

Mermaid rain

Qu'est-ce que Mermaid rain ?

Dans "Mermaid Rain", vous explorez l'océan et récoltez autant de trésors que possible afin de conquérir le coeur de votre prince. Mais vous ne pourrez pas conquérir le coeur de votre prince tant que vous serez bloquée dans l'océan. Vous devrez dépenser une partie de vos trésors pour apaiser la sorcière, qui transformera votre glorieuse queue de poisson en jambes fonctionnelles. Alors, avec un peu de chance, il vous restera encore assez de trésors pour éblouir le prince.

L'action principale de Mermaid Rain est divisé en deux phases : la phase de "Prévision de déplacements" et la phase de "Déplacements".

Dans la phase de prévision vous constituez votre combinaison (association de cartes) en utilisant les cartes que vous possédez et vous remportez une tuile de déplacement.

Dans la phase de prévision de déplacements, vous placez votre tuile de navigation sur le plateau, déplacez sirène en utilisant vos cartes encore en mains et récoltez des trésors.

Amassez assez de trésors et gagnez votre prince !

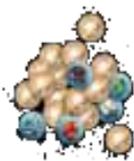
Contenu



6 sirènes
et leur socle



6 jetons
score



72 jetons
trésor



36 tuiles de navigation



72 cartes d'aventure



8 cartes des courants sous-marins



6 cartes de sirènes



1 Carte Prince

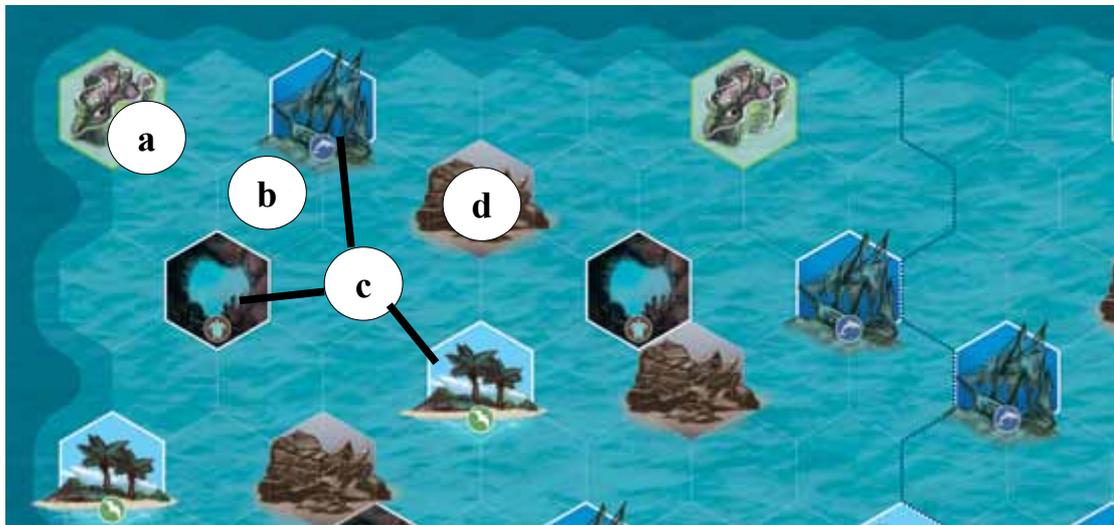


Plateau des Scores



Plateau de jeu

Le plateau de l'océan expliqué



a.) cases de départ

La case où les joueurs placent leurs sirènes au début du jeu.

b.) L'océan

la zone où les joueurs placent les tuiles de navigation.

c.) Les cases trésor

Les cases où les jetons trésor sont placés. Vous pouvez obtenir un jeton trésor (et seulement un) si il reste au moins un jeton trésor quand votre sirène entre sur l'un de ces cases.

Ces cases sont symbolisées par un bateau échoué, d'une petite ile ou d'une grotte sous marine. Pour entrer dans une case à trésor, vous devez utiliser une carte aventure correspondant.

d.) Case obstacle

Ces cases sont des iles rocheuses. Elles empêchent les mouvements des sirènes. Vous ne pouvez ni placer de tuile de navigation ni déplacer votre sirène sur ces cases.

Le plateau des scores

Chaque fois qu'un joueur gagne des points, il déplace son jeton de score sur cette piste.



