

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Sea of Clouds™

RÈGLES DU JEU



Ⓛ Théo Rivière

✍ Miguel Coimbra



Principe du jeu

Sea of Clouds est un jeu pour 2 à 4 joueurs qui vous emmène au-delà des nuages pour faire de vous l'un des plus grands pirates de l'air. Affrontez les autres pirates à bord de votre navire volant et montrez-leur que vous êtes le meilleur ! Pour cela, partez à l'abordage, pillez des trésors, collectionnez des reliques et dénichiez les meilleurs rhums.



Matériel



- 94 cartes Butin



21 cartes Rhum



23 cartes Relique



28 cartes Objet



22 cartes Pirate

- 80 Doublons (valeur 1, 3 et 5)



- 1 pion Bateau



- 4 plateaux Capitaine



- 1 plateau central



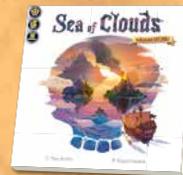
- 1 Perroquet



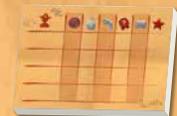
- 1 pion Chapeau du capitaine



- 1 livret de règles



- 1 carnet de scores



Aperçu et but du jeu

Incarnez le Capitaine d'un navire pirate et ramassez des parts du Butin pour augmenter votre richesse et recruter des pirates. Montrez à vos rivaux que vous maîtrisez les airs et envoyez vos pirates à l'abordage des navires adverses pour piller leurs trésors. Mais surtout, amassez le plus de points de victoire pour être le grand vainqueur de cette bataille !



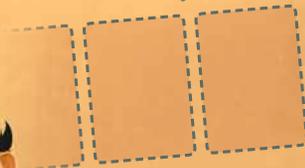
Éléments de jeu

PLATEAUX CAPITAINES

Chaque plateau représente le Capitaine d'un navire pirate que vous incarnez durant la partie. Il vous indique **où placer vos cartes Butin**.



Objets



Pirates



Reliques



Rhums

Secrets



PLATEAU CENTRAL

Le plateau central indique le **nombre de tours** à jouer pendant la partie ainsi que les phases d'abordage (🏴‍☠️) ordonnées par les capitaines pour piller les autres navires pirates. Trois emplacements sont également prévus sous le plateau central pour y déposer les parts du Butin.



CARTES RHUM

Ces cartes représentent des rhums de différentes valeurs. Chaque carte Rhum possède un nom et une valeur qui correspond au nombre de points de victoire 🌟 qu'elle vous rapporte en fin de partie.



PRÉCISIONS SUR LES CARTES RHUM

RHUM DE COLLECTION

Plus vous possédez de Rhums de collection, plus vous aurez de points de victoire 🌟 en fin de partie.



EXEMPLE

Ce rhum seul ne rapporte que 1 point de victoire 🌟. Dès que vous possédez plus d'un Rhum de collection, la collection devient avantageuse : marquez 4 points de victoire 🌟 pour une collection de deux rhums, 9 points pour une collection de trois rhums...

RHUM DE MAJORITÉ

Si vous êtes celui qui possède le plus d'exemplaires de ce Rhum, chacune de vos cartes Rhum de majorité rapporte 3 points de victoire 🌟. Sinon, vos cartes Rhum de majorité ne rapportent que 1 point de victoire 🌟 chacune.



CARTES RELIQUÉ



Ces cartes représentent des reliques légendaires à collectionner. Chaque carte Relique possède un nom et une valeur de collection qui correspond au nombre de points de victoire qu'elle vous rapporte en fin de partie. Comme les Rhums de collection, plus vous possédez de reliques d'une même collection, plus cette collection vous rapporte de points.



Nom

Valeur

EXEMPLE

Cette relique seule vous fait perdre 3 points de victoire en fin de partie, mais si vous possédez 4 reliques de cette collection, celles-ci vous rapportent un total de 6 points de victoire.



