

Instructions



MARE BALTICUM

Filip Miński

Dans Mare Balticum, chaque joueur joue le rôle d'un capitaine d'une flotte de bateaux de pêche. Votre tâche consistera à pêcher dans les eaux agitées de la mer Baltique. Quels poissons voulez vous essayer d'attraper : Le noble saumon, la délicieuse morue, des bancs de harengs, ou peut-être le carrelet enfouis dans la vase ? A moins que vous ne préfériez oublier le commerce du poisson pour vous concentrer sur la collecte de la belle ambre de la Baltique ? Quelque soit votre décision, il vous faudra cependant livrer des marchandises aux ports appropriés et les vendre au meilleur prix à la fin de la partie. Celui qui saura gérer plus efficacement son entreprise et aura fait fortune avant l'hiver et le gèle les eaux de la Baltique sera déclaré gagnant!

Matériel

1 livret de règles



1 sac

25 bateaux de pêche
(5 par couleur)



6 cartes Contrat Commercial
(utilisées uniquement dans la
règle optionnelle 2)



5 plateaux individuels

cale du bateau
entrepôt
marché



68 jetons POISSON et AMBRE (12 saumons, 12 carrelets,
12 harengs, 12 morues, 20 ambres)



25 jetons COMPAGNIE (5 de chacune des 5 couleurs)



1 jeton Premier Joueur



6 jetons Temps



8 jetons Demande



1 plateau de jeu



Préparation du jeu

Poser le plateau au milieu de la table. Chaque joueur choisi une couleur et prends le matériel correspondants : bateaux de pêche (5 à 3 joueurs, 4 à 4 joueurs, and 3 à 5 joueurs), 1 plateau individuel et les 5 jetons COMPAGNIE.

Mettre les 68 jetons POISSON et AMBRE dans le sac et bien les mélanger. Piocher au hasard les jetons dans le sac et en placer un, face visible, sur chaque case bleue claire (A) du plateau de jeu et 2 sur chaque case bleue foncée (B).

Quand toutes les cases sont remplies, mettez les jetons TEMPS dans le sac en les mélangeant avec les jetons restants.

Mélanger les jetons DEMANDE et les placer, au hasard, face visible, sur les 8 emplacements des 5 ports du plateau (C).

Attention : il ne peut y avoir 2 fois le même jeton sur le même port.

Remarque : 2 ports ont seulement 1 emplacement disponible. Ne pas tenir compte des emplacements 0 et -1 qui ne servent que dans la règle optionnelle 1.

Le joueur qui a vu en dernier un poisson reçoit le jeton PREMIER JOUEUR. Le joueur choisi un port et place un de ses bateaux dessus. Dans le sens horaire, chaque joueur fait de même. Plusieurs joueurs peuvent choisir le même port.



Tour de jeu

Le jeu se joue en plusieurs tours. Les joueurs jouent dans le sens horaire. A son tour de jeu, un joueur peut effectuer jusqu'à 3 actions.

Actions

Il y a 3 types d'action disponible. Naviguer, pêcher et décharger. Un joueur peut réaliser plusieurs fois la même action dans un tour dans la limite de 3 actions. Ex: un joueur peut naviguer 3 fois ou pêcher 2 fois et décharger, etc.

NAVIGUER

En faisant cette action, un joueur peut déplacer un de ses bateaux sur n'importe quelle case du plateau où il n'y a pas déjà de bateau de sa couleur. Cependant une fois le déplacement du bateau effectué, tous les bateaux du joueur doivent être connectés entre eux pour former un groupe unique.