Detail des cartes, jetons et tuiles



Cartes des princesses sirènes

Ces cartes sont jouées pour mettre un terme à l'étape de constitution de la combinaison de cartes d'un joueur pendant la phase de prévision. Des informations sur le jeu sont indiquées sur ces cartes.



Carte Prince

Cette carte indique le premier joueur et le donneur actuel. Pendant le jeu, cette carte devrait être placée face au donneur de telle sorte que les autres joueurs puissent la voir.



Cartes d'aventure

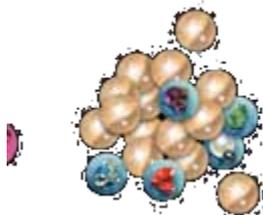
Il y a trois types de cartes d'aventure; les cartes "Dauphins", les cartes "Mouettes" et les cartes "Tortue de mer". Elles sont très importantes car vous les utilisez à la fois pour constituer les combinaisons (associations de cartes) pendant la phase de prévision et pour déplacer les sirènes pendant la phase de déplacement. Le petit symbol représenté sur les bords de la carte correspond à celui sur les tuiles de navigation.



Cartes des courants sous-marins

Ces cartes indiquent le type et le nombre de tuiles de navigation révélées lors de la phase de prévision de déplacements pour chacun des tours. Les nombres dans les colonnes indiquent combien de tuiles de navigation de chaque type seront révélées en fonction du nombre de joueurs.

Jetons trésors

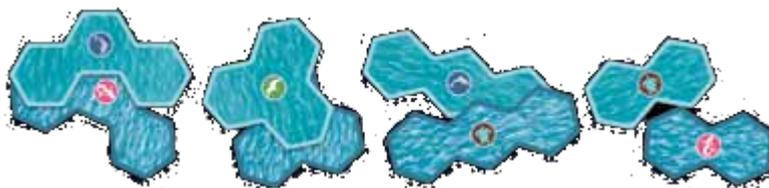


Il y a cinq types de trésors : Coquillages, corail, cristal, perles et écaille de dragon. Le joueur qui rassemble le plus de jetons trésors pour chaque type gagne plus de points (voir tableau de décompte).

Tuiles de navigation

Les joueurs placent les tuiles sur le plateau de l'océan, puis déplacent leurs sirènes sur celles-ci. Il y a quatre types de tuiles de navigation :

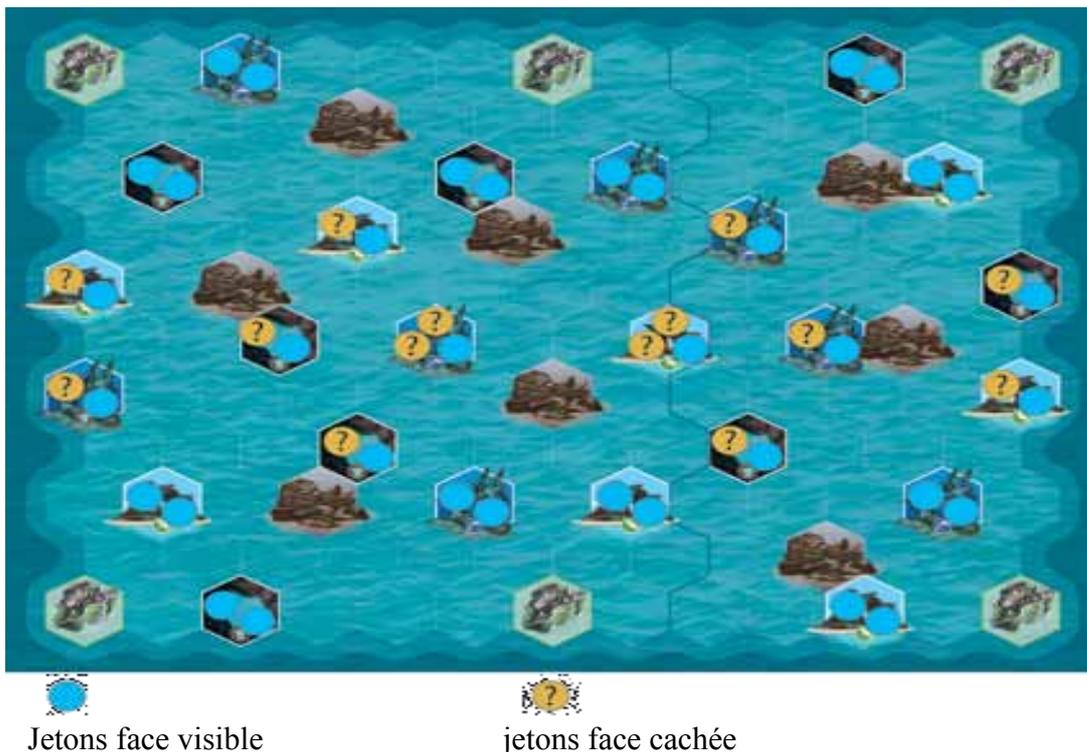
Tuiles courbes, Tuiles triangulaires, Tuiles longues, Tuiles courtes.



