

COME SAIL AWAY!

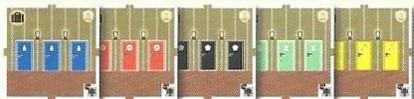
Pour 1 à 4 joueurs / Durée d'une partie : 25 min / À partir de 10 ans

Introduction

Au début du XX^e siècle, les transatlantiques et autres longs trajets devinrent accessibles au plus grand nombre : de luxueux paquebots furent alors construits. Les joueurs, qui incarnent les membres d'équipage d'une compagnie maritime, sont chargés de l'embarquement des passagers le jour du départ. Ils devront non seulement guider ces clients vers leurs cabines, mais aussi répondre à leurs besoins spécifiques. Parviendrez-vous à faire embarquer tous vos passagers et à satisfaire leurs exigences avant que le vaisseau ne lève les voiles ?

Matériel

- 20 tuiles Cabine Client (5 de chacune des 4 couleurs de dos)



- 40 tuiles Commodité (10 de chacune des 4 couleurs de dos)



- 4 tuiles Grand Escalier (aux dos de 4 couleurs différentes)



- 4 tuiles Poupe (aux dos de 4 couleurs différentes)
- 4 tuiles Proue (aux dos de 4 couleurs différentes)



- 4 pistes Bagages (aux dos de 4 couleurs différentes)



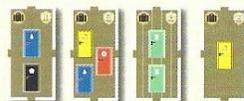
- 4 tuiles Passagers Mécontents (de 4 couleurs)



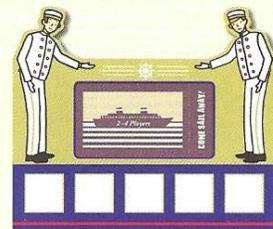
- 4 pions Bagage



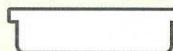
- 20 tuiles Petite Cabine



- 1 plateau commun



- 1 coupelle Quai (en plastique)



- 125 pions Passager (25 de chacune des 5 couleurs)



- 10 pions Numéro Bonus



- 12 pions Bonus au Score



- 60 cartes Passager



- 1 livret de règles

- 1 carnet de score

Mise en place

Ces règles décrivent les parties de 2 à 4 joueurs (consultez les pages 14 et 15 pour les règles de la variante Solo).

- 1 Les tuiles destinées à chaque joueur se différencient par la couleur de leur dos. Chacun choisit une de ces quatre couleurs et reçoit les tuiles suivantes, de la couleur sélectionnée :

- 1 tuile Grand Escalier
- 5 tuiles Cabine Client
- 10 tuiles Commodité (numérotées de 1 à 10)



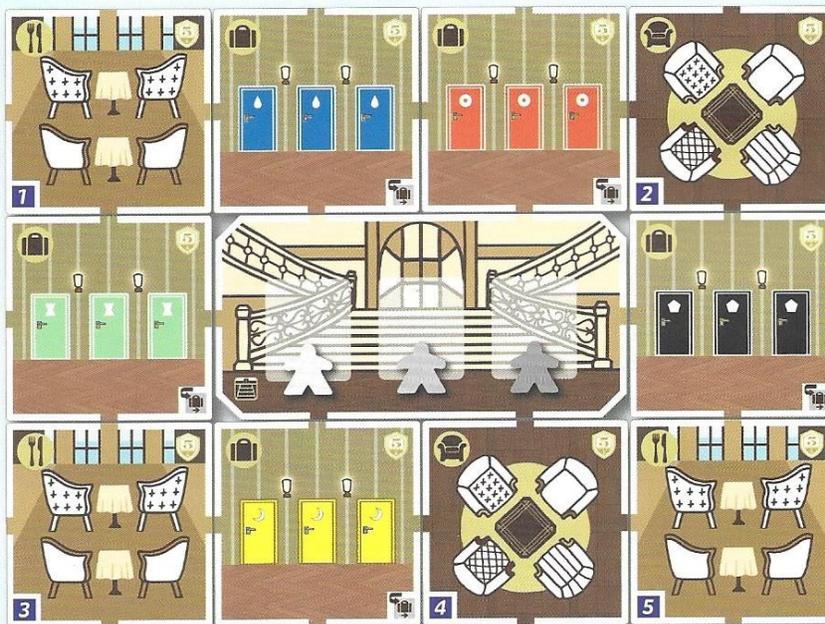
Mise en place des Paquebots

Chaque joueur installe son Paquebot, sur lequel il placera ses 5 tuiles Cabine Client ainsi que 5 tuiles Commodité. Les joueurs peuvent choisir ensemble lesquelles ils utilisent (voir page 14 pour des détails sur le remplacement de commodités), mais **ils doivent tous utiliser les 5 mêmes tuiles Commodité**.

Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser **les 5 tuiles Cabine Client et les tuiles Commodité 1 à 5**. Chaque joueur place ces 10 tuiles, ainsi que sa tuile Grand Escalier, comme indiqué ci-dessous. (Remettez les 5 tuiles Commodité inutilisées dans la boîte.)

