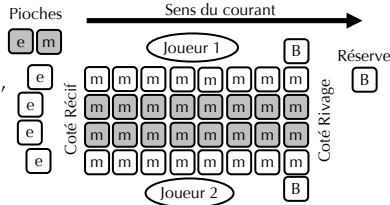


## Préparation

- Constituer le plan de jeu comme sur le schéma ci-contre →
- m** : Carte 'mer'    **B** : Carte 'Bateau'
- e** : Carte 'élevage'
- ?** : face visible    **?** : face cachée

Déroulement du jeu (le 1<sup>er</sup> joueur est le meilleur en apnée)

On joue à tour de rôle, à son tour le joueur :

- DOIT jeter les dés et prendre 2 vers dans la réserve, un de chaque couleur indiquée par les 2 dés. Son adversaire prend 1 ver d'une des 2 couleurs. Si une couleur est épuisée, on prend à la place une couleur de son choix.
- PEUT, tant qu'il peut 'payer' en vers, faire les actions suivantes :
  - Acheter des cartes 'mer' du plateau** : les cartes visibles devant soi coûtent 1 ver, les cartes des deux rangées centrales coûtent 2 vers (carte cachée : 1 ver pour la retourner + 1 ver pour la prendre - si on la veut-, carte visible : 2 vers), et les cartes de la rangée visible adverse coûtent 3 vers. Le joueur ne peut acheter 1 carte que dans une colonne où il a un bateau.
    - Carte Corail** : A placer face visible devant soi. On est limité à 5 maxi.
    - Carte Poisson** : Le/les vers utilisés pour payer doivent être de la même couleur que le poisson. On doit le placer immédiatement sur un de ses coraux ayant 1 place libre. Un corail ne peut contenir QUE 1 mâle + 1 femelle, ET d'une combinaison présente sur 1 des 4 cartes élevages visibles. Si un couple est OK, les 2 parents sont défaussés, la carte élevage est posée sur le corail qui ne peut plus être utilisé. Une nouvelle carte élevage est retournée.
    - Carte Requin** \* : Permet de retirer du plateau n'importe quelle carte 'mer' face visible ou une carte poisson d'un de ses coraux. Les 2 cartes sont défaussées.
    - Carte Perle** \* : Remplace 1 ver de la couleur de son choix.
    - \* = Cartes placées devant soi face visible et à utiliser maintenant ou + tard.
  - Acheter un autre bateau** : Un bateau coûte 3 vers (ou perles) de son choix, il est placé sous la colonne voisine du dernier bateau posé par le joueur.
  - Jouer une carte Requin**.
- Défausse toutes les cartes 'mer' visibles vierges qui sont du côté du rivage.
  - Déplace les cartes 'mer' des 4 rangées dans le sens du courant pour combler les trous éventuels.
  - Si la défausse de cartes 'mer' contient 7 cartes ou + (ou si l'action ④ n'est pas possible), la re-mélange avec la pioche.
  - Complète les 4 rangées à 8 cartes (visible ou cachée suivant la rangée)

**Fin du jeu** : Dès qu'un joueur a réussi 5 élevages, il a gagné.

## Préparation

- Monter la nacelle et la placer sur le nuage le plus bas
- Chaque joueur place son pion passager dans la nacelle et son marqueur sur Start
- Distribuer 6 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes forment une pioche

Déroulement du jeu (le 1<sup>er</sup> pilote est sélectionné par les joueurs)