Pour déplacer votre sirène sur une de ces tuiles, vous devez jouer une carte avec le même symbol que la tuile de destination. La teinte des bords extérieurs de la tuile (foncé ou clair) indique si la tuile reste ou non sur le plateau de l'océan à la fin du tour (voir "enlever les tuiles de navigation"). Les tuiles au bord foncé seront enlevées, les tuiles au bord plus clair resteront sur le plateau océan.

Préparation

Placer les jetons trésor sur les cases trésor comme indiqué ci-dessous.



Important : Le nombre de jetons trésor de chaque type qui peuvent être placés face visible pour un jeu à 5 joueurs est toujours fixé comme suit :

6 jetons d'écailles de dragon et de perles

7 jetons de cristal et de Corail

10 jetons coquillage

Après avoir placé aléatoirement les jetons face visible, placer les jetons face cachée sur les cases indiquées sans regarder leur symbole.

Placer le reste des jetons trésor face cachée près du plateau océan, ils forment une réserve de trésors. Pour la préparation avec un nombre différent de joueurs voir page 11.

Distribution des cartes princesse sirène et des sirènes

Chaque joueur choisit une carte sirène et reçoit la sirène et le jeton de score de la couleur correspondante. Ensuite, placez votre jeton de score sur le point 0 du tableau des scores.

Mélange des cartes et des tuiles

Mélangez les cartes d'aventure et de courants sous-marins séparément et faire une pile de chaque face cachée. Divisez les tuiles de navigation par forme, les mélanger séparément et faire des piles face cachée.

Choix du donneur pour le premier tour

Le joueur qui a été visiter un aquarium le plus récemment devient le donneur pour le premier tour.

Bien entendu vous pouvez décider de le choisir au hasard si vous préférez. Le donneur reçoit la carte Prince.

Tour de jeu

Une partie est découpée en 5 tours qui suivent la séquence ci-dessous.
A l'issue des 5 tours, chaque joueur compte ses points.

Phase de “prévision de déplacements”

- 1. Distribution des cartes aventure**
- 2. Résolution d'une carte des courants sous-marins**
- 3. Constitutions des combinaisons**
- 4. Déterminantion de l'ordre des joueurs**
- 5. Choix des tuiles de navigation et application des effets des combinaisons**
- 6. Passage de la carte Prince au joueur suivant**

Phase de “Déplacements”

- 1. Choisir les cases de départ (seulement au premier tour) et placer les tuiles de navigation.**

Le joueur qui a réalisé la meilleur combinaison réalise les actions suivantes en premier, suivi par les autres dans l'ordre du classement des combinaisons de la plus forte à la plus faible.

- 2. Déplacer les sirènes**
- 3. Ramasser les jetons de trésor**
- 4. Fin du tour**

Enlever les tuiles de navigation (Déplacement forcé)
Ajustement des cartes en mains

Fin du jeu (à la fin du cinquième tour)

Tribu à la sorcière
Calcul final

phase de “prévision de déplacements”

Dans la phase de “prévision de déplacements”, les joueurs constituent des combinaisons en utilisant les cartes qu'ils ont en main, et gagnent des tuiles de déplacement. Ils jouent à tour de rôle dans l'ordre du classement des combinaisons (de la plus forte à la plus faible) à chaque tour.

Les joueurs gagnent aussi divers effets selon la combinaison qu'ils ont réalisé.