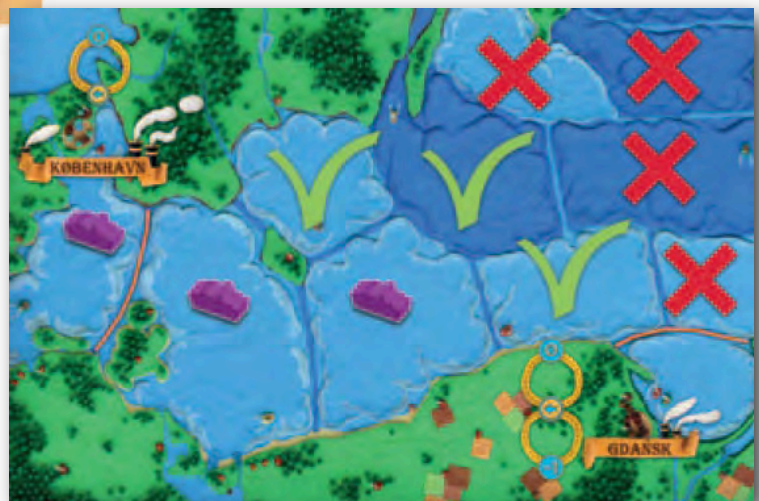
Lorsque le joueur réalise pour la première fois l'action NAVIGUER, il place tous ses bateaux sur le plateau de façon à ce qu'ils soient tous connectés entre eux et avec son bateau de départ. Une fois que le joueur a posé tous ses bateaux, il peut en déplacer un en respectant la règle de déplacement.

Remarque : il peut y avoir plus d'un bateau de couleur différente sur une même case.



Exemple 1 :

Dans cet exemple, le joueur peut déplacer son bateau situé sur le port sur une des 3 cases cochées. Il ne peut, par contre, pas déplacer son bateau du milieu car cela scinderait son groupe de bateau en 2. Il peut aussi déplacer son bateau de droite, mais seulement sur la case cochée la plus à gauche.





PÊCHER

Lorsqu'il effectue l'action PECHER, un joueur prend **UN** jeton POISSON ou AMBRE présent sur un emplacement où il y a un bateau de sa couleur.

Si le joueur prend un jeton AMBRE, il le place face visible dans son entrepôt.

Si le joueur prend un jeton POISSON, il le place face visible sur une des 5 emplacements cales de son plateau individuel. Un joueur peut donc avoir jusqu'à 5 jetons POISSON sur les cales de son plateau individuel.

S'il n'y a plus de place dans les cales de son plateau individuel, le joueur ne peut pas réaliser l'action PECHER sauf s'il prend de l'ambre. Un joueur peut aussi décider de jeter par dessus bord une partie de sa cargaison pour faire de la place pour poser un nouveau jeton POISSON (voir Jeter par dessus bord !). Jeter des poissons par dessus bord ne compte pas comme une action.



Exemple 2 :

Le joueur VERT a un bateau sur une case avec un jeton SAUMON. En réalisant l'action PECHER, le joueur prend le jeton SAUMON et le place face visible sur une cale vide de son plateau individuel.



Exemple 3:

Le joueur ORANGE déplace un de ses bateaux sur le port de Gdansk. Ce port demande du Hareng et du Carrelet. Dans ses cales, le joueur ORANGE a 5 jetons POISSON : 2 harengs, 1 carrelet et 2 saumons. le joueur peut donc décharger, face cachée, dans son entrepôt les 2 jetons HARENG et le jeton CARRELET. Les jetons SAUMON restent, quand à eux, dans les cales de son plateau individuel. Pour décharger son saumon, le joueur devra naviguer vers un autre port qui en fait la demande.



DÉCHARGER :

Si au moins un des bateaux du joueur est sur un port, le joueur peut décharger sa cargaison dans ce port. Les jetons DEMANDE posés sur le port indiquent quel type de poisson peut être déchargé ici. Lorsqu'il joue l'action DECHARGER, un joueur peut décharger autant de poisson qui sont demandé par le port. Il déplace les jetons POISSON des cales de son bateau vers son entrepôt. L'entrepôt à une capacité illimitée. Il peut contenir n'importe quel nombre de jetons.

Remarque : Tous les bâtiments ne représentent qu'un seul et même entrepôt.



Réapprovisionnement

Si après qu'un joueur a fini ses 3 actions, une case est complètement vide (ni poisson, ni arbre, ni bateau), 1 ou 2 nouveaux jetons, en fonction de la couleur de la case, sont piochés dans le sac et posés, face visible, sur la case vide.

Jeter par dessus bord !

