

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





de Roberto Fraga



Quand le plateau de jeu met les voiles

Godille dans la brume. Quel plaisir que la pêche aux poissons !... à condition de savoir où mener sa barque... Mais à Maldivia, la mer disparaît sous d'épaisses couches de brume. Les embarcations se croisent à tâtons. Qui réussira à garder le cap jusqu'aux meilleures zones de pêche ?

À l'horizon, dans la brume, les bateaux marchands de Maldivia attendent le poisson frais. Mais les habitants des îles sont exigeants. Malgré leurs filets pleins, les pêcheurs doivent baisser pavillon si les poissons convoités ne frétilent pas au bout de leurs hameçons. De plus, des « pirates » améliorent leur quota en volant les plus belles prises des autres embarcations.

Contenu : 1 tapis de jeu, 4 embarcations, 40 cartes Bateau, 1 carte Premier Joueur, 32 poissons, 12 tuiles Cap (avec une flèche), 4 tuiles Brume (E/S/W/N)



Votre but



Attrapez des poissons ! Stockez-les sur le mât de votre embarcation et livrez-les aux bateaux. Vous gagnerez alors les cartes de ces bateaux. Dès que la brume sera devenue trop épaisse pour continuer la pêche, la partie sera terminée. Le vainqueur de MALDIVIA sera alors le joueur qui aura livré le plus de poissons.

Étalez le **tapis de jeu** au milieu de la table, **cette face visible**.

Installez-vous en face d'un bord du tapis (et pas d'un coin).

Choisissez chacun une embarcation et prenez ...

3 tuiles Cap

et

1 tuile Brume.



Gardez les flèches et les lettres dessus à l'abri du regard des autres joueurs.

Triez les **poissons** par couleur et formez une réserve commune.



Le dernier joueur à avoir touché un vrai poisson reçoit la **carte Premier Joueur**.



Il place son embarcation sur une case libre du tapis, puis les autres joueurs font de même à tour de rôle.

Mélangez séparément les **10 cartes Bateau** portant le **même nom d'île** au verso.

À partir de n'importe quel bord du tapis, dans le sens horaire, placez chacune des 4 piles, face cachée, en face d'un bord, dans l'ordre suivant : **Efo, Solys, Wipi et Nanga**.

Dévoilez **2 cartes** de chaque pile et placez-les, **face visible**, l'une à côté de l'autre.



Bienvenue dans les zones poissonneuses de Maldivia !



Maldivia est un chapelet de 4 îles : Efo, Solys, Wipi et Nanga. Celles-ci ne sont pas représentées sur le tapis, mais éloignées, cachées dans la brume. Là où vous ne voyez plus la mer, partout autour du tapis, une épaisse brume s'est formée. C'est là que les bateaux attendent le produit de votre pêche, pour ramener les espèces de poissons que les habitants de leurs îles respectives recherchent, indiqués sur les cartes des bateaux retournées face visible.



Déroulement du jeu



Une partie se déroule en plusieurs manches, chacune constituée de **2 phases** :

1. Le plan de navigation

2. La résolution des actions



Phase 1 : Plan de navigation



Simultanément...

chacun **aligne** ses 4 tuiles **devant lui**, dans l'ordre dans lequel il **souhaite** les activer lors de la phase 2, **de gauche à droite**.



L'ordre dans lequel sont alignées vos 4 tuiles, de gauche à droite, correspond à l'ordre dans lequel vous résoudrez leurs actions (en phase 2).

L'orientation des lettres et de la flèche sur vos 4 tuiles indique respectivement à quel bord du tapis ou dans quelle direction vous effectuerez chacune de vos actions.

...et ce, dans le plus secret !

Personne ne doit **voir** dans quel **ordre** vous placez vos tuiles, ni dans quelle **direction** pointent la flèche et les lettres dessus.

Vous disposez de 3 tuiles Cap :

-> Elles possèdent une flèche.
-> **Elles vous permettent de déplacer votre embarcation !** Orientez chaque flèche dans la **direction** vers laquelle vous **souhaitez** déplacer votre embarcation.



Vous disposez d'1 tuile Brume :

-> Elle porte les initiales des îles : E/S/W/N.
-> Elle vous permet de choisir où tombe la brume en repliant le tapis !
Tournez la tuile de telle manière que **la lettre en haut** indique **d'où vient** la brume !