Chaque joueur commence par placer sa tuile Grand Escalier au centre de sa zone de jeu. Il place ensuite les 10 autres tuiles (**5 tuiles Cabine Client et 5 tuiles Commodité**) autour de la tuile Grand Escalier. Ces 11 tuiles forment le **Paquebot** du joueur.

Mise en place conseillée pour une première partie



Une fois que vous maîtriserez les règles du jeu, vous pourrez placer vos tuiles aléatoirement dans votre Paquebot. L'un des joueurs mélange alors ses 5 tuiles Cabine Client et les 5 tuiles Commodité sélectionnées, puis il les place au hasard autour de sa tuile Grand Escalier. Ensuite, les autres joueurs placent à leur tour leurs tuiles dans la même configuration.

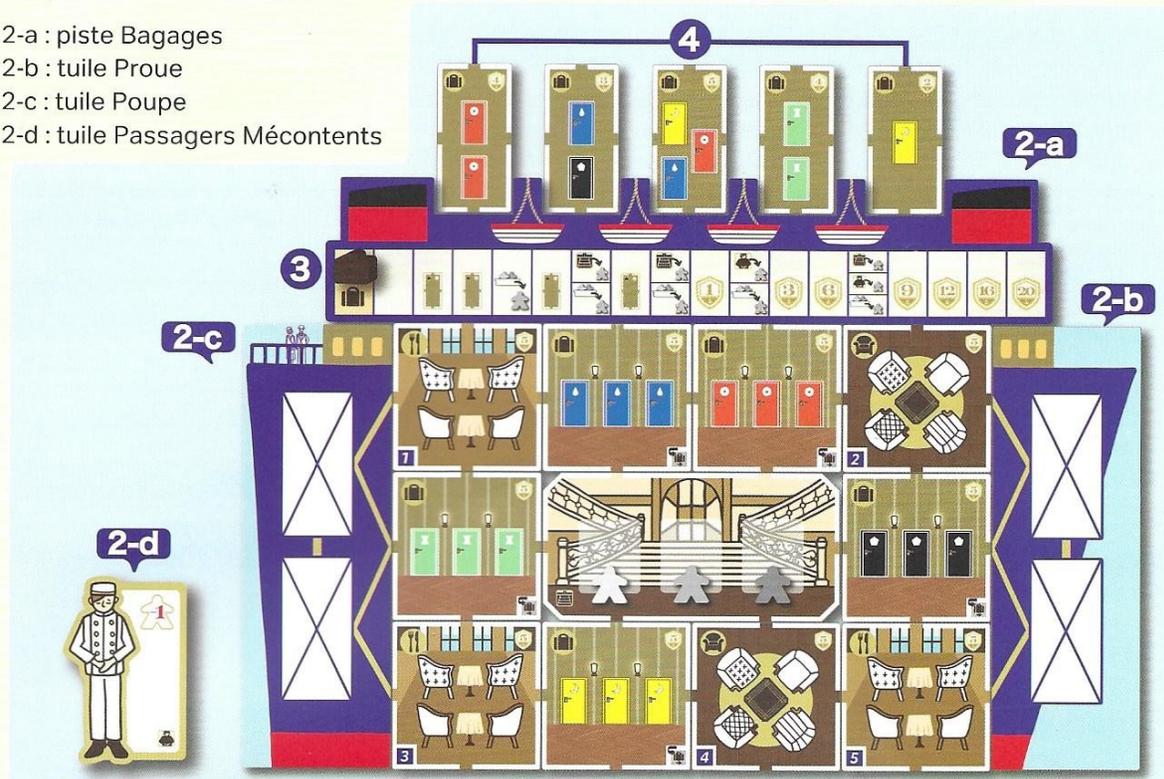
- 2** Chaque joueur reçoit le reste des tuiles de sa couleur et les installe comme indiqué ci-dessous.

2-a : piste Bagages

2-b : tuile Proue

2-c : tuile Poupe

2-d : tuile Passagers Mécontents



- 3** Chaque joueur reçoit un pion Bagage et le place sur la case la plus à gauche de la piste, qui comporte une icône Bagage.

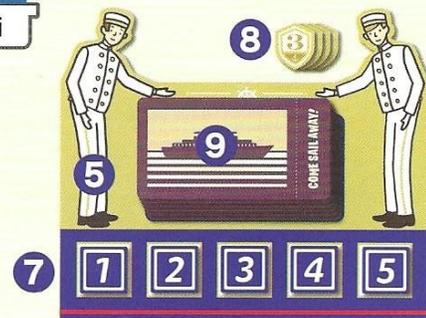
- 4** Mélangez les tuiles Petite Cabine face cachée et distribuez-en 5 à chaque joueur. Chacun place ensuite chacune de ces tuiles face visible, au hasard, dans les cases situées au-dessus de la piste Bagages.

- 5** Placez le plateau commun au centre de la zone de jeu, sur la face pour les parties de 2 à 4 joueurs.

- 6** Placez la coupelle Quai en plastique près du plateau commun et posez tous les pions Passager à l'intérieur.