CARTES OBJET



Ces cartes représentent des objets que vous pouvez dérober sur les îles volantes. Chaque carte Objet possède un nom et un effet qui peut être permanent, instantané ou secret (à ne révéler qu'en fin de partie).



Nom

Effet

PRÉCISIONS SUR LES EFFETS DES CARTES OBJET



La plupart des cartes Objet vous donnent un effet **permanent** jusqu'à ce qu'elles soient volées par un autre joueur ou défaussées par un effet de carte.

Il existe deux exceptions, représentées par les symboles suivants :



Vous appliquez l'effet **instantané** de la carte, puis vous la défaussez immédiatement.



Vous posez la carte **Secret** face cachée et ne la révélez que lors du décompte final.



CARTES PIRATE

Ces cartes représentent des pirates que vous envoyez à l'abordage des autres navires. Chaque carte Pirate possède un nom, une force de combat et un effet qui se réalise en cas de victoire lors de la phase d'abordage.



PERROQUET

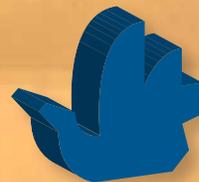
Le Perroquet est donné au premier joueur. Il permet au joueur qui le possède de **départager les égalités** et peut changer de main au cours de la partie grâce à certaines cartes Objet ou Pirate.



En cas d'égalité à l'issue d'un combat, pour une majorité, la victoire finale ou toute autre égalité, le joueur qui détient le perroquet est considéré comme vainqueur. Si le joueur qui possède le Perroquet n'est pas concerné par l'égalité, le vainqueur est le joueur le plus à sa gauche.

PION BATEAU

Le pion Bateau vous aide à suivre la **progression de la partie** sur le plateau central.



PION CHAPEAU

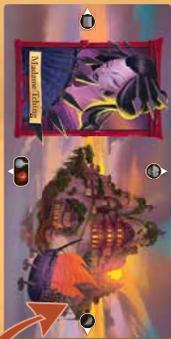
Le pion Chapeau est donné au **premier joueur**, qui le garde pendant toute la partie. Il s'agit d'un aide-mémoire qui vous rappelle à tout moment qui est le premier joueur.



Mise en place

- 1 Placez le plateau central sur la table (face  pour 2-3 joueurs, face  pour 4 joueurs) et posez le pion Bateau sur la case départ 

- 2 Chaque joueur choisit un plateau Capitaine et le place devant lui.



- 5 Donnez 3 Doublons à chaque joueur et posez le reste des Doublons sur la table pour former le stock.



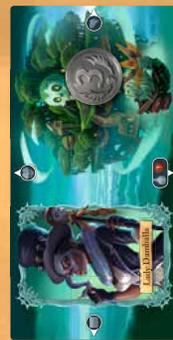
- 3 Mélangez toutes les cartes Butin pour former la pioche et posez-la au centre de la table.

POUR UNE PARTIE À DEUX JOUEURS, avant de mélanger les cartes Butin (cf. 3), enlevez :

- les chants des sirènes,
- 5 Objets  pris au hasard,
- 5 Rhums  pris au hasard,
- 5 Pirates  pris au hasard.



- 4 Placez les trois premières cartes de la pioche face cachée sous les emplacements prévus du plateau central pour former les parts du Butin.



- 6 Le dernier à avoir bu du rhum est désigné premier joueur. Il reçoit le Perroquet et le pion Chapeau.



Déroulement de la partie



En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, prenez la première part du Butin (la [les] carte[s] face cachée de gauche ❶ dans le Butin) et regardez-la secrètement. Deux choix s'offrent à vous :

I. RAMASSER LA PART DU BUTIN

Pour ramasser une part du Butin qui vous intéresse, prenez toutes les cartes de cette part et posez-les autour de votre plateau Capitaine, face cachée s'il s'agit d'un Rhum 🍷 ou d'un Secret 🔒, face visible pour toutes les autres cartes. Prenez ensuite la première carte de la pioche et posez-la face cachée sur l'emplacement du Butin que vous venez de vider.