Lorsque **tout le monde** a fini de planifier ses 4 actions, **ne touchez plus** à vos tuiles !



Phase 2 : Résolution des actions



Le joueur qui possède la carte Premier Joueur dévoile sa **PREMIÈRE** tuile. Ce sera ensuite au tour des autres joueurs. Lorsque vous aurez tous effectué l'action de votre première tuile, passez à la deuxième...

À votre tour de jeu, commencez par **dévoiler** votre tuile la plus à **gauche**.

-> Pour cela, **couchez-la vers l'avant** (vers le tapis), ...

... de manière à ne **pas changer l'orientation** de la flèche ou des lettres.



Correct !



Incorrect !



Puis effectuez l'**action qu'elle indique**. -> Reportez-vous au paragraphe « Les actions » (à partir de la page 19) pour savoir ce qu'il faut faire.

4 tuiles, de gauche à droite !

À l'issue de votre première action, votre **tuile de gauche** est **couchée** devant vous. Au tour suivant, couchez la tuile à sa droite et appliquez ses effets. Vous jouez ainsi vos 4 tuiles **de gauche à droite** en l'espace de 4 tours.



Manche suivante...

Une fois que vous avez **effectué les actions de toutes vos tuiles**, la manche prend fin.

Le Premier Joueur passe la **carte Premier Joueur à son voisin de gauche**. Celui-ci entame la manche suivante avec la phase 1 : « Le plan de navigation ».



Après quatre tours, vos quatre tuiles sont à plat devant vous.



Les actions



Tuile Cap : Déplacez votre embarcation selon la flèche !

À chaque fois que vous dévoilez une **tuile Cap**, déplacez votre **embarcation** ...

en ligne droite dans la direction indiquée par la flèche



d'autant de cases que vous voulez (sans obstacle)

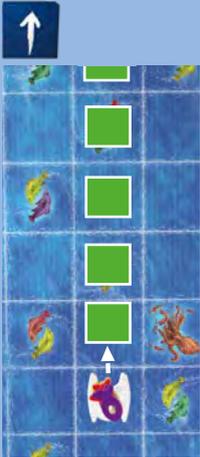


jusqu'à une case libre au choix

sans sauter par-dessus une autre embarcation

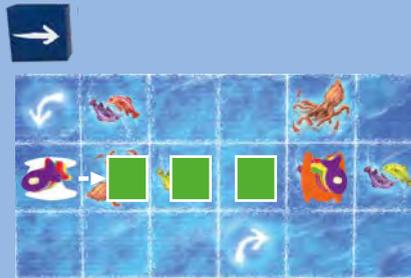
ni sortir du tapis

Si vous ne pouvez ou ne voulez **pas** déplacer votre embarcation dans la direction indiquée par la flèche, **votre tour est immédiatement terminé.**



La voie est libre !

Vous déplacez votre embarcation en ligne droite, dans la direction indiquée par la flèche sur votre tuile, jusqu'à une case libre (■) de votre choix.



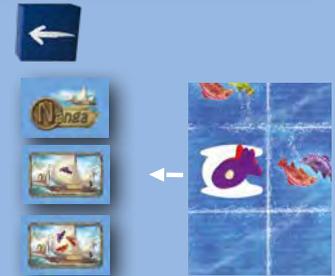
Embarcation droit devant !

Dans la direction indiquée par votre tuile, votre embarcation peut s'arrêter sur l'une des cases marquées d'un (■). Elle ne peut pas passer par-dessus l'embarcation sur sa route.



Passage bloqué !

Votre embarcation ne peut **pas** se déplacer, car une autre embarcation se trouve déjà sur la case voisine dans la direction indiquée par la flèche sur votre tuile.



Impossible d'aller plus loin !

La flèche sur votre tuile pointe vers une direction dans laquelle il n'y a plus de case ; vous êtes au bord du tapis. Votre embarcation ne peut pas se déplacer.



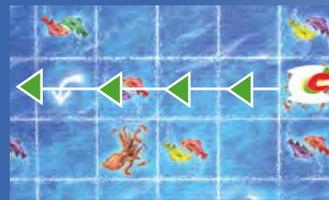
Courant : Autorisé à virer de bord !