1. Distribution des cartes Aventure

Le donneur distribue sept cartes d'aventure à chaque joueur.

Les Cartes de princesses Sirène doivent être conservées dans leurs mains avec les cartes d'aventure. Notez que le donneur ne distribue pas des cartes d'aventure jusqu'à ce que chaque joueur dispose de sept cartes dans sa main, mais doit distribuer exactement sept cartes Aventure à chaque joueur.

2. Vérification d'une carte de courant sous-marins

Tirer une carte de la pile des cartes courants sous-marins. Consulter la colonne qui correspond au nombre de joueurs. Révéler les tuiles de surf selon l'indication sur la colonne. Les joueurs choisiront une de ces tuiles face visible selon leur classement. Si une pile de tuiles de surf est vide, mélanger les tuiles défaussées face cachée et faire une nouvelle pile.

3. Réalisation des combinaisons

Les joueurs réalisent leur combinaison en révélant certaines de leurs cartes d'aventure.

Au début, chaque joueur choisit deux cartes d'aventure de sa main et les place faces cachées devant lui, ensuite tous les joueurs révèlent leurs cartes. Ensuite, les joueurs choisissent d'autres cartes d'aventure et les révèlent une par une. (chaque "carte suivante" est sélectionnée par chacun des joueurs puis révélée simultanément).

Pour faire court, en premier vous jouez deux cartes d'aventure ensemble face cachée et les retournez, puis jouez une carte face cachée et la retournez, ainsi de suite.

Si un joueur souhaite terminer sa combinaison à n'importe quel moment après avoir joué les deux premières cartes, il lui suffit de choisir sa carte princesse sirène à la place d'une carte d'aventure. Notez que les joueurs ne peuvent pas inclure cette carte parmi les deux premières qu'ils jouent.

Un joueur ne peut plus ajouter de carte à sa combinaison une fois qu'il a joué sa carte princesse sirène.

Vous devez jouer votre carte princesse face cachée comme si il s'agissait d'une carte d'aventure et la retourner en même temps que les autres joueurs.

Cette phase se termine quand tous les joueurs ont joué leur carte princesse sirène ou si un des joueurs a cinq cartes retournées devant lui.

Par exemple, si dans une partie à cinq joueurs quatre joueur ont terminé leur combinaison avec seulement deux cartes, le cinquième joueur peut continuer à faire sa combinaison jusqu'à ce qu'il ai joué sa cinquième carte.

4. Déterminer l'ordre du tour des joueurs

L'ordre du tour des joueurs durant ce tour est fonction de la valeur des combinaisons (de la plus forte à la plus faible). Les joueurs choisissent et remportent une tuile de navigation parmi les tuiles retournées conformément à cet ordre. Il y a huit types de combinaisons. Les explications ci-dessous sont décrites dans l'ordre de leur valeur de la plus forte à la plus faible, avec leurs effets bonus :

Combinaison*	Description	Effet bonus
Pluie de sirène	Cinq cartes du même type	Déformation – le joueur peut déplacer sa sirène sur tout espace autorisé sans l'aide d'une carte de mouvement. Il peut choisir un jeton trésor à cet endroit si il y en a un de disponible. Son déplacement commence alors à partir de là.
Bourasque de sirène	Quatre cartes du même type	7 points de victoire
Marche de l'océan	Full (trois d'un type et deux d'un autre)	Prenez un jeton trésor de la réserve et le placer face visible en face de vous
Eclaboussures jumelles	Deux paires	6 points de victoire
Valse aigue-marine	Une carte de chaque type (mouette, tortue, dauphin)	Le joueur pioche une tuile de navigation de la taille de son choix depuis la réserve. Il ne peut pas consulter son symbole. Il la place en même temps que sa tuile normale.
Brume de sirène	Trois cartes du même type	4 points de victoire
Goutte de sirène	Une paire	1 point de victoire
Poulpe	Deux cartes différentes	Pas de bonus

* note du traducteur : les traductions des combinaisons sont à apprécier à leur juste valeur, c'est à dire pas grand chose.... ;-)

Les cartes révélées qui ne sont pas nécessaires à la combinaison sont ignorées.

