

VAGUE & ATTAQUE

On raconte qu'il fut un temps où les océans regorgeaient de lieux mystérieux et de trésors enfouis.

Les vents changeants guidaient les voyageurs d'une île à l'autre, à la recherche de souvenirs oubliés.

Mais les mers, capricieuses et fières, n'offrent leurs secrets qu'à ceux qui osent les affronter.

Aujourd'hui, c'est à ton tour de reprendre la mer, où chaque aventure est unique.

LIVRE DE RÈGLES

LES DIFFÉRENTES CARTES

Le jeu est composé de 100 cartes, réparties en 4 decks : **ARTEFACT**, **RENCONTRE EN MER**, **SOUVENIR** et **LIÉU**, ainsi que 2 cartes d'aide.

5 cartes ARTEFACT, qui offrent un pouvoir unique à chaque joueur pendant son tour.

32 cartes RENCONTRE EN MER, qui viendront agiter la partie. Chaque carte est lue à voix haute pour tous. La plupart s'activent immédiatement (*carte bleue*), d'autres peuvent être gardées en main pour changer le cours du jeu (*carte or*).

41 cartes SOUVENIR, divisées en deux catégories. Les **SOUVENIR dédiés** : cartes avec un contour de couleur unie, associées à un lieu. Les **SOUVENIR partagés** : cartes avec un contour multicolore, associées à plusieurs lieux.

Les cartes marquées d'une ancre (⚓) déclenchent un effet spécial lorsqu'elles sont posées dans la zone d'exploration.

21 cartes LIÉU. 10 Lieux différents présents en double, et 1 lieu unique et mobile : **LE BATEAU PIRATE** ☉.

1 carte DUEL. Elle rappelle comment se déroulent les duels et comment trancher entre victoire et défaite.

1 carte TOUR DU BATEAU PIRATE, utilisée uniquement pour le mode solo. C'est ton aide-mémoire pour affronter **LE BATEAU PIRATE** ☉.



MISE EN PLACE

I – Retirez la carte **LE BATEAU PIRATE** ☉ du deck Lieu, puis mélangez les 4 decks séparément. Placez les decks, **SOUVENIR**, **LIÉU**, **RENCONTRE EN MER** et la carte **DUEL** sur 4 piles face cachée pour constituer les pioches.

II – Étalez les cartes **ARTEFACT** face cachée. Chaque joueur en choisit une, la retourne, lit son pouvoir à voix haute, puis la pose face visible devant lui. *Les cartes restantes ne seront pas utilisées pendant cette partie.*

III – Distribuez à chaque joueur **1 carte LIÉU** et **2 cartes SOUVENIR**.

IV – Le joueur qui imite le mieux le bruit d'une vague commence la partie et récupère **LE BATEAU PIRATE** ☉.

Ça marche aussi avec la meilleure imitation de la mouette, ou de la plus belle tête de poisson...

LE BATEAU PIRATE ☉

LE BATEAU PIRATE ☉ est un **Lieu mobile**. En début de partie, le joueur qui commence le place dans sa zone d'exploration. À la fin de chaque manche (quand tous les joueurs ont joué), il se déplace vers le joueur à sa droite.

LE BATEAU PIRATE ☉ s'arrête temporairement dès qu'une deuxième carte **SOUVENIR** lui est associée. Si l'un de ses souvenirs est volé, il reprend son voyage à la manche suivante.

LE BATEAU PIRATE ☉ s'arrête définitivement et est validé comme un **LIÉU** classique dès qu'il possède trois cartes **SOUVENIR**.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs manches où chaque joueur effectue à son tour les « Étapes du voyage » dans l'ordre indiqué.

PHASE I – L'EXPLORATION

Depuis ton navire, tu pars à l'aventure.

- Pioche 1 carte **SOUVENIR**
- ↺ **OU** défausse 1 carte **SOUVENIR** pour piocher 1 carte **LIÉU**.

PHASE II – LA RENCONTRE EN MER

En garde moussaillon ! Deux destins s'offrent à toi :

- **L'Aventure** : pioche une carte **RENCONTRE EN MER**, affronte ton destin en lisant la carte à voix haute, puis défausse la carte.
- ✕ **OU Le Duel** : affronte le joueur de ton choix pour lui subtiliser une carte **SOUVENIR** ou une carte **LIÉU** (sans souvenir).

PHASE III – L'AMARRAGE

Te voilà à bon port !

- ✓ Pose 1 carte **LIÉU** **ET/OU** 1 carte **SOUVENIR** dans ta zone d'exploration (dans l'ordre que tu veux).
/!\ Tu ne peux pas poser de **SOUVENIR** sans son **LIÉU** associé !
- ✕ Si tu ne veux rien poser, tu peux défausser 1 carte **SOUVENIR**.
Si cette carte a un effet (⚓), active-le depuis la défausse, puis ton tour s'arrête.

FIN DE TON TOUR

Il est temps de ranger tes cartes avant de repartir !

Main limitée à 5 cartes. Défausse le surplus.

Si tu n'as plus de carte en main, pioche 1 carte **SOUVENIR** **OU** 1 carte **LIÉU**.

Puis, c'est au tour du joueur à ta gauche de prendre la barre !



VALIDER UN LIÉU

Pour valider un LIÉU, associez-lui 3 cartes SOUVENIR.

Chaque LIÉU doit avoir au minimum 1 carte SOUVENIR dédiée (contour de couleur uni + symbole unique). Les autres SOUVENIR peuvent être dédiés ou partagés (contour multicolore + plusieurs symboles).



Un SOUVENIR partagé déjà posé ne peut pas être déplacé vers un autre LIÉU.