Si votre embarcation **traverse** un **courant**, vous **pouvez** changer de direction selon la flèche, à condition de **suivre intégralement le sens du courant** indiqué.



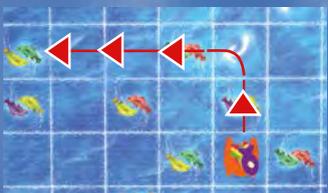
Vous pouvez virer :

Si vous atteignez un courant **par la base** de la flèche, suivez intégralement le sens indiqué et quittez-le par la pointe.



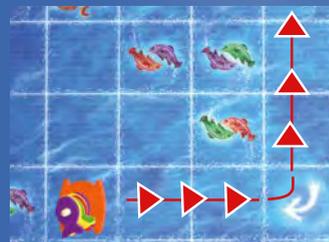
Vous n'êtes pas obligé de virer :

Vous pouvez ignorer un courant ! Dans ce cas, continuez de vous déplacer en ligne droite au-delà du courant (ou restez dessus).



... vous ne suivez pas le sens du courant.

En revanche, vous ne pouvez pas virer de bord si...



... vous vous déplacez à contre-courant.

Si votre embarcation **début**e son déplacement sur un courant, vous devez suivre la direction indiquée par la flèche de votre tuile. Dans ce cas, vous n'avez **pas** le droit d'utiliser le courant.



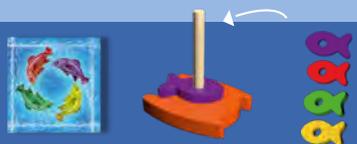
Vous avez déplacé votre embarcation ? Effectuez votre action !



À chaque fois que vous **terminez** votre **déplacement** sur une case vous autorisant une ou plusieurs actions, vous pouvez les **effectuer immédiatement** (ou y renoncer).

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas déplacer votre embarcation, vous ne pouvez effectuer aucune action, peu importe la case sur laquelle elle se trouve. Votre tour de jeu est terminé.

Actions disponibles :



Case Poisson : vous pouvez pêcher !

Si votre embarcation s'arrête sur une **case Poisson**, prenez les **poissons indiqués** dans la réserve, tant qu'il en reste, et enfilez-les sur votre mât, dans l'ordre que vous voulez.



Case adjacente à d'autres embarcations : vous pouvez voler !

Si votre embarcation s'arrête **à côté d'une autre embarcation** (pas en diagonale), volez le poisson **en haut** de son mât et enfilez-le sur le vôtre. Si l'embarcation abordée est vide, il n'y a simplement rien à voler. Si vous vous arrêtez sur une case entourée de **plusieurs embarcations**, vous pouvez voler un poisson à **chacune** d'elles.

Il est interdit de modifier l'ordre des poissons déjà enfilés sur le mât, que ce soit au cours d'une pêche ou d'un vol.



Case Pieuvre : Vous pouvez tourner une tuile

Si votre embarcation s'arrête sur une **case Pieuvre**, tournez une tuile **encore debout** comme vous voulez (de 90, 180 ou 270°). Il peut s'agir de l'une de vos tuiles ou d'une tuile adverse, mais le **recto** doit rester caché.



Case requin : Vous pouvez échanger un bateau gagné

Si votre embarcation s'arrête sur une **case Requin**, vous pouvez échanger une carte bateau que vous avez déjà gagnée contre celle d'un **adversaire** de votre choix : donnez-lui une de vos cartes au choix, **face cachée**, et tirez l'une des siennes **au hasard**. Il doit cependant vous montrer les lettres (leur provenance) au verso.

→ Si vous ne possédez pas encore de carte Bateau, vous ne pouvez pas effectuer l'action Requin.



Case en bordure de tapis : vous pouvez livrer un bateau !

Si votre embarcation s'arrête sur une case de la rangée au **bord du tapis**, vous pouvez **livrer un bateau** face visible se trouvant en face **de ce bord**. Il est **interdit** de livrer les deux bateaux en face **du même bord** durant le **même tour**. Si votre embarcation s'arrête sur une **case de coin**, vous pouvez livrer un **bateau** se trouvant devant **chacun des deux bords adjacents**. La livraison des bateaux est expliquée page suivante.

Si vous effectuez l'action d'une ...