- Le pilote jette autant de dés qu'il est indiqué sur le nuage où est la nacelle. Les dés déterminent la couleur et le nombre de cartes ballons que le pilote doit avoir pour faire monter le ballon au nuage suivant (une face blanche indique qu'aucune carte n'est nécessaire contre ce dé).
- En commençant par le joueur à gauche du pilote, chaque joueur encore présent dans la nacelle (sauf le pilote) choisit :
  - SOIT de sauter de la nacelle** (S'il pense que le pilote ne fera pas monter le ballon)
    - Il retire alors son pion de la nacelle et marque le nombre de points indiqué sur le nuage où est actuellement la nacelle.
    - Il ne participera plus au voyage en cours.
  - SOIT de rester dans la nacelle** (S'il pense que le pilote va faire monter le ballon)
- SOIT le pilote fait monter le ballon en jouant les cartes indiquées par le jet de dé. SOIT le pilote fait monter le ballon en jouant 1 (seule) carte Wild. SOIT le pilote ne joue aucune carte et... le ballon tombe.
  - Toutes les cartes jouées sont montrées puis défaussées.
  - Le pilote DOIT faire monter le ballon s'il a les cartes indiquées par les dés.
  - Le pilote N'EST PAS OBLIGÉ d'utiliser une carte Wild.
- Si le ballon monte : la nacelle est déplacée sur le nuage suivant. Le 1<sup>er</sup> joueur à gauche du pilote actuel et qui est encore dans la nacelle devient le nouveau pilote pour le tour suivant.
  - Si tous les joueurs, sauf le pilote, ont sauté de la nacelle, le pilote continue le voyage seul. Il pourra alors, AVANT chaque lancé de dé, décider :
    - de sauter de la nacelle et marquer les points correspondants.
    - de continuer, mais il devra fournir les cartes pour continuer à monter...
  - Si le ballon atteint le nuage le plus élevé, les joueurs présents dans la nacelle, y compris le pilote, marquent automatiquement 25 points, et un nouveau voyage en ballon commence.
- Si le ballon tombe : le voyage est terminé. Personne ne marque de points.
  - La nacelle est remplacée sur le nuage le plus bas.
  - Le joueur à gauche du pilote actuel devient le 1<sup>er</sup> pilote du nouveau voyage.
  - Tous les pions passagers des joueurs sont replacés dans la nacelle.
  - Chaque joueur pioche une nouvelle carte.

**Fin du jeu** : Dès que le ballon tombe et qu'au moins 1 joueur a 50 points ou +.

Le joueur ayant alors le plus de points a gagné.

En cas d'ex-æquo, le joueur ayant le plus de cartes en main gagne.

## Préparation

- Placer en cercle sur la table : la carte Porte et les cartes Table classées de 1 à 6.
- Placer 1 pièce sur chaque table et le tavernier à côté de la porte.
- Chaque joueur prend les 7 cartes de sa couleur en tas face caché devant lui, pioche la 1- et la met à côté de la porte avec 4 pièces dessus.

## Déroulement du jeu (le joueur le plus assoiffé commence)

On joue à tour de rôle, à son tour le joueur :

- DOIT jeter les 2 dés.
- DOIT effectuer 1 des 4 actions possibles avec la valeur d'un des dés ou avec la somme des 2 dés (dans ce cas, il n'aura pas de 2- action possible):
  - ⇒ **Entrer dans le pub** : Piocher la 1- carte de sa pioche, la poser à côté de la porte avec autant de pièce que la valeur du/des dés (mais la somme ne peut dépasser 6). Il ne peut pas y avoir 2 perso du même clan (du même joueur) à la porte.
  - ⇒ **Déplacer un personnage** : Un perso avance de table en table (la porte compte), dans le sens horaire de : [la valeur du/des dés - le nombre de bières bues].
  - ⇒ **Déplacer le tavernier** : Le tavernier se rend à la table du n° indiqué par le dé. Il ne peut pas aller 2 fois de suite à la même table. (on utilise qu' seul dé !)
  - ⇒ **Sortir du pub** : Pour sortir un personnage, il faut : dépenser 1 dé ET qu'il soit à la carte Porte (sauf cas spécial de l'orc) ET qu'il aie un nombre de bière > ou = au nombre de pièces qu'il lui reste. Quand il sort, ses bières sont placées faces visibles devant le joueur (s'il atteint l'objectif il a gagné), et le perso est remplacé face visible sous la pioche du joueur (la pioche sera mélanger quand on l'atteindra).
- PEUT effectuer 1 des 4 actions possibles avec son 2- dé (s'il ne l'a pas utilisé).
  - ⇒ **Règles pour s'asseoir** : Un personnage ne peut s'asseoir à une table que :
    - S'il y est SEUL OU S'il n'y a QUE des personnages de sa race,
    - OU S'il n'y a QUE des personnages d'autres races et toutes différentes.
  - ⇒ **Règles pour boire** : (boire = retourner une pièce du côté 'bière')
    - On ne boit QUE quand un personnage arrive à une table. Dans ce cas :
      - S'il y a d'autres perso de la même race : tout le monde bois 1 bière (= retourne 1 pièce)
      - S'il y a des perso d'autres races : Chaque personnage paye 1 bière au personnage immédiatement supérieur dans la hiérarchie (lutin < nain < orc < troll) : il perd 1 pièce et la retourne côté bière sur le perso du rang supérieur.
      - Si c'est le tavernier qui arrive à 1 table, il fait boire 1 personnage de son choix.
    - ⇒ **Règles pour se faire virer** : Un personnage est viré immédiatement du pub quand :
      - Il boit sa 6- bière OU Il doit dépenser 1 pièce mais ne peut pas.
    - ⇒ **Caractéristiques des personnages** :
      - Le lutin : Quand il arrive à une table ou à la porte, il prend 1 pièce qui s'y trouve.
      - Le nain : Il peut circuler dans les 2 sens dans le pub.
      - L'orc : Si le tavernier est à la même table : En dépensant 1 dé, il peut sortir du pub.
      - Le troll : Il laisse 1 pièce sur la table ou la porte qu'il quitte (sauf s'il sort du pub).