- 7** Prenez les 5 pions Numéro Bonus correspondant aux numéros des 5 tuiles Commodité que vous avez choisies, puis placez-les sur les 5 cases du plateau commun, face bleue visible. Lors de votre première partie, placez les pions 1 à 5. Classez les pions par ordre croissant pour votre confort de jeu. Remettez les pions Numéro Bonus inutilisés dans la boîte.



- 8** Placez les 12 pions Bonus au Score à côté du plateau commun.

- 9** Mélangez les 60 cartes Passager et retournez le paquet face cachée, avant de le placer sur la case centrale du plateau commun.

- 10** Chaque joueur pioche 2 cartes au sommet de ce paquet pour former sa main. Vous pouvez placer ces cartes face visible devant vous si vous le souhaitez.

Principe du jeu

Votre but est de guider des passagers dans votre Paquebot en répondant à leurs attentes, ce qui vous permettra de gagner des points. En plus d'en recevoir en remplissant les différentes pièces de votre Paquebot, vous obtiendrez des bonus en remplissant certaines pièces plus vite que vos adversaires. De plus, les passagers dotés de bagages vous permettent d'avancer sur la piste Bagages, grâce à laquelle vous pourrez placer des petites cabines supplémentaires, recevoir de nouveaux passagers et gagner des points bonus. Au cours de la partie, vous devrez anticiper vos coups et vous assurer que vous avez assez de place pour tous vos passagers, sans quoi vous vous retrouverez avec une horde de passagers mécontents !

Déroulement de la partie

Chaque partie se compose de 12 rounds, chacun divisé en 5 phases. À la fin de ces 12 rounds, un décompte final vous permettra de calculer votre score.

Les joueurs effectuent simultanément, chacun de leur côté, les phases 1 à 3 de chaque round (chacun gère ces trois phases individuellement). Quant aux phases 4 et 5, les joueurs les effectuent tous ensemble.

Phase 1 Choisir une carte

Phase 2 Placer les passagers

Phase 3 Recevoir les bonus des bagages et pièces complètes

1 : Piste Bagages

Sur la piste Bagages, avancez d'une case si vous avez placé un passager avec bagage dans une cabine.

- 1-a. Ajout d'une petite cabine
- 1-b. Passagers supplémentaires
- 1-c. Cases à points et cases vides

2 : Pièces complètes

- 2-a. Cabine client complète → Piste Bagages
- 2-b. Commodité complète (pions Bonus au Score)
- 2-c. Petite cabine complète

Phase 4 Recevoir des pions Bonus au Score

Phase 5 Passer et piocher une nouvelle carte Passager

Phase 1 Choisir une carte

Parmi ses deux cartes en main, chaque joueur choisit une carte Passager à jouer ce round.



Sur ces cartes figurent 2, 3 ou 4 passagers, ainsi qu'exactly **une icône Bagage** (🧳).



Phase 2 Placer les passagers

Chaque joueur prend dans la coupelle Quai des pions Passager correspondant aux couleurs des passagers représentés sur la carte qu'il a choisie. Lorsque vous découvrez le jeu, il peut être utile de placer les pions au-dessus de la carte, à côté de l'illustration qui les représente.

Lorsque vous placez des passagers sur votre Paquebot, vous **devez respecter** l'ordre de la carte : vous pouvez aller de gauche à droite ou de droite à gauche.

Au premier round, comme ils n'ont placé aucun passager, **les joueurs peuvent choisir** n'importe laquelle des 11 pièces de leur Paquebot (5 cabines client, 5 commodités et le grand escalier) comme point de départ de leurs passagers.

* À ce moment, il n'est pas autorisé de placer des passagers sur les 4 cases vides des tuiles Proue et Poupe (voir page 10 pour plus de détails).

Une fois que vous avez décidé quelle pièce sera votre point de départ, placez-y le passager le plus à droite ou le plus à gauche de votre carte. Placez ensuite le passager suivant dans une pièce adjacente (verticalement ou horizontalement) à cette pièce. Continuez de placer ainsi vos passagers **un par un**.

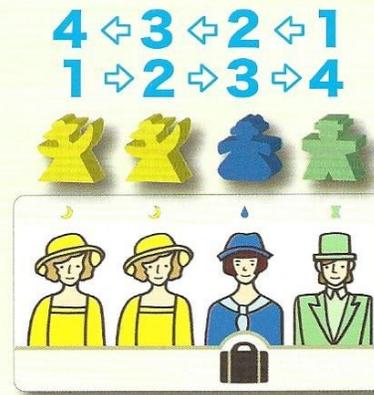
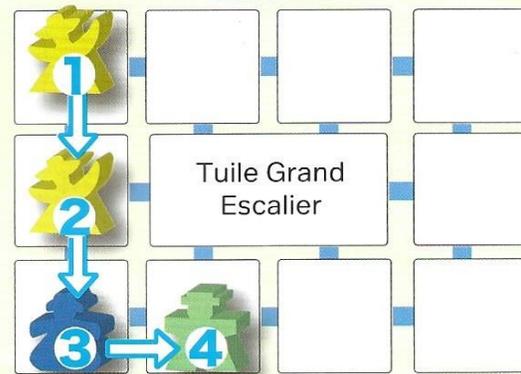


Figure 1



Bien que la tuile Grand Escalier fasse la taille de deux tuiles, elle est considérée comme une seule tuile en termes de placement. Lorsqu'un joueur place un passager sur la tuile Grand Escalier, il peut placer le passager suivant sur les deux tuiles adjacentes situées au-dessus, les deux tuiles adjacentes situées en dessous et les deux tuiles adjacentes situées à gauche et à droite (voir la Figure 1). **Les tuiles en diagonale ne sont pas considérées comme adjacentes.**

Règles de placement des passagers

Figure 2

Vous ne pouvez pas faire demi-tour.