Si vous ramassez une part du Butin qui comporte plus d'une carte, vous devez obligatoirement prendre toutes les cartes qui la constituent. Vous choisissez ensuite l'ordre dans lequel vous voulez les poser.

EXEMPLE

Si vous ramassez une part du Butin dans laquelle se trouve la Bière et un Pirate, vous pouvez choisir de poser d'abord la Bière et appliquez son effet avant de poser le Pirate autour de votre plateau Capitaine.



Remarque : dès qu'un emplacement du Butin se vide, que ce soit après un ramassage ou à cause d'un Objet 📦 ou d'un Pirate 🏴‍☠️, placez-y immédiatement la première carte de la pioche face cachée.

2. ABANDONNER LA PART DU BUTIN

Pour abandonner une part du Butin qui ne vous intéresse pas, reposez-la sur son emplacement et placez la première carte de la pioche au-dessus de cette part, face cachée. En abandonnant une part du Butin, vous augmentez sa valeur pour le joueur suivant, mais vous pouvez regarder la part suivante en espérant trouver mieux.

Une part du Butin ne peut contenir que trois cartes maximum. Si une quatrième carte devait être ajoutée à une part du Butin, quelle qu'en soit la raison, vous ajoutez un Doublon du stock à la part du Butin en lieu et place d'une carte.

Remarque : si la pioche se vide avant la fin de la partie, le jeu continue. Des Doublons sont ajoutés aux parts du Butin à la place des cartes.



Si vous abandonnez la part ❶ du Butin, prenez la part ❷ du Butin et procédez de la même manière que pour la part ❶. Si vous choisissez également d'abandonner celle-ci, faites de même avec la part ❸ du Butin.

Vous devez obligatoirement regarder les parts du Butin dans l'ordre en commençant par la part ❶. Vous ne pouvez donc pas regarder la part ❸ du Butin si vous n'avez pas, au préalable, abandonné les parts ❶ et ❷ du Butin.



Si aucune des parts du Butin ne vous intéresse, prenez la première carte de la pioche. Posez-la autour de votre plateau Capitaine, face cachée ou face visible selon le type de la carte, ou défaussez-la s'il s'agit d'une carte à effet instantané , après avoir réalisé son effet si nécessaire.

Remarque : à tout moment, il vous est possible de regarder le dos des cartes qui se trouvent sur le dessus de la pioche pour voir quels types de cartes (Rhum , Relique , Objet  ou Pirate ) vont arriver dans le Butin.

Une fois que vous avez posé une ou plusieurs cartes autour de votre plateau Capitaine, votre tour se termine, et c'est au joueur suivant de regarder la part **1** du Butin.

Lorsque tous les joueurs ont récupéré au moins une carte Butin, avancez le marqueur de tour d'une case sur le plateau central. Un nouveau tour de jeu commence.

EXEMPLE

1 Vous regardez la première part du Butin qui contient trois cartes. Vous décidez de l'abandonner et la remplacez, face cachée, sur son emplacement. La part du Butin contenant déjà trois cartes, vous ne pouvez plus en ajouter. Vous ajoutez donc un Doubleton du stock sur cette part du Butin au lieu d'une nouvelle carte.

2 Vous regardez la deuxième part du Butin qui contient deux cartes. Vous décidez également de l'abandonner et la remplacez, face cachée, sur son emplacement. Vous ajoutez une carte de la pioche, face cachée, à cette part du Butin.

3 Vous regardez la troisième part du Butin qui contient deux cartes. Vous décidez de la ramasser et placez ces deux cartes autour de votre plateau Capitaine après avoir réalisé leurs effets si nécessaire.

4 Vous prenez la première carte de la pioche et la posez sur l'emplacement vide du Butin pour créer une nouvelle part du Butin. C'est maintenant au tour du joueur suivant.