Par exemple, si vous avez joué une carte dauphin et quatre cartes mouettes, la combinaison est considérée comme une « Bourasque de sirène » de quatre cartes mouettes en ignorant la carte dauphin.

Si plusieurs joueurs jouent des combinaisons de même valeur, le joueur le plus proche du donneur (qui possède la carte prince) dans l'ordre des aiguilles d'une montre est considéré comme ayant la meilleure combinaison. A savoir que si toutes les combinaisons des joueurs sont de même valeur, celle du donneur est considérée comme la plus forte, et le joueur à sa gauche la deuxième, et ainsi de suite.

Les types de cartes n'ont pas d'incidence sur la valeur des combinaisons. Les valeurs des « Pluie de sirène » des dauphins, tortues de mer et des mouettes sont parfaitement égales.

5. Piocher une carte de navigation et appliquer les effets de la combinaison

Toutes les combinaisons exceptées le «poulpe» ont un effet (voir la liste des combinaisons ci-dessus et sur les cartes sirènes).

Cet effet peut être appliqué avant ou après que vous ayez choisi la tuile de navigation. Après avoir résolu des combinaisons, le jeu se déroule comme suit. Toutes les cartes d'aventure utilisées dans les combinaisons sont défaussées. Mais gardez votre carte de sirène. Chaque joueur choisit une carte de navigation dans l'ordre du tour en fonction de la valeur de sa combinaison (de la plus forte à la plus faible).

6. Donner la carte prince au joueur suivant

Après que chacun des joueurs ait choisit une tuile de navigation, le joueur qui a obtenu la combinaison la plus élevée durant la phase de prévision de déplacement reçoit la carte prince.

Il sera le prochain donneur. Le transfert de la carte prince est toujours réalisé à la fin de chaque phase de prévision.

Phase de déplacements

Dans la phase de déplacements, les joueurs posent les tuiles sur le plateau, déplacent leurs sirènes et récoltent des jetons trésors dans l'ordre des joueurs. Un joueur réalise ces actions successivement : un joueur place sa tuile, déplace sa sirène et récolte ses jetons trésors, puis c'est au tour du joueur suivant.

1. Choisir son emplacement de départ et poser ses tuiles de navigation

Vous devez placer votre tuile de navigation sur le plateau, uniquement sur les emplacements de l'océan. Vous ne pouvez pas la poser sur les emplacements de départ ni sur un emplacement obstacle. Vous ne pouvez pas la placer au dessus d'une autre tuile qui a déjà été posée. Vous ne pouvez pas non plus la poser de telle manière qu'une partie de la tuile dépasse du plateau. Pourvu que ces conditions soient respectées, vous pouvez poser la tuile où vous voulez.

La tuile que vous avez gagné



Tuile sur des obstacles



Vous n'êtes pas obligé de poser la tuile que vous avez gagné. Les tuiles qui ne sont pas posées sont défaussées à la fin du tour.

2. Déplacer la sirène

Après avoir posé la tuile de navigation, vous déplacez votre sirène. Comme décrit ci-dessus, vous posez la tuile et déplacez votre sirène successivement. Vous déplacez votre sirène en vous défaussant des cartes d'aventure de votre main. Vous pouvez déplacer votre sirène uniquement sur les tuiles de navigation ou sur un espace adjacent à la tuile ou à l'emplacement où votre sirène était avant le déplacement. Pour déplacer votre sirène vous devez vous défausser d'une carte aventure dont le symbole est le même que la tuile ou l'emplacement de destination. Si vous voulez déplacer votre sirène sur une tuile dont le symbole est une sirène, vous vous défaussez de n'importe laquelle de vos cartes. Vous pouvez également déplacer votre sirène sur un emplacement de départ en vous défaussant de n'importe laquelle des cartes d'aventure que vous possédez. Notez qu'il n'est pas nécessaire de vous défausser d'une carte d'aventure quand vous posez votre sirène sur un emplacement de départ au premier tour, ni quand vous devez déplacer votre sirène par un déplacement forcé (voir "retirer les tuiles de navigation").



Pour déplacer votre sirène dans ce cas vous devez jouer une carte tortue, puis une carte mouette puis encore une carte tortue.

Pour plus de clarté, jouer une carte vous autorise à vous déplacer sur une tuile entière, pas simplement un hexagone. Un déplacement est de tuile en tuile pas d'hexagone en hexagone.