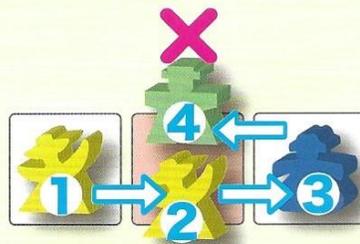


Figure 3

Vous ne pouvez pas non plus revenir dans une pièce où vous êtes déjà passé. Faites particulièrement attention lorsque vous placez des passagers sur la tuile Grand Escalier.

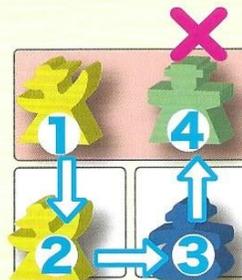
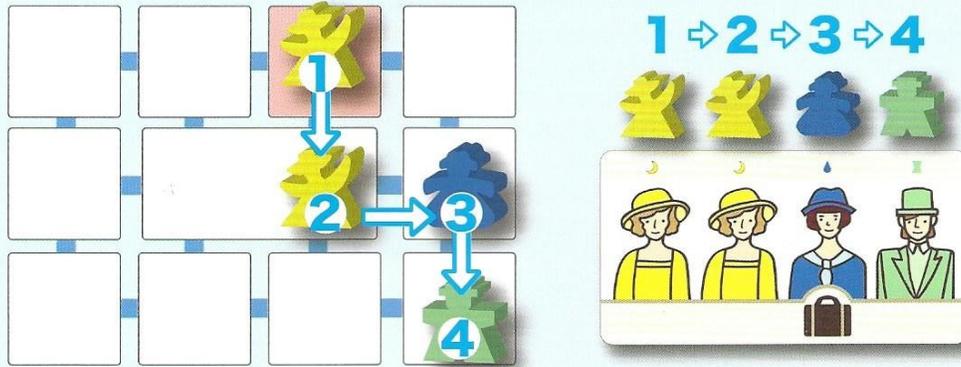


Figure 4

Vous ne pouvez pas sauter de pièces.



Exemple de placement

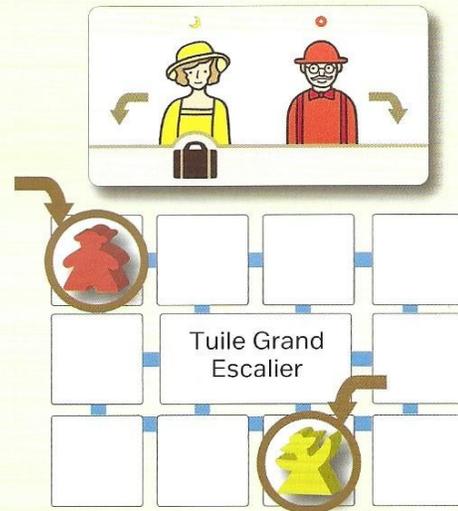


La joueuse décide de commencer par placer la passagère la plus à gauche dans une pièce située au-dessus du grand escalier. Elle place sa seconde passagère sur le grand escalier, puis la troisième dans la pièce de droite, et enfin, elle place son quatrième et dernier passager dans la pièce située dans le coin inférieur droit.

Exception : les cartes de deux passagers

Les cartes de deux passagers ne suivent pas les mêmes règles de placement que les autres : vous pouvez placer chacun des deux passagers dans n'importe quel ordre et dans les pièces de votre choix, tant qu'il s'agit de deux pièces différentes.

Les passagers avec bagages des cartes de deux passagers sont traités de la même façon que ceux des cartes de trois ou quatre passagers.



/////// Règles de placement des pièces 1 //////////////

Chaque pièce du Paquebot possède ses propres règles de placement. Cette section décrit celles des cabines client, des commodités de base (n^{os} 1 à 5) et du grand escalier. Les règles des commodités avancées sont détaillées à la fin du livret de règles.

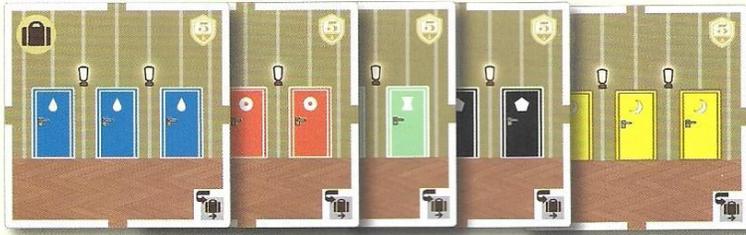
Chaque pièce dispose de cases où placer les passagers, qui diffèrent en fonction du thème de la pièce (par ex., « porte », « siège », « parasol », etc.). De plus, les icônes et numéros figurant dans les coins des tuiles contiennent des informations cruciales.