Plusieurs actions



Si vous effectuez l'action d'une ...

→ **case Poisson, Pieuvre ou Requin,**



... vous pouvez également voler (en même temps) **chaque embarcation voisine**. Vous pouvez enfilez **tous** les nouveaux poissons que vous récupérez **dans l'ordre que vous voulez** sur votre mât.

bord du tapis



→ **case Pieuvre ou Requin, au bord du tapis,**

... vous pouvez en plus livrer un bateau, **y compris** avec des poissons que vous venez de voler à des embarcations voisines **dans le même tour**.

Sur une case Requin, vous pouvez même échanger un bateau que vous venez de livrer et de gagner durant le même tour.

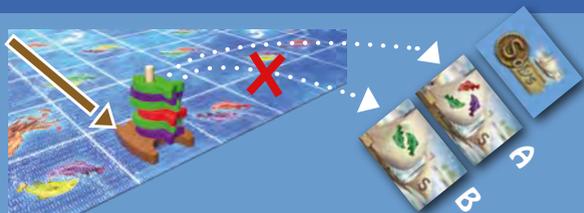


Comment livrer un bateau



Retirez **de votre mât** les poissons demandés par le bateau et remettez-les **dans la réserve**. En récompense, vous gagnez la **carte du bateau livré**. Placez-la devant vous, face cachée. Votre embarcation doit avoir sur son mât **tous les poissons que le bateau demande**. Peu importe l'ordre dans lequel se trouvent ces poissons ou qu'il y ait d'autres poissons intercalés sur votre mât. **Après la livraison, vous pouvez réorganiser l'ordre des poissons encore sur votre mât** comme vous voulez.

Sur une case Poisson, au bord du tapis, vous devez choisir une des deux actions : pêcher ou livrer. Vous ne pouvez jamais effectuer les deux durant le même tour : pêcher et livrer !



Vous venez de déplacer votre bateau sur une case en bordure de tapis, où attendent les bateaux de Solys. Vous pouvez y livrer **un** des bateaux qui s'y trouvent. Vous choisissez le bateau **A** et remettez donc un poisson rouge, un vert et un violet de votre mât dans la réserve. Vous gagnez alors la carte du bateau A. Vous n'avez pas le droit de livrer les deux poissons verts restants sur votre mât au bateau **B** durant le même tour.

Après avoir gagné un bateau livré, piochez un **nouveau bateau** de cette pile. Si la **pioche est vide**, ignorez cette étape. S'il ne reste plus aucun bateau à un bord du tapis, toute livraison devient impossible de ce côté.



Sur cette case au coin du tapis, vous pouvez livrer à la fois les bateaux de Solys **et Efo**. Il vous manque un poisson violet, mais vous le volez en haut du mât de l'embarcation voisine. Vous pouvez ainsi livrer à la fois un bateau de Solys et un de Efo et gagner les cartes de ces deux bateaux.



7 poissons à bord ? L'embarcation est pleine !



Vous ne pouvez jamais avoir plus de 7 poissons sur votre mât.

Si une action Pêche ou Vol vous conduit à avoir des poissons en trop, vous pouvez ...

Règles à observer :

- ➔ Vous êtes obligé de prendre les poissons **à partir du haut** du mât. (Vous ne pouvez enlever un poisson en dessous que si vous remettez également dans la réserve le poisson au-dessus de lui.)
- ➔ À vous de choisir si vous désirez garder **tout ou partie** des poissons que vous avez récupérés ou les remettre dans la réserve.
- ➔ Vous pouvez remettre plus de poissons dans la réserve que le nombre de poissons récupérés.
- ➔ Vous ne pouvez pas modifier l'ordre des poissons que vous gardez sur votre mât.

... en remettre autant que vous voulez dans la réserve

... remettre des poissons de votre mât dans la réserve pour pouvoir y enfilez les poissons nouvellement acquis dans l'ordre que vous voulez.



La case Poisson atteinte par votre embarcation (noire) vous permet de pêcher 3 poissons (A). De plus, vous pouvez voler 2 embarcations voisines (B). Mais il ne vous reste de la place que pour un seul poisson sur votre mât. Vous remettez donc 2 poissons du haut de votre mât dans la réserve (C).