Phase d'abordage



Avant que le pion **Bateau** ne quitte une île avec ce symbole  pour passer au tour suivant, vos pirates partent à l'abordage des navires adverses pour tenter de déclencher les effets des Pirates.

Les effets des Pirates s'appliquent pour chaque victoire remportée face aux joueurs qui se trouvent directement à votre gauche et à votre droite, sauf s'il est indiqué  sur la carte. Dans ce cas, l'effet ne s'applique au maximum qu'une seule fois, même en cas de double victoire.

Remarque : si vous n'avez pas de Pirates, vous ne pouvez gagner aucun combat.

PUISSANCE DE L'ÉQUIPAGE

Pour savoir quel(s) capitaine(s) remporte(nt) une victoire, déterminez la puissance d'équipage de votre Capitaine en **additionnant la force de tous vos Pirates, sans oublier les bonus ou malus éventuels**. Si votre puissance est supérieure à celle d'un des deux autres joueurs que vous affrontez, vous avez une victoire.

EXEMPLE

Avec ces trois Pirates dans votre équipage et l'Épée émoussée, votre puissance est de 7 (4 + 2 + 2 - 1).



Effet

RÉSOLUTION DES EFFETS DES PIRATES

En commençant par le joueur qui détient le **Perroquet** et dans le sens des aiguilles d'une montre, appliquez les effets de vos Pirates dans l'ordre que vous souhaitez pour chacune de vos victoires. Si vous n'avez pas de victoire, il ne se passe rien.

Lorsqu'il est indiqué "**Volez**", vous ne pouvez voler que le(s) Capitaine(s) que vous avez vaincu(s). Si l'adversaire que vous pillez ne possède ni Doublons ni Rhums , il ne se passe rien.

Lorsqu'il est indiqué "**Échangez**", vous ne pouvez échanger qu'avec le(s) Capitaine(s) que vous avez vaincu(s). Si l'adversaire avec qui vous échangez ne possède ni Objets  ni Rhums , il ne se passe rien.

Lorsqu'il est indiqué "**Gagnez**" des Doublons sur une carte Pirate, prenez les Doublons dans le stock.

Remarque : il n'est pas possible d'avoir plus de deux victoires sur une manche puisque vous ne comparez votre puissance qu'avec celles de vos voisins de droite et de gauche. De plus, il est possible de n'en avoir qu'une si votre puissance est supérieure à celle de l'un de vos voisins et inférieure à celle de l'autre, ou de ne pas avoir de victoire du tout.

À la fin de la phase d'abordage, tous les pirates sont défaussés, et vous passez au tour suivant.

ABORDAGE À DEUX JOUEURS

lors des parties à deux joueurs, vous ne pouvez avoir qu'une victoire maximum.

EXEMPLE

Avec vos trois Pirates, vous obtenez une puissance d'équipage de 6. Stéphanie n'a pas de Pirates, et Laurent a une puissance d'équipage de 4. Vous gagnez alors vos deux combats.

Stéphanie détient le Perroquet et commence à appliquer les effets de ses pirates. Comme elle n'en possède pas, il ne se passe rien, et c'est à votre tour.

Avec **Rachel Cruz**, vous volez  aux deux adversaires que vous avez battus (Stéphanie et Laurent); vous obtenez donc  au total. Avec **le Cambusier**, vous prenez  du stock une et une seule fois , malgré vos deux victoires. Enfin, avec **le Coq**, vous prenez le Perroquet devant vous. Tous les effets de vos Pirates sont réalisés et c'est maintenant au tour de Laurent.

Laurent a une défaite contre vous, mais il a tout de même une victoire contre David qui ne possède qu'un **Gabier** de force 2. Il peut dès lors appliquer l'effet de **Monsieur Plume** et désigner David qui doit défausser une carte Objet se trouvant, face visible, devant lui.



