



PROJET SEMESTRIEL

UN JEU PAR :

ALLE MATTHIEU – LECOEUR MARC

LIMON THÉO – SAADI CHIHANE

ICAN 2021 - 2022

ATTENTION
CE JEU UTILISE DES AIMANTS.
DU MATÉRIEL ÉLECTRONIQUE PEUT ÊTRE ENDOMMAGÉ.

7 ans et plus, 2 à 4 joueurs, 15 minutes

LES MARGOULINS DES MERS

Suite à la disparition du Capitaine Koulé, l'alliance des Pi'lleurs qui permettait de maintenir la paix sur la Mer Tûme a été rompue. Les 4 Confréries de pirates se battent pour l'héritage du Capitaine. Et de terribles batailles se déroulent dans tout l'archipel, car les Confréries font tout pour prendre le contrôle de la Mer Tûme.

A vous de mener votre Confrérie vers la Victoire !

MATÉRIEL

- 1 Plateau
- 32 jetons répartis en 4 Confréries (Chaque jeton a une face Navire et une face Équipage).

Faces Équipage :

Les Pi'poux



Les Pi'kasiette



Les Pi'kolo



Les Pi'romane



Faces Navires (pour une Confrérie) :

4 Frégates



2 Bricks



1 Gallion



1 Zeppelin



Le Plateau de Jeu

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Pitcher les Navires sur les différentes îles pour conquérir le plus de territoire !

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend les 8 Navires d'une Confrérie. Enlever les jetons non utilisés.

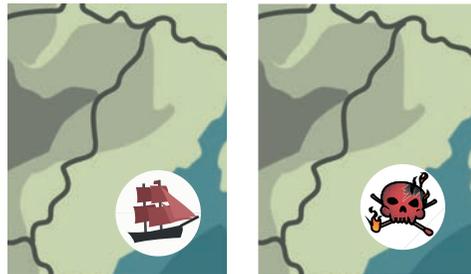
DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence. À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pose un de ses Navires sur le bord du plateau, puis il le propulse avec une pichenette.

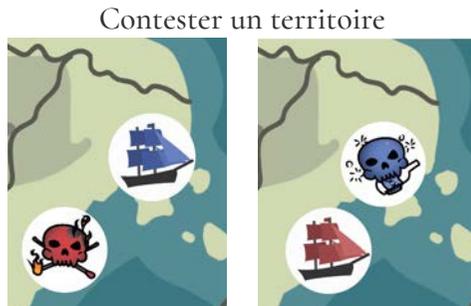
A. CONQUÉRIR UN TERRITOIRE

Si un Navire s'arrête sur une île, le joueur déploie l'Équipage, c'est à dire qu'il retourne le jeton sur la face Équipage pour signifier qu'il a conquis le territoire. En retournant son jeton, il est aimanté sur l'île.

Lors du tour d'un joueur, tous ses Navires sont actifs : chacun peut se déployer sur un territoire ou activer des lieux d'intérêt.



Conquérir un territoire



Contester un territoire

B. CONTESTER UN TERRITOIRE

Si un Navire s'arrête sur un territoire déjà conquis par une Confrérie adverse, le joueur le retourne face Équipage visible et conteste ce territoire :

- Alors, il peut retourner le jeton adverse et prend possession du territoire. L'adversaire perd la possession du territoire.

C. LES ZONES DE CONQUÊTES

Le plateau est constitué de différents lieux d'intérêt aux effets divers :

• Les îles :

Ce sont des territoires pouvant être conquis et contestés par les matelots.



• Les Forts :

Ce sont des territoires pouvant être conquis mais qui ne peuvent pas être contestés.



• Le Maelstrom :

Un tourbillon qui immobilise n'importe quel Navire le traversant.



• Les Canons :

Ce sont des territoires qui permettent d'attaquer un Équipage occupant un Fort en retournant le jeton. Le joueur tirant au canon doit pitcher son Navire vers le jeton adverse retourné. Seuls les Bricks peuvent conquérir ces lieux.