Vous enfiler ensuite 2 (des 3) poissons fraîchement **pêchés** et 1 **volé** sur votre mât, dans l'ordre que vous voulez (D). Votre embarcation est maintenant pleine (E). Le poisson pêché et le poisson volé restants sont remis dans la réserve.



Repliez le tapis de jeu sur le bord choisi !



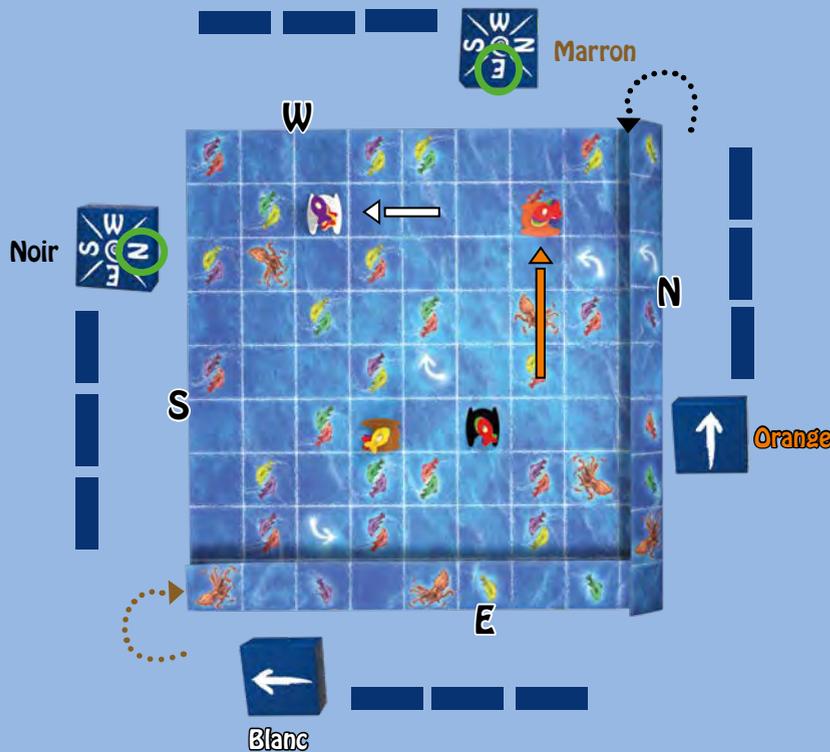
La lettre en haut de votre tuile Brume indique où la brume envahit la mer. Repliez la rangée de cases **extérieure**, où se trouvent les bateaux portant la lettre correspondante, sur **celle d'à côté**. La rangée extérieure au dos du tapis devient alors visible et forme le nouveau bord du tapis.

Si le **W** est en haut de votre tuile, la brume s'étend là où se trouvent les bateaux de Wipi et vous repliez ce bord de tapis. Une partie de la mer disparaît dans la brume.

Un même bord de tapis ne peut disparaître dans la brume qu'une seule fois par manche !

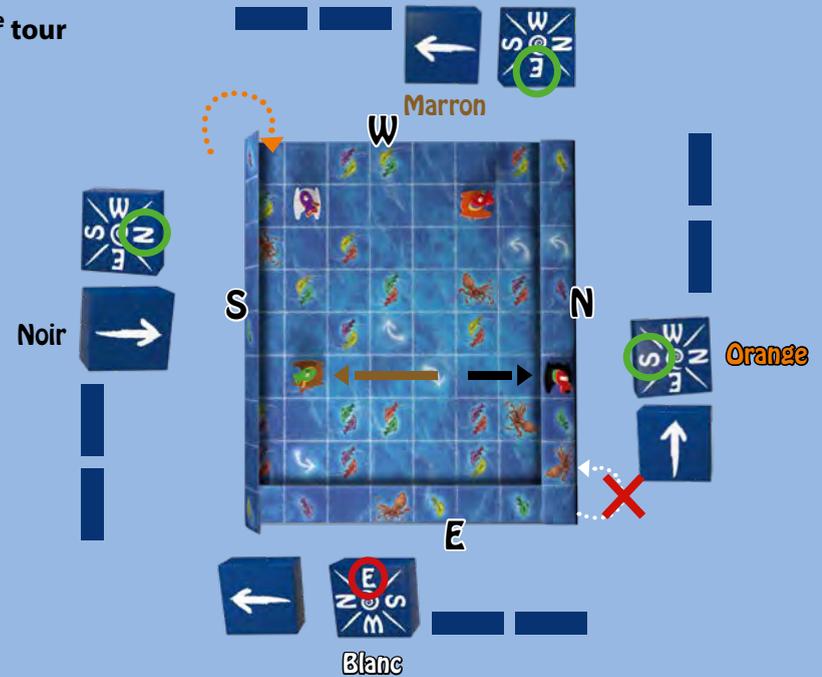
Si la brume s'est déjà abattue sur ce bord de tapis au cours de cette manche, **ne le pliez pas**. Après avoir dévoilé votre tuile, votre tour est terminé sans avoir rien fait. Important : Vous êtes obligé de replier le tapis si votre lettre n'a pas encore été choisie par un joueur ce tour-ci. Pour savoir si la brume s'étend sur le bord que vous avez choisi, observez toutes les tuiles déjà dévoilées par tous les joueurs, comme le montre l'illustration.