Déplacement de grand fond

En vous défaussant de deux cartes d'aventure quelconques, vous pouvez déplacer votre sirène sur n'importe quelle tuile ou emplacement dont le symbole ne correspond pas aux cartes défaussées. Ce mode de déplacement est appelé « Déplacement de grand fond ».

Par exemple, vous pouvez déplacer votre sirène sur une tuile dauphin en vous défaussant d'une carte mouette et d'une carte tortue de mer. Vous pouvez bien entendu faire la même chose en vous défaussant de deux cartes mouette ou deux cartes tortue de mer.

Vous pouvez continuer à déplacer votre sirène aussi longtemps que vous avez des cartes d'aventure en main et avez l'intention de les utiliser. Votre sirène peut également passer à travers n'importe quel emplacement déjà occupé par d'autres sirènes ou y rester.

Quand vous avez terminé de déplacer votre sirène (et gagné des trésors – voir ci-dessous), le joueur suivant pose sa tuile et déplace sa sirène.

3. Rempoter des jetons de trésors

Quand votre sirène se déplace sur un emplacement où il y a un ou plus de jetons de trésors, vous pouvez prendre un jeton. Si il y a plusieurs jetons face cachée, vous pouvez tous les regarder mais vous ne devez pas les montrer aux autres joueurs. Si vous remportez un jeton face cachée vous devez le mettre face à vous en le laissant face cachée jusqu'à la fin de la partie.

Les joueurs marquent deux points par jeton qu'ils ont remporté durant un tour. Ils doivent marquer ces points immédiatement. Vous pouvez remporter uniquement un seul jeton de trésor par emplacement par tour. Bien entendu, vous pouvez en prendre d'autres sur d'autres emplacements dans le même tour. Vous pourrez à nouveau prendre d'autres jetons trésors sur le même emplacement les tours suivants.

Si votre sirène débute sur un emplacement avec un trésor et que vous voulez prendre un trésor sur cet emplacement, vous devez sortir de cet emplacement puis y revenir pour le faire.

Vous pouvez déplacer votre sirène sur un emplacement autant de fois que vous le souhaitez dans un tour mais ne pouvez prendre un jeton trésor seulement quand votre sirène y entre la première fois.

4. Fin du tour

Quand tous les joueurs ont terminé leur tour, le tour prend fin. A la fin de chaque tour, les joueurs font ce qui suit :

Retirer les tuiles de navigation (déplacement forcé)

Les tuiles foncées (entourée de bleu) sont retirées du plateau et défaussées à chaque tour. Si une ou plusieurs sirènes sont sur une tuile de navigation foncées à la fin du tour, les joueurs qui possèdent ces sirènes doivent les déplacer sur n'importe quel emplacement de départ de leur choix.

Ce mouvement est appelé « Déplacement forcé » (note du traducteur : euh pas mieux...). Vous ne pouvez pas déplacer votre sirène sur un emplacement déjà occupé par une autre sirène. Si il y a plus qu'un joueur qui doit effectuer ce déplacement forcé, chaque joueur choisit un emplacement de départ dans l'ordre du tour.



Ajuster les cartes d'aventure en mains

Les joueurs qui ont plus de deux cartes d'aventure doivent se défausser de cartes jusqu'à n'en posséder que deux ou moins en mains. Dit autrement, si les joueurs ont seulement deux cartes en mains, il peuvent les garder pour le prochain tour. Sept cartes d'aventure seront distribuées à nouveau au début du prochain tour, faisant que les joueurs peuvent avoir au plus neuf cartes en mains.

Faites attention de ne pas compter la carte princesse sirène comme une carte d'aventure.

Fin de la partie

Les joueurs jouent l'une et l'autre phases de « prévision de déplacements » et de « déplacements » à chaque tour, et quand le cinquième tour est fini, la partie est terminée.

Vous pouvez suivre combien de tours sont passés à tout moment en comptant les cartes de courant sous-marins révélées.

Après la fin de la partie, les joueurs déterminent le vainqueur comme suit :

1. Tribu à la sorcière

Chaque joueur révèle tous les jetons trésors qu'il a remporté. Il doit redonner un jeton coquillage, un jeton corail, un jeton cristal, un jeton perle et un jeton écaïl de dragon à la réserve de trésor (en fait, un jeton de chaque type). C'est le tribu à la sorcière pour recevoir la potion qui transforme les sirènes en humains.