• L'Épave du capitaine Koulé :

C'est un territoire conquérable mais sur lequel les jetons ne peuvent pas s'aimanter. Ce territoire peut être possédé par plusieurs Équipages. Chaque confrérie présente sur l'Épave marque 4 points.



• La Taverne :

Si un Navire arrive sur la taverne, il peut être relancé. Seuls les Bricks peuvent conquérir ce lieu.



D. LA FLOTTE DES MARGOULINS

Chaque Confrérie est composée de différents Navires :

• 4 Frégates :

Elles n'ont pas d'effet particulier.



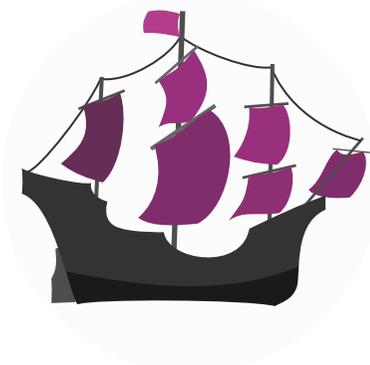
• 2 Bricks :

Ils peuvent conquérir la Taverne et les Canons en plus des autres cases. Sur ces deux lieux, ils ne peuvent être désaimantés que par un Canon.



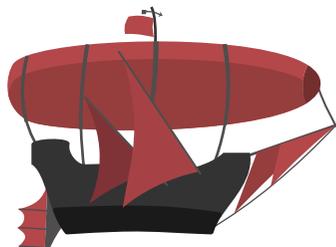
• 1 Gallion :

Il peut conquérir toutes les cases qu'il touche (s'il est à cheval entre deux cases, il occupe les deux). L'Équipage peut être déployé durant le tour du joueur, sauf si le territoire sur lequel il est, est contesté par un autre Équipage.



• 1 Zeppelin :

Il ne peut pas déployer d'Équipage mais marque deux fois plus de points. Il ignore le Maelstrom.



E. LE CONTRÔLE D'ÎLE

Lorsqu'un joueur a le plus grand nombre de territoires conquis sur une île, il gagne un bonus de 3 points.

- Seuls les Équipages déployés comptent pour le contrôle d'une île.
- Si il y a une égalité de territoires conquis entre plusieurs Confréries sur la même île, elle ne sera pas contrôlée.



- Ici, les Pi'kolo ont 4 jetons sur l'île dont 3 sont déployés
- Les Pi'romanes ont 2 équipages de déployés.
- Les Pi'kolo contrôlent l'île.

FIN DE PARTIE :



A. FIN DE PARTIE

La partie se termine quand chaque joueur a utilisé ses 8 Navires.

B. COMPTAGE DES POINTS

Une fois la partie terminée, chaque joueur calcule son score.

- Chaque territoire possédé vaut 1 point.
 - Un territoire est possédé par un joueur lorsque son équipage l'occupe seul.
 - S'il y a plusieurs Équipes sur une case, l'Équipage aimanté est le possesseur du territoire.
 - Et s'il n'y a pas d'équipage aimanté, toutes les confréries présentes sur la case gagnent 1 point.
 - Chaque Confrérie présente sur l'Épave gagne 4 points.
 - Pour chaque île, le joueur qui possède la majorité des territoires gagne 3 points supplémentaires.
- Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

C. EXEMPLE

Voici le plateau après une partie à 2 joueurs.

- Les Pi'romanes ont 9 points :
 - 4 grâce à l'Épave
 - 2 grâce à des Frégates déployées
 - 2 grâce au Zeppelin
 - 1 grâce au Brick sur un Canon
- Les Pi'kolo ont 13 points :
 - 4 grâce à l'Épave
 - 3 grâce au contrôle de l'île centrale
 - 3 grâce à des Frégates déployées
 - 2 grâce au Gallion
 - 1 grâce au Brick sur la Taverne



ALLE MATTHIEU – LECOEUR MARC – LIMON THÉO – SAADI CHIHANE

ICAN 2021 - 2022