1^{er} tour



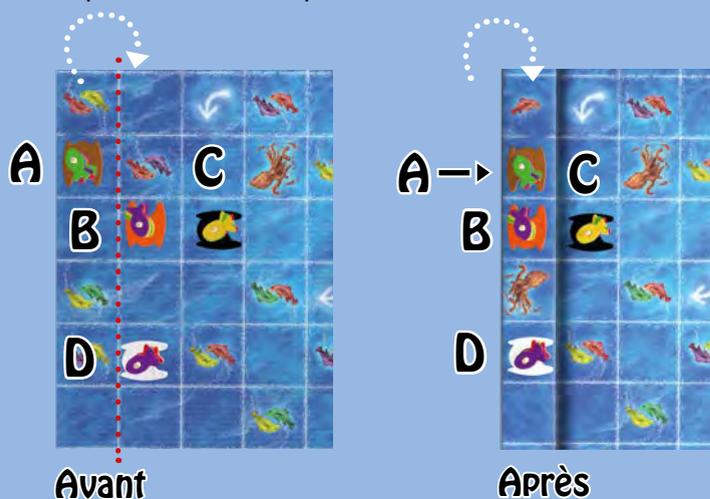
Tous les joueurs dévoilent leur 1^{re} tuile (de gauche). **Blanc** et **Orange** ont choisi de commencer avec une tuile Cap et déplacent donc leur embarcation ; **Marron** et **Noir** ont joué leur tuile Brume : En tournant le E en haut de sa tuile, **Marron** étend la brume sur le bord Efo. Tandis que le N de **Noir** fait s'abattre la brume sur le bord Nanga. Si le joueur **Noir** avait également choisi un E, le tapis de jeu n'aurait pas été plié une deuxième fois de ce côté.

2^e tour

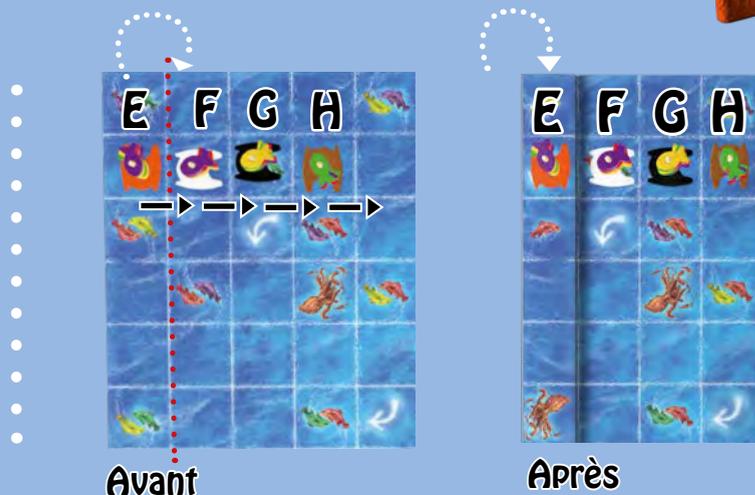


Lors du 2^e tour, 2 tuiles Brume sont de nouveau dévoilées. La tuile Brume de **Blanc** indique E en haut. Mais la brume s'est déjà abattue sur le bord Efo durant cette manche, comme l'indique la tuile dévoilée par **Marron** au 1^{er} tour. La brume prévue par **Blanc** sur le bord Efo est donc ignorée : il n'effectue pas l'action de sa tuile Brume. Celle de **Orange** indique un S en haut. La brume ne s'est pas encore abattue sur le bord Solys durant cette manche et envahit donc ce bord : **Orange** replie le bord Solys.