Cabines Client (de 5 couleurs différentes)

Règles de placement : Placez un passager de la couleur indiquée sur les trois cases Porte.

* Si vous placez un passager avec bagage dans une cabine, votre pion Bagage avancera d'une case sur la piste Bagages.

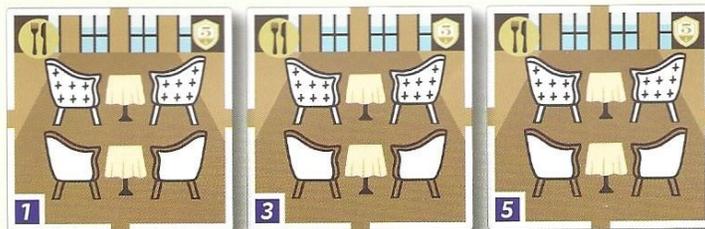


Exemple de placement



Commodité : Restaurant (n^{os} 1, 3 et 5)

Règles de placement : Placez 2 passagers de la même couleur à chaque table.
Les passagers des deux tables doivent être de couleurs différentes.

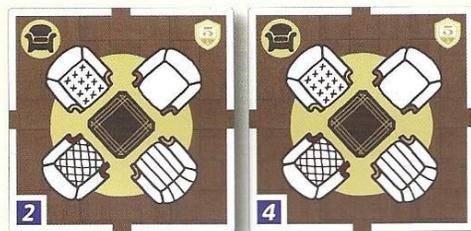


Exemple de placement



Commodité : Salon (n^{os} 2 et 4)

Règles de placement : Placez des passagers de différentes couleurs sur chacun des quatre sièges.



Exemple de placement



Grand Escalier

Règles de placement : Il n'y a pas de limite au nombre de pions Passager que vous pouvez placer, mais ces derniers ne peuvent être que de 3 couleurs différentes.

* Lorsque vous avancez sur la piste Bagages, certains effets vous permettent de retirer des passagers du grand escalier.

Exemple de placement



Placements erronés

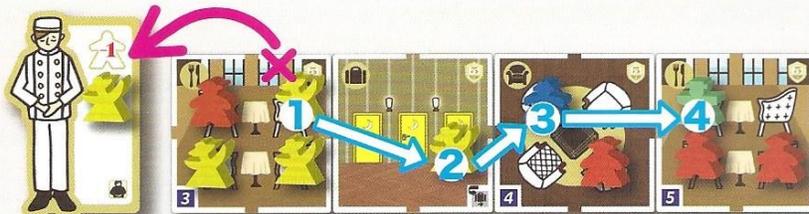
Les passagers sont capricieux. Si vous ne pouvez pas placer un passager en respectant les règles de placement des tuiles, vous devez immédiatement le poser sur la tuile Passagers Mécontents.

S'il vous en reste, continuez de placer vos passagers jusqu'à ce qu'ils se trouvent tous dans votre Paquebot. Tout nouveau passager que vous ne pouvez pas placer est immédiatement posé sur la tuile Passagers Mécontents.

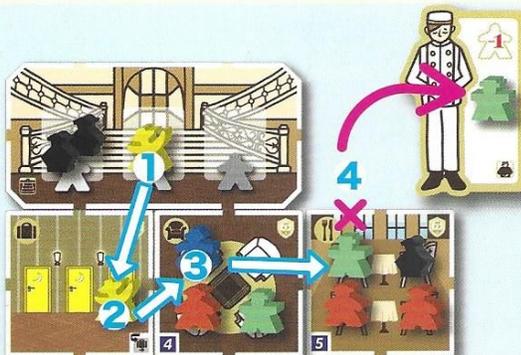
À la fin de la partie, les passagers présents sur votre tuile Passagers Mécontents vous feront perdre des points.



La joueuse choisit la carte Passager ci-dessus et commence par la passagère la plus à gauche. Elle place cette passagère jaune dans le salon (1), puis elle place la seconde passagère jaune dans la cabine client adjacente (2). La passagère suivante est bleue : elle ne peut pas être placée sur le grand escalier, qui contient déjà trois autres couleurs, ni dans le restaurant adjacent (à gauche), où il ne reste qu'un siège, qui ne pourra être occupé que par un passager orange. La passagère bleue ne pouvant donc être placée nulle part, la joueuse la pose sur la tuile Passagers Mécontents (3). Enfin, la joueuse place le dernier passager, de couleur verte, dans la cabine verte (4), au-dessus du restaurant.



Pour ce deuxième exemple, la même carte Passager est utilisée. La joueuse décide ici de commencer par placer la passagère jaune dans le restaurant de gauche (1), mais seul un passager orange peut être placé sur le dernier siège disponible. Elle pose donc immédiatement la passagère jaune sur la tuile Passagers Mécontents. Elle place ensuite la passagère jaune suivante dans la cabine client située à droite (2), puis la passagère bleue dans le salon adjacent (3) et enfin le passager vert dans le restaurant (4).



