation de votre choix (le demi-tour reste impossible).



Bonus D: Choisir un dé (sa couleur et sa valeur actuelle) dans la défausse. Il est possible d'utiliser des gouvernails pour modifier la valeur de ce dé. Le poser sur sa feuille Navigation et tracer sur la feuille Exploration selon les règles habituelles.



Bonus E: En fin de partie, ignorer le malus qui fait perdre 2 points pour chaque gouvernail utilisé.



Bonus F: En fin de partie, gagner 1 point par gouvernail disponible.

3F. FIN DE MANCHE

Après 5 tours, la manche prend fin.

Retirer tous les dés sur les feuilles Navigation en s'assurant d'avoir bien noté la valeur de chaque dé dans la case sur laquelle il a été posé. Cette précaution permet de conserver les valeurs des dés précédemment placés, pour respecter les modes de pose pour les manches suivantes...

Disposer 4 nouveaux naufragés, pour la manche suivante, en suivant les consignes de mise en place.

Après 3 manches, la partie prend fin.

ATTENTION : s'il manque des dés pour finir un tour de jeu, replacer TOUS les dés présents sur la Rose des Vents dans le sac.



←T AUSSI.....

Si un joueur rentre au port alors qu'il reste des tours à jouer, il continue de placer des dés pour remplir sa feuille Navigation.

4 LE DÉ- NOUÈMENT

Une fois la 3^{ème} manche achevée, le moment est venu d'évaluer chaque parcours sur la feuille Exploration ainsi que sur chaque feuille Navigation.

Le score final est obtenu par l'addition des scores suivants :

LES POINTS D'EXPLORATION:

5 points Si le joueur fait escale sur l'île centrale d'ÉOLIA sur la côte de sa couleur.

5, 10, 20 ou 30 points selon la valeur de la case atteinte indiquée sur la jauge de sa couleur en marge de la feuille Exploration.

Si le joueur réussit à revenir dans l'un de ses ports : 2 points par case distincte traversée.

Si le joueur ne réussit pas à revenir dans l'un de ses ports: 1 point par distincte traversée. De plus, le joueur perd 1 point par case qu'il lui manque pour rejoindre le plus proche de ses ports.



UNE CASE TRAVERSÉE À PLUSIEURS REPRISES PAR UN MEME JOUEUR NE COMPTE QU'UNE FOIS.

LES POINTS DE NAVIGATION :

Pour chacune des 4 couleurs, la dernière position renseignée sur chaque piste des Vents indique le score (la valeur sous la case).

Pour la piste Équipage, il s'agit d'additionner les points inscrits sur les 6 cases (le total peut être négatif).

LES POINTS DE GOUVERNAILS

-2 points par gouvernail utilisé si le joueur n'a pas choisi le bonus E.

1 point par gouvernail disponible non utilisé si le joueur a choisi le bonus F.

En cas d'égalité le joueur qui a obtenu la valeur la plus forte sur la piste Équipage, remporte la partie. En cas de nouvelle égalité c'est le joueur qui a obtenu le plus de points sur la feuille Exploration.

**DÉSORMAIS VOUS
ÊTES PRÊTS À DÉFIER
LES FILS D'ÉOLE ET
À PRENDRE LE LARGE...**

TENTÉ PAR UN VOYAGE EN SOLITAIRE ?

MODE SOLO

Mise en place

Dans le sac, placer 4 dés par couleur. Le joueur choisit librement son côté de départ. La partie se déroule toujours en 3 manches de 5 tours. Voici les modes de pose imposés pour une partie solo:

IMPAIR / CROISSANT / EGAL / OSCILLANT / +/- 1



Aperçu

A chaque lancer (2 dés), le joueur sélectionne un dé et déroule les étapes A à E selon la règle normale. Le dé non sélectionné sera appelé Désastre.

Jeter l'ancre

Le joueur peut décider de défausser le dé choisi sur la Rose des Vents et renonce à son tour de jeu normal. Il passe son tour mais doit placer son Désastre.

Le Désastre est positionné sur sa feuille Navigation, MAIS... sur la première case libre la plus à droite. Le dé est positionné en oblique, sur la piste du vent de sa couleur OU bien sur la piste Équipage, au choix du joueur.

Si la valeur du Désastre est identique à celle d'un Désastre précédemment placé, quelle que soit la piste, alors le Désastre est ignoré et défaussé sur la Rose des Vents.

S'il n'y a aucune place disponible sur la piste de la couleur du Désastre, le Désastre est forcément placé sur la première case libre la plus à droite de la piste Équipage.



Si le Désastre ne peut être placé sur la feuille Navigation, vous et votre équipage n'êtes plus en mesure de manœuvrer le navire. Vous sombrez et rejoignez les épaves englouties
C'est le naufrage: c'est perdu!

Coup de pouce

Le joueur peut recourir à l'aide d'un naufragé pour ignorer un Désastre, et libérer ainsi une case. Le Désastre est alors défaussé sur la Rose des Vents et le naufragé est écarté du jeu.

Le bonus de l'île ne peut être gagné que sur le chemin « aller ». C'est-à-dire avant d'atteindre la zone exploration «+10pt ».

Attention: un Désastre présent dans une colonne complète interdit au joueur de bénéficier du bonus navigation de cette colonne.

Fin de manche

Le joueur coche les cases occupées par un Désastre. Les cases ainsi cochées au fil des manches ne pourront plus accueillir de dé pour le reste de la partie.

Pour chaque case cochée de la manche qui se termine, le joueur fait apparaître, voire progresser, une zone de "Tempête" de l'un des bords vers le centre.

*Exemple: 1 case verte cochée
= première rangée de 8
cases, côté bord vert, hachurée*



Les Désastres placés dans la zone Équipage ne provoquent pas de tempête.



Si le joueur se fait rattraper ou est amené à traverser la Tempête, l'Équipage n'arrive pas à maintenir le cap dans ces conditions. Le navire s'écrase sur des récifs: **C'est perdu!**

**VOUS ET VOTRE ÉQUIPAGE
AVEZ RÉUSSI À RENTRER AU
PORT? C'EST UNE VICTOIRE!
PARTAGEZ VOTRE LÉGENDE
AVEC NOUS...**



CO-PUBLIE EN FRANCE PAR

PRÉTEXTE