A n'importe quel moment de son tour, un joueur peut jeter par dessus bord tout ou partie de sa cargaison. Les jetons correspondant sont alors défaussés définitivement du jeu.

Le temps qui passe

Dans le sac, il y a 6 jetons représentant le temps qui passe. Quand un de ses jetons est pioché au hasard, le jeu s'arrête temporairement. Chaque joueur doit alors choisir simultanément un de ses jetons COMPAGNIE et le jouer.

Quatre jetons COMPAGNIE montrent un nombre. En jouant un de ces jetons, un joueur peut choisir de se spécialiser dans un type de poisson et définir son prix de revient pour lui à la fin du jeu. Il place ce jeton, face cachée, sur un des emplacements MARCHE de son plateau individuel.

Le cinquième jeton montre un coffre fort et fonctionne différemment. Quand un joueur joue ce jeton, il le pose face visible devant lui. Ce joueur va devoir payer une taxe en défaussant 2 jetons POISSON ou AMBRE de son entrepôt ou de ses cales. Chacun des 5 jetons COMPAGNIE sera joué à un moment donné donc tous les joueurs devront payer la taxe.

Attention : Un joueur ne peut pas jouer le jeton COFFRE FORT s'il ne peut pas payer la taxe, sauf si c'est le dernier jeton COMPAGNIE qu'il reste au joueur.

Durant le jeu, un joueur peut regarder quels jetons COMPAGNIE il a déjà placé sur son plateau individuel, mais il ne peut pas les changer de place.

Après que chacun des joueurs a joué un jeton COMPAGNIE, le jeton TEMPS est posé sur la première case disponible de la piste du temps, indiquant ainsi combien de temps s'est déjà écoulé et combien de temps il reste. La partie reprend son cours, et un nouveau jeton est pioché dans le sac pour remplir la case vide du plateau.



FIN DU JEU

Quand le sixième jeton TEMPS est pioché dans le sac, l'hiver approche et la mer baltique va bientôt être gelée, empêchant la navigation. Aucun jeton COMPAGNIE n'est joué. Les joueurs terminent le tour en cours puis tous les joueurs vont pouvoir jouer une dernière fois 3 actions.

POINTS DE VICTOIRE

Pour voir qui a gagné :

- Jeter tous les poissons encore dans les cales des plateaux individuels. Ces poissons n'ont pas été livrés à temps et ne pourront donc pas être vendus.
- Chaque joueur révèle ses jetons COMPAGNIE posés sur les emplacements MARCHÉ de son plateau individuel montrant la valeur de chaque type de poisson.
- Chaque joueur révèle les jetons POISSON qu'il a dans son entrepôt et calcule la valeur qu'ils rapportent en fonction des jetons COMPAGNIE posés sur son plateau individuel. Chaque jeton AMBRE rapporte un point.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de jetons dans son entrepôt qui remporte la partie. Si l'égalité persiste, il y a plusieurs joueurs vainqueurs.

Exemple 4:

Le joueur VIOLET calcule ses points. Premièrement, il révèle ses jetons COMPAGNIE. Le saumon rapporte 3 points pour lui, le hareng 2 points, le carrelet 1 point et la morue 0 point. Ensuite, il révèle les jetons POISSON de son entrepôt. Il a 3 saumons ($3 \times 3 = 9$ points), 4 harengs ($4 \times 2 = 8$ points), 1 carrelet ($1 \times 1 = 1$ point) et 3 ambres ($3 \times 1 = 3$ points). Son score final est de 21 points ($9 + 8 + 1 + 3 = 21$).



REGLES OPTIONNELLES

Mare Balticum inclus deux règles optionnelles pour améliorer le jeu. Après avoir joué plusieurs parties avec les règles de base, vous pouvez essayer d'ajouter l'une ou l'autre des règles optionnelles, voire les deux. Si vous êtes un joueur expérimenté, vous pouvez directement commencer avec les règles optionnelles.

Règle optionnelle 1 - gestion de la demande.

Dans cette variante, les demandes des ports ne sont pas placées au hasard pendant la phase de préparation.