Si le joueur n'a pas récolté les cinq types de jetons trésor, il doit demander à la sorcière d'utiliser son propre trésor pour combler le manque : le joueur perd cinq points par type de jeton trésor manquant.

2. Calcul des scores

Après que vous ayez payé le tribu à la sorcière, vous vous revêtez des trésors restants pour aller déclarer votre flamme au prince. Chaque joueur compte les jetons trésors restants séparément par type de trésor. Le classement est déterminé par combien de jetons de trésor de chaque type chaque joueur possède. Les joueurs gagnent des points selon leur classement respectif pour chaque type de trésor. Les joueurs qui ne possèdent pas de jetons de ce type sont exclus de ce classement.

Classement par type de trésor	Points
Premier	12 points
Deuxième	6 points
Troisième	4 points
Quatrième	2 points
Cinquième ou sixième	0 points

Si un joueur a le monopole des jetons d'un type de trésor (aucun autre des joueurs ne possède ce type après avoir payé le tribu à la sorcière), il gagne trois points supplémentaires en bonus par monopole de type de trésor.

Si plus d'un a récolté le même nombre de jetons de trésors du même type, ils commencent par ajouter les points qui auraient du être donnés au joueur suivant au classement, puis divisent le total par le nombre de joueurs qui ont récolté le même nombre de jetons trésors de ce type.

Les joueurs concernés gagnent ces points divisés. Si il y a un reste, il est arrondi au chiffre inférieur. Les autres joueurs gagnent au minimum un point.

Par exemple, si trois joueurs sont à égalité pour la deuxième place du corail, ils ajoutent 4 points (qui auraient du être donnés au 3ème joueur) et 2 points (qui auraient été donnés au 4ème joueur) aux 6 points (qui auraient du être donnés au deuxième joueur), puis divisent ce total par 3, pour un total de 4 points gagnés par chacun des joueurs à égalité $((6+2+4)/3=4)$.

Le joueur qui gagne le plus de points après que chaque type de trésor ait été calculé remporte à la fois le cœur du prince et la partie.

Détails de la mise en place du plateau

3-joueurs :

Ne pas utiliser la zone représentée par les hexagones sombres.

Pour les trésors face visible (en bleu) utiliser :

3 jetons écaille de dragon

3 jetons perles

4 jetons cristal

4 jetons corail

4 jetons coquillage

pour un total de 18 jetons visibles



4-joueurs :

Utiliser le plateau entier

Pour les trésors face visible (en bleu) utiliser :

4 jetons écaill de dragon

4 jetons perle

6 jetons cristal

6 jetons corail

8 jetons coquillage

pour un total de 28 jetons visibles



6-joueurs :

Utiliser le plateau entier

Pour les trésors face visible (en bleu) utiliser :

6 jetons écaill de dragon

7 jetons perle,

9 jetons cristal

9 jetons corail

11 jetons coquillage

pour un total de 42 jetons visibles.



Sirène libre

Placer les jetons face visible aléatoirement !

Exemple de score

Joueur 1 (jaune) :

Monopole de Corail	15 pts
Coquillage 1ère place	12 pts
Total	27 pts

joueur 2 (rouge) :

Perles (égalité avec joueur 3) $12+6/2=9$ pts	
Coquillage 2ème Place	6 pts
Total	15 pts



Joueur 3 (rose) :

Monopole de cristal	15 pts
Perles (égalité avec joueur 2) $12+6/2=9$ pts	
Manque écaïl de dragon pour tribu	-5 pts
Manque coquillage pour tribu	5 pts
Total	14 pts

joueur 4 (vert) :

monopole écaïl de dragon	15 pts
Manque perle pour tribu	6 pts
Total	10 pts

Credits

Mermaid Rain Game Design by Hitoshi Yasuda and Keiji Kariya

Graphic design by Karim Chakroun

Illustration by Loïc Billiau & Karim Chakroun

2011 © Z-Man Games Inc.

64 Prince Road, Mahopac, NY 10541

Traduit de l'anglais par SC aka Selkie