Dans ce troisième exemple, la joueuse a décidé de commencer par placer sa passagère jaune sur le grand escalier (1). Elle place la passagère jaune suivante dans la cabine client jaune, située en dessous (2). Ensuite, elle place une passagère bleue dans le salon situé à droite (3). Pour son dernier passager, bien qu'il reste la place pour une troisième couleur sur le grand escalier, comme elle l'a déjà utilisé au début de son tour, elle ne peut pas y revenir lors du même round. La seule place restante se trouve donc au restaurant situé à droite du salon, mais le pion vert ne peut pas y être placé, car seul un pion noir peut occuper le siège disponible. La joueuse pose donc immédiatement le passager vert sur la tuile Passagers Mécontents (4).

Phase 3

Recevoir les bonus des bagages et pièces complètes

La phase 3 se compose de 2 étapes, 1 : Piste Bagages et 2 : Pièces complètes.

1 : Piste Bagages

Après avoir placé dans votre Paquebot tous les passagers de votre carte, vérifiez **si vous avez placé le passager avec bagage dans une cabine client**.

Dans ce cas, avancez d'une case sur la piste Bagages (expliquée en détail plus loin). Dans le cas contraire, passez à l'étape 2 : Pièces complètes.



Remarque : L'étape Piste Bagages n'a lieu qu'une fois par joueur lors de chaque round.

Passager placé :

Avancez sur la piste Bagages.

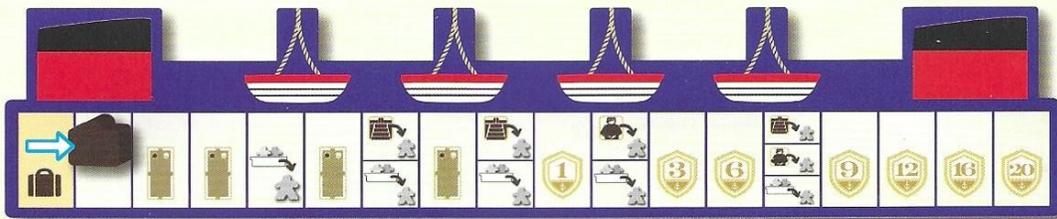
Passager non placé :

Passez à l'étape 2 : Pièces complètes.



Exemple : La joueuse a décidé de placer ses passagers de gauche à droite, elle commence donc par placer les deux passagères jaunes, puis la bleue et enfin le passager vert. La passagère bleue possède un bagage : comme elle a été placée dans une cabine client, la joueuse avance sur la piste Bagages.

Avancer sur la piste Bagages



Déplacez le pion Bagage d'une case vers la droite sur sa piste.

Si la case d'arrivée est vide, il ne se passe rien. Si une valeur de points figure sur la case, vous recevrez ces points en fin de partie. Si une icône d'effet figure sur la case, appliquez immédiatement l'effet indiqué.

Vous trouverez trois types d'icônes d'effet :

1-a. Ajout d'une petite cabine

Ajoutez une nouvelle tuile Petite Cabine à la tuile Proue ou Poupe.

1-b. Passagers supplémentaires

Déplacez ou placez des passagers supplémentaires en respectant les conditions indiquées.

1-c. Cases à points et cases vides

Vous recevrez vos points en fin de partie.

1-a. Ajout d'une petite cabine



Le joueur choisit une des cinq tuiles Petite Cabine situées au-dessus de sa piste Bagages et la place sur l'une des quatre cases vides de sa tuile Proue ou Poupe. Les tuiles Petite Cabine ajoutées sont désormais considérées comme appartenant au Paquebot. Vous pourrez y placer des passagers en suivant les règles normales.

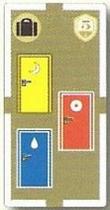
Au cours de la partie, vous ne pourrez placer au total que **4 tuiles Petite Cabine**, il vous en restera donc une.

Les petites cabines supplémentaires sont adjacentes aux deux cabines client ou commodités auxquelles elles sont reliées par les passages représentés sur la tuile Proue ou Poupe. De plus, les deux petites cabines de chaque tuile Proue ou Poupe sont reliées entre elles, et donc adjacentes.

* Vous ne pouvez pas placer de passagers sur les cases vides des tuiles Proue et Poupe tant qu'aucune tuile Petite Cabine n'y a été ajoutée.



Petites cabines (20 au total)

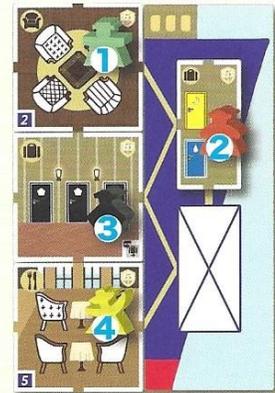


Règles de placement des petites cabines :

Les petites cabines sont similaires aux cabines client. Placez un passager de la couleur indiquée sur les cases Porte.

* Placer un passager avec bagage permet d'avancer normalement sur la piste Bagages.