La première fois qu'un joueur décharge du poisson dans un port, il place le jeton DEMANDE correspondant sur une des emplacements disponibles du port. L'emplacement avec un 0 indique que tous les poissons déchargés sont mis dans l'entrepôt du joueur, tandis que l'emplacement avec -1 d'indiqué, oblige le joueur à défausser un jeton de ce type de poisson lors du déchargement, le reste allant dans l'entrepôt.

Les jetons DEMANDE restent dans le port jusqu'à la fin de la partie. Un port ne peut pas avoir 2 jetons DEMANDE identiques. Chaque type de poisson peut être déchargé dans 2 ports. Deux ports acceptent uniquement un type de poisson. Enfin, vous ne pouvez pas mettre un jeton DEMANDE sur un emplacement -1 si vous n'avez déchargé qu'un seul jeton POISSON de ce type lors du déchargement.



Exemple 5:

Le joueur NOIR navigue jusqu'à Gdansk. Dans ses cales, il a 3 saumons et 2 harengs. Gdansk n'a encore aucun jeton DEMANDE, le joueur NOIR peut donc choisir la demande du port. Il place un jeton DEMANDE correspondant au saumon sur l'emplacement 0 et décharge ses 3 jetons SAUMON. Puis il place un jeton DEMANDE correspondant au hareng sur l'emplacement -1, puis décharge un jeton HARENG dans son entrepôt et défausse le deuxième. A partir de maintenant, seul le saumon et le hareng pourront être déchargés dans le port de Gdansk.



Règle optionnelle 2 - Contrat commercial.

Au début du jeu, mettre les 6 cartes CONTRAT COMMERCIAL face cachée à côté du plateau.

Durant la partie, une quatrième action est disponible en plus des 3 actions classiques. Les joueurs auront toujours 3 actions à jouer durant leur tour.

ACTION : ETABLIR UN CONTRAT COMMERCIAL.

Le joueur prend les 6 cartes CONTRAT, en choisit une et la place, face cachée, devant lui. Si le joueur a déjà un contrat commercial, il peut l'échanger avec celui qu'il vient de prendre. Un joueur ne peut avoir qu'un seul contrat commercial devant lui.

A la fin du jeu, un joueur qui a un contrat commercial devant lui pourra choisir s'il marque des points avec la vente normale ou avec son contrat commercial. Le joueur indique quels jetons il octroie à son contrat en les déplaçant de son entrepôt sur la carte CONTRAT. Pour chaque groupe de 4 jetons qui rempli les conditions du contrat, le joueur gagne 7 points. Un contrat peut être réalisé plusieurs fois. Un joueur n'est pas obligé de réaliser le contrat. Un contrat partiellement réalisé (moins de 4 jetons) ne fait gagner aucun point.

Exemple 6:

A la fin du jeu, le joueur VERT a un contrat commercial pour 1 saumon, 1 hareng et 2 ambres. Il décide de déplacer 8 jetons de son entrepôt vers sa carte CONTRAT : 2 saumons, 2 harengs et 4 ambres. Il réalise donc deux fois son contrat et marque 14 points. Les jetons restants dans l'entrepôt lui font gagner des points de la façon classique en fonction des jetons COMPAGNIE qu'il a joué.



Auteur : Filip Miłunski

Illustration et mise en page : Piotr Słaby

Traduction française : Alain Epron - Mise en page LudiGaume

L'auteur tient à remercier tous ceux qui ont contribué à la création de ce jeu. Tout d'abord, les testeurs du groupe Monsoon, à savoir: Jan Bażyński, Robert Buciak, Marcin Gliniski, Witold Janik, Paweł Jasiński, Ola Kobyłecka, Artur Konefał, Marcin Krupinski, Karol Madaj, Jacek Nowak, Łukasz Pogoda, Piotr Silka, Maciej Sorokin, Michał Stajszczak et Krzysztof Wierzbicki. Je remercie aussi les autres qui ont testé le jeu et ses règles : Paweł Cichocki, Marcin Korzeniecki, Agnieszka Krupińska et Anija, Alicja et Natalia Miłunska.