David



Laurent



Stéphanie



Vous

Fin de la partie ET DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE ★

Lorsque le pion Bateau arrive sur la dernière île du plateau central, jouez le dernier tour normalement, réalisez une dernière phase d'abordage, et la partie se termine.

Comptez chacun vos points de victoire ★ pour déterminer qui est le plus grand Pirate de l'air en additionnant :

- la valeur de vos Doublons (chaque Doublon vaut un point de victoire ★), 
- la valeur de vos Rhums 

- la valeur de vos collections de Reliques 
- la valeur de vos Secrets 
- la valeur des bonus de vos Objets 

Le Capitaine qui obtient le plus de points de victoire ★ remporte la partie et devient le Roi des Pirates. En cas d'égalité, le joueur qui détient le Perroquet l'emporte, sinon c'est le joueur le plus à sa gauche qui gagne la partie.

Précisions sur les cartes



COFFRE

Si vous perdez un combat, vous devez donner le Coffre avec tous les Doublons se trouvant dessus à l'adversaire qui vous bat. Lorsqu'il récupère le Coffre, votre adversaire prend un Doublon du Coffre et le

place sur son plateau Capitaine.

Si vous perdez vos deux combats, le joueur avec la plus grande force de combat remporte le Coffre.

Le joueur qui possède le Coffre en fin de partie récupère tous les Doublons qui se trouvent dessus.



VIGIE

Si vous obtenez une victoire avec la Vigie, choisissez une carte parmi toutes celles qui se trouvent dans le Butin, sans regarder la face des cartes. Vous pouvez choisir votre carte en fonction du dos de carte qui vous intéresse (Rhum, Relique, Objet ou Pirate), mais vous ne pouvez pas la regarder avant de l'avoir prise. Posez cette carte autour de votre plateau Capitaine.



MONSIEUR PLUME

Si vous obtenez une victoire avec Monsieur Plume, désignez un joueur parmi vos adversaires vaincus.

Ce joueur choisit une carte Objet qui se trouve devant lui face visible et la défausse.

CRÉDITS

Auteur : Théo Rivière • Illustrateur : Miguel Coimbra
Gestion de projet : Ludovic Papais



© 2016 IELLO. Tous droits réservés. IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 HEILLECOURT

L'auteur tient à remercier tous les testeurs du jeu qui ont rendu cette édition possible. Une pensée particulière pour : mes parents, LOR+M, Élodie, Eli Frot, Antoine Bauza, Benoît Forget, Alain Balaj, Mathieu Rivero, Samuel Colin, Maxime Rambourg, Timothée Simonot, Virginie Gilson, Vincent Vogel, Karoline Piccin et tous les gens que j'oublie (désolé !).

Sébastien Dujardin, la cuisine du CNJ, Matthieu Lanvin, Matthieu Bonin, Nicolas Sato, Masumi Sato, Judith Brustlein, Virginie Papais (comme le maïs), Miguel "légendaire" Coimbra, Florian Deshayes, Chloé Deshayes, Ann Pichot, Alexis VanderBruck, Yann Barthelheimer et toute la Cool Games team, Benoît Forget, Alain Balaj, Mathieu Rivero, Samuel Colin, Maxime Rambourg, Timothée Simonot, Virginie Gilson, Vincent Vogel, Karoline Piccin et tous les gens que j'oublie (désolé !).

Un merci tout particulier à Ludovic Papais pour sa confiance, sa sympathie et son professionnalisme. Sans toi, on n'en serait pas là, coco.

SUIVEZ-NOUS SUR



www.iello.info

RAPPEL DES SYMBOLES EFFET



Objet



Deux points de victoire



Relique



Secret



Rhum



Majorité de rhums



Pirate



Majorité de reliques



À défausser après utilisation



Rhum de majorité



1 doublon



3 doublons



Rhum de collection



5 doublons



Majorité de doublons



Limité à une fois