**Fin du jeu** : Dès qu'un joueur a atteint l'objectif de bières bues, il est vainqueur.

Nombre Joueurs	2	3	4	5
Objectif en bières	15	13	11	9

## Préparation

- On place des pièces dans chaque château (les nombres de pièces sont indiqués sur le plateau).
- Chaque joueur place son marchand dans l'entrepôt et prend 1 'chariot'. Il place 1 marchandise de chaque type sur les cases de son chariot.
- Les tuiles paysages sont triées sur les emplacements appropriés du plateau.
- On distribue 6 cartes et des tuiles 'glissement de terrain' à chaque joueurs (nombre voir tableau ↗).

Déroulement du jeu (le 1<sup>er</sup> joueur est choisi au hasard)

On joue à tour de rôle, à son tour le joueur :

- PEUT placer une (seule) tuile 'glissement de terrain' sur une case vide ou sur une autre tuile. On ne pourra plus jamais passer sur cette case.
- SOIT réaliser, tant qu'il veut et dans l'ordre qu'il désire, les actions suivantes :
  - ⇒ **Jouer 1 carte pour placer 1 tuile paysage correspondante** : La carte est défaussée, la tuile peut être placée sur toute case vide du plateau. S'il n'y a plus de ce type de tuile en réserve, une tuile vide du plateau est déplacée.
  - ⇒ **Jouer 1 carte pour se déplacer sur une tuile correspondante** : La carte est défaussée, le joueur déplace son marchand sur une tuile adjacente, s'il y a une chaîne de tuiles identiques, il peut se placer sur n'importe quelle tuile de cette chaîne. On peut être plusieurs sur une même tuile. On peut jouer n'importe quelle carte pour entrer dans un château, l'entrepôt ou la prairie.
  - ⇒ **Jouer 2 cartes (quelconques) pour retirer une tuile paysage** : le joueur défausse les 2 cartes, retire 1 tuile vide du plateau (autre que 'glissement de terrain' et la replace dans la réserve.
  - ⇒ **Jouer 2 cartes (quelconques) pour lancer le dé** : Le résultat du dé indique un type de tuile paysage pour lequel le joueur peut, au choix :
    - Placer 1 tuile de la réserve sur le plateau,
    - Déplacer 1 tuile vide sur une autre case vide du plateau (sauf la tuile 'glissement de terrain', qui peut être placée sur une autre tuile),
    - Retirer 1 tuile vide du plateau et la remettre dans la réserve.
- Puis piocher autant de cartes qu'il a joué (mais limité à 3).
- SOIT piocher 1 carte.
- ☑ **Prairie** : Si le joueur y fini son tour, il peut combler sa main jusqu'à 6 cartes. S'il y reste plusieurs tours (et joue des cartes), il ne pourra piocher que 3 cartes maxi/tour.
- ☑ **Entrepôt** : Idem que la prairie + le joueur rempli les cases vides de son 'chariot'.
- ☑ **Château** : Si le joueur y fini son tour, il PEUT vendre la marchandise correspondante : Il la rend à l'entrepôt et SOIT prend la + grosse pièce d'or, SOIT comble sa main à 6 cartes. Puis il PEUT jeter le dé et faire l'action correspondante (voir 4<sup>ème</sup> action ↗)

**Fin du jeu** : Dès qu'un joueur a atteint 18 pièces d'or, il a gagné !