Une fois validé, le LIÉU reste définitivement dans votre zone d'exploration, il ne peut plus être volé, échangé ni complété par de nouveaux SOUVENIR.

RÈGLEMENT DES DUELS

Pendant la phase de **LA RENCONTRE EN MER**, vous pouvez défier un joueur pour tenter de lui voler une carte SOUVENIR ou une carte LIÉU de sa zone d'exploration.

Attention : il n'est pas possible de voler un LIÉU qui possède déjà des SOUVENIR. Vous devez d'abord viser ses SOUVENIR avant de pouvoir vous emparer du LIÉU.

I – CHOISISSEZ VOTRE CIBLE

Désignez la carte SOUVENIR ou LIÉU que vous souhaitez voler.

II – LANCEZ LES DÉS

Pour un SOUVENIR : chaque joueur lance 1 dé.

Le plus haut score gagne le duel.

Pour un LIÉU : le duel se joue en 3 lancers.

Il faut faire deux fois le meilleur score pour gagner.

III – RÉOLUTION DU DUEL

✓ Si l'attaquant gagne :

Pour un SOUVENIR : il l'ajoute à sa main.

Pour un LIÉU : il le place dans sa zone d'exploration.

✗ Si l'attaquant perd :

Il défausse 1 carte au choix de sa main.

= En cas d'égalité :

Le duel est sans conséquence, le vent vous sépare.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève immédiatement dès qu'un joueur a validé son deuxième LIÉU.

RÈGLE SPÉCIALE POUR 2 JOUEURS

Deux navires, deux capitaines ! Qui dominera l'océan ?

Avant la mise en place

Retirez toutes les cartes **LIÉU** en doublon, et rangez-les dans la boîte.

LE BATEAU PIRATE ☉

Placez-le au centre de la table en début de partie, le joueur qui y associe le troisième **SOUVENIR** valide le **LIÉU** et le place dans sa zone d'exploration.

Condition de victoire

La partie se termine lorsqu'un joueur valide son troisième **LIÉU**.

RÈGLE SPÉCIALE EN MODE ÉQUIPE

Entraide et stratégie deviennent vos meilleures armes !

Constitution des équipes & déroulement de partie

Formez 2 équipes de 2 joueurs. À la table, placez-vous de façon alternée. Chaque joueur joue son tour normalement, comme dans les règles classiques.

Les cartes

Les coéquipiers peuvent poser des **SOUVENIR** sur les **LIÉU** de leur partenaire. Si l'effet d'une carte **SOUVENIR** vous permet de poser une carte supplémentaire mais que vous n'en avez pas, votre partenaire peut la poser à votre place.

Les cartes **RENCONTRE EN MER** avec la mention « garde cette carte en main » peuvent être utilisées à tout moment pour aider son partenaire.

Condition de victoire

La partie se termine lorsqu'une équipe valide son troisième **LIÉU**.

RÈGLE SPÉCIALE EN MODE SOLO

Variante imaginée et testée avec Gaëlle Bavouzet

But de la partie :

Valide 3 **LIÉU** avant que **LE BATEAU PIRATE** ☉ ne soit complété !

Mise en place :

Retire les cartes **LIÉU** en doublon, ainsi que les cartes **RENCONTRE EN MER** portant le symbole inversé (☉)

Récupère ta carte **ARTEFACT** " **LE CROCHET** ",

Place les pioches comme dans la version classique

Pose, **LE BATEAU PIRATE** ☉ à côté de la pioche : c'est ton adversaire

Pioche 1 carte **LIÉU** et 2 cartes **SOUVENIR**.

Phase d'Exploration :

Elle reste identique à la version classique.

Cependant, si tu pioches une carte **SOUVENIR** avec le symbole appartenant au **LIÉU** : **LE BATEAU PIRATE** ☉ (☉), place-la sur celui-ci immédiatement.

Phase de Rencontre en Mer :

Pioche 1 carte **RENCONTRE EN MER**. Les duels n'existent plus dans ce mode de jeu.

Phase d'Amarrage :

Elle se déroule comme dans la version classique.

Tour du Bateau Pirate :

Une fois ton tour terminé, **LE BATEAU PIRATE** ☉ joue : lance 1 dé. Les actions sont inscrites sur la carte **TOUR DU BATEAU PIRATE**.

Pouvoir Spécial

Une fois par partie, tu peux éviter de poser une nouvelle carte sur **LE BATEAU PIRATE** ☉ en ne gardant qu'une carte en main. Défausse les autres.

Fin de la partie

Tu gagnes la partie si tu valides ton troisième **LIÉU** avant que 4 cartes **SOUVENIR** ne soient posées sur **LE BATEAU PIRATE** ☉.

AIDE MÉMOIRE

PHASE I – L'EXPLORATION

Pioche 1 carte **SOUVENIR** OU
Défausse 1 carte **SOUVENIR** pour piocher 1 carte **LIEU**.

PHASE II – LA RENCONTRE EN MER L'AVENTURE

Pioche une carte **RENCONTRE EN MER**, affronte ton destin en lisant la carte à voix haute, puis défausse la carte.

OU LE DUEL

Affronte le joueur de ton choix pour lui subtiliser une carte **SOUVENIR** ou une carte **LIEU**.

PHASE III – L'AMARRAGE

Dans l'ordre que tu veux :
Pose 1 carte **LIEU** **ET/OU** 1 carte **SOUVENIR**.

Si tu ne veux rien poser :
Tu peux défausser 1 carte **SOUVENIR**.
Si la carte a un effet (⚓), il s'active, puis ton tour s'arrête.

FIN DE TON TOUR

Main limitée à 5 cartes : défausse le surplus.
Si tu n'as plus de carte en main :
pioche 1 carte **SOUVENIR** **OU** **LIEU**.