Exemple de placement



1-b. Passagers supplémentaires



Prenez un passager de la couleur de votre choix dans la coupelle Quai et placez-le immédiatement dans n'importe quelle pièce de votre Paquebot.



Prenez un passager de la couleur de votre choix dans la coupelle Quai ou choisissez un passager de votre grand escalier et placez-le immédiatement dans n'importe quelle pièce de votre Paquebot.



Prenez un passager de la couleur de votre choix dans la coupelle Quai ou choisissez un passager de votre tuile Passagers Mécontents et placez-le immédiatement dans n'importe quelle pièce de votre Paquebot.



Prenez un passager de la couleur de votre choix soit dans la coupelle Quai, soit sur votre tuile Passagers Mécontents, soit sur votre tuile Grand Escalier et placez-le immédiatement dans n'importe quelle pièce de votre Paquebot.

* Lorsque vous placez des passagers supplémentaires, vous devez respecter les règles de placement de chaque pièce.

* Il n'est pas obligatoire de placer les passagers supplémentaires adjacents aux passagers que vous avez placés au cours du round.

* Les passagers supplémentaires ne sont pas considérés comme des passagers avec bagage.

1-c. Cases à points et cases vides



Cases à points

Vous recevrez les points figurant sur la case où vous vous trouvez en fin de partie (voir page 13).



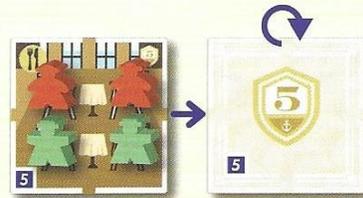
Cases vides

Si la case est vide, il se passe rien.

2-b. Commodité complète

Lorsqu'une commodité est complète, retournez la tuile face cachée et remettez les passagers qui s'y trouvaient dans la coupelle Quai. Le joueur gagnera un bonus lors de la **phase 4 : Recevoir des pions Bonus au Score**. Néanmoins, à ce moment du jeu, vous ne devez pas annoncer quelles commodités vous avez retournées, car cela pourrait influencer les choix des autres joueurs et perturber la partie.

Vous ne révélez les commodités que vous avez retournées qu'à la phase 4 : Recevoir des pions Bonus au Score, une fois que tous les joueurs ont terminé d'effectuer leur phase 3 : Recevoir les bonus des bagages et pièces complètes.



Exception : Commodités avec effets supplémentaires (n^{os} 8 et 10)

Lorsque des commodités ayant des effets supplémentaires (**bibliothèque – n° 8 et théâtre – n° 10**) sont complètes, appliquez les effets supplémentaires au moment où vous retournez la tuile face cachée. **Vous ne devez néanmoins pas encore annoncer que vous avez retourné ces commodités.**

2-c. Petite cabine complète

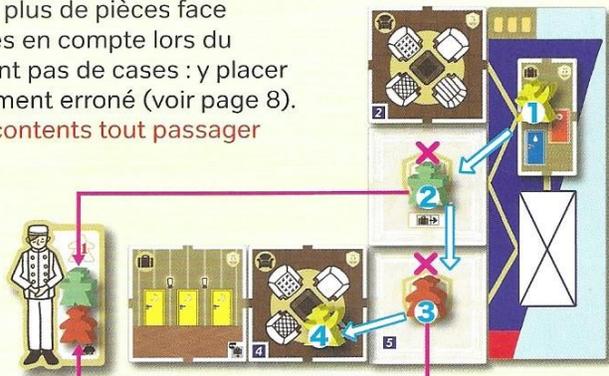
Lorsqu'une petite cabine est complète, vous devez simplement la retourner et remettre les passagers dans la coupelle Quai.



Placement de passagers sur les pièces face cachée

À mesure que la partie avancera, il y aura de plus en plus de pièces face cachée dans votre Paquebot. Elles doivent être prises en compte lors du placement de vos passagers, mais elles ne possèdent pas de cases : y placer des passagers est donc considéré comme un placement erroné (voir page 8). **Posez immédiatement sur votre tuile Passagers Mécontents tout passager situé sur une pièce face cachée.**

Vous ne pouvez pas sauter les pièces face cachée lorsque vous placez vos passagers.

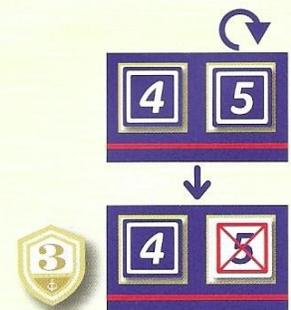


Phase 4 Recevoir des pions Bonus au Score

Une fois que tous les joueurs ont terminé d'effectuer leur phase 3 : Recevoir les bonus des bagages et pièces complètes, la phase 4 commence. Les joueurs annoncent alors les numéros des commodités qu'ils ont retournées au cours de ce round. Si le pion Numéro Bonus correspondant est face visible sur le plateau commun, retournez-le face cachée. Ainsi, le ou les premiers joueurs à annoncer avoir complété un numéro de commodité reçoivent **1 pion Bonus au Score**. Si le pion Numéro Bonus de cette commodité est déjà face cachée, il ne se passe rien.