Une fois le tapis replié, les embarcations concernées sont remises dessus selon les règles ci-dessous. Ces embarcations ne déclenchent **jamais l'action** de la case sur laquelle elles sont replacées.



Toutes les embarcations touchées par la brume doivent remettre le poisson en haut de leur mât dans la réserve.



Embarcations au bord (Il s'agit des embarcations sur la partie repliée. Elles sont toujours touchées par la brume.)
Chaque embarcation au bord du tapis (replié) y reste : Remettez-la au même niveau sur la « nouvelle case au bord » (embarcations A et E sur les illustrations).

Embarcations recouvertes (Il s'agit des embarcations sur lesquelles est replié le tapis. Elles sont toujours touchées par la brume.)
Les embarcations qui sont recouvertes » lorsque le tapis est replié restent au même endroit, « au-dessus de l'eau » et se retrouvent ainsi, comme les embarcations du paragraphe précédent, au bord du tapis (embarcations B et D sur les illustrations). Les embarcations voisines, vers l'intérieur, ne sont ici pas touchées par la brume et restent là où elles sont (sur les illustrations : l'embarcation C, qui ne perd donc pas de poisson).

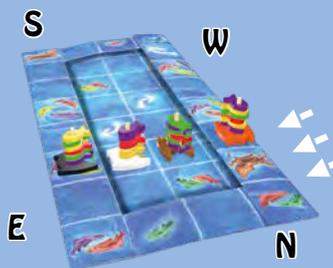
La règle concernant les embarcations recouvertes DIFFÈRE si les embarcations en bord de tapis se retrouvent sur elles (voir paragraphe suivant).

Des embarcations au bord se retrouvent sur des embarcations recouvertes Si une embarcation qui se trouvait au bord du tapis se retrouve sur la même case qu'une embarcation recouverte lorsque celui-ci est replié, cette dernière est décalée d'une case vers l'intérieur. (Sur les illustrations, l'embarcation F est poussée par l'embarcation E.)

Des embarcations au bord et des embarcations recouvertes se retrouvent sur d'autres embarcations voisines
Si une embarcation recouverte (à cause d'une embarcation au bord) est repoussée vers l'intérieur sur la même case qu'une autre embarcation, cette dernière est également repoussée d'1 case vers l'intérieur. Ces embarcations se retrouvent donc touchées par la brume. (C'est ce qui se passe sur les illustrations pour les embarcations G et H, car l'embarcation E pousse la F vers l'intérieur, là où se trouve G.)

Cas particulier

Si la brume recouvre plusieurs embarcations les unes derrière les autres, mais qu'elles occupent une rangée complète, ne repliez pas le tapis. Ignorez la brume. Ce bord de tapis ne pourra plus être replié durant cette manche.



Le tapis n'est pas replié.

Après que vous avez replié le bord du tapis, votre voisin de gauche change un bateau !



Votre voisin de gauche choisit l'un des deux bateaux visibles sur le bord que vous venez de replier, le remet sous la pile et en pioche un nouveau pour le remplacer. Puis c'est à lui de jouer.



Fin de la partie



La partie s'arrête s'il ne reste plus que **16 cases ou moins non recouvertes** par la brume, dès que tous les joueurs auront joué le **même nombre de tuiles**.

Exemple : Si vous mettez fin à la partie avec votre 3^e tuile, les joueurs qui n'ont pas encore joué leur 3^e tuile ont une dernière action.



Vainqueur



Celui qui possède le plus de poissons sur ses cartes Bateau remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui parmi eux qui possède le plus de poissons sur son mât. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Art. no. : 601105173

Auteur : Roberto Fraga

Illustration : Folko Streese

Mise en page : Ulla Schardt

Traduction : Eric Bouret

2023 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1, D-90765 Fürth

Pièces de rechange : service.zoch-verlag.de

zoch-verlag.com