Si plusieurs joueurs annoncent le même numéro de pièce au cours d'un round, tous les joueurs concernés reçoivent le pion Bonus au Score correspondant. Il est possible de compléter et d'annoncer plusieurs pièces au cours du même round.

Les pions Bonus au Score ne sont pas censés être limités en nombre. Si vous venez à en manquer, remplacez-les par un substitut adéquat.



Phase 5

Passer et piocher une nouvelle carte Passager

Chaque **joueur place la carte qu'il a utilisée ce round à côté de sa tuile Proue** (afin de compter facilement le nombre de rounds déjà joués).

Ensuite, chacun **fait passer sa carte inutilisée** à son voisin de gauche, puis chaque joueur **pioche une carte au sommet du paquet**. Ces deux cartes forment sa main pour le round suivant. Le round actuel prend fin, passez maintenant à la phase 1 du round suivant.



Afin de vous assurer qu'aucun joueur ne prenne trop d'avance ou de retard, une fois que vous avez terminé la phase 4 : Recevoir des pions Bonus au Score, tous les joueurs doivent effectuer la phase 5 : Passer et piocher une nouvelle carte Passager tous ensemble.

À la fin du 12^e round (lorsque 12 cartes se trouvent à côté de la tuile Proue des joueurs), sautez cette phase. La partie prend fin et vous pouvez passer au décompte final. Toute carte qu'il vous reste en main ne sera pas utilisée.

Décompte final

Utilisez le carnet de score pour calculer le nombre de points que vous gagnez.



Décompte des pièces complètes

Totalisez les points obtenus grâce aux pièces face cachée de votre Paquebot.



Décompte des passagers

Gagnez 1 point par passager situé dans une pièce face visible de votre Paquebot, à l'exception de ceux situés sur le grand escalier, qui ne vous rapportent aucun point.



Décompte des pions Bonus au Score

Totalisez les points indiqués sur vos pions Bonus au Score.



Points de la piste Bagages

Gagnez le nombre de points figurant sur la case où se trouve votre pion Bagage, ou sur la dernière case contenant des points qu'il a passée.



Pénalité pour les passagers mécontents

Recevez **-1 point** par passager présent sur votre tuile Passagers Mécontents.

Exemple de calcul de score

Joueur



39

Points totaux pour les pièces complètes



8

Sans compter le grand escalier, un total de 8 passagers se trouvent sur des pièces face visible.



6

2 pions Bonus au Score



6

Case dépassée de plus grande valeur sur la piste Bagages : 6 points



-2

2 passagers mécontents

Total

57

Le joueur ayant accumulé le plus de points gagne la partie ! En cas d'égalité, le joueur concerné ayant gagné le plus de points grâce à ses pièces complètes l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur possédant le moins de passagers mécontents gagne la partie. Si des joueurs ne sont toujours pas départagés, la victoire est commune !

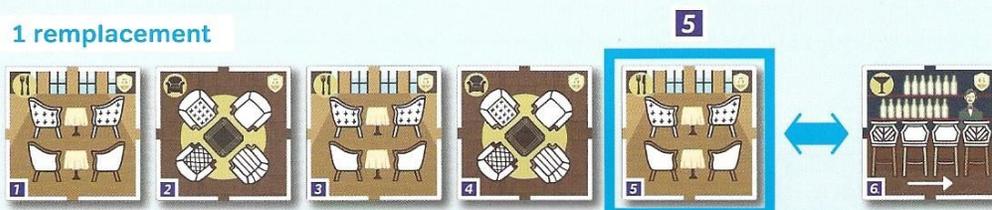
Variantes du jeu

Remplacer des commodités

Dans ce jeu, une fois que vous maîtrisez les règles, vous pouvez remplacer les commodités de base recommandées (n^{os} 1 à 5) par les commodités avancées (n^{os} 6 à 10). Consultez la fin de ce livret de règles pour une description détaillée des commodités avancées.

- Pendant la mise en place de votre partie, une fois que vous avez sélectionné les commodités que vous allez utiliser, assurez-vous que tous les joueurs utilisent les mêmes.
- Si vous décidez de ne remplacer qu'une tuile Commodity, nous vous recommandons de remplacer le restaurant (n^o 5). Si vous en remplacez deux, écartez le restaurant (n^o 5) et le salon (n^o 4). Nous vous conseillons de commencer par n'utiliser qu'une ou deux commodités avancées avant de remplacer toutes les commodités de base.

1 remplacement



2 remplacements



Variante Solo

Vous pouvez jouer en solo à Come Sail Away ! Les points suivants sont alors modifiés par rapport aux règles pour 2 à 4 joueurs.

Mise en place

- 5 Placez le plateau commun au centre de la table, sur la **face pour les parties solo**. Cette face dispose de numéros de rounds (5 à 9) sous les cases.
- 7 Mélangez les 5 pions Numéro Bonus correspondant aux numéros des 5 tuiles Commodity que vous utiliserez pour la partie. Prenez-en un au hasard, puis placez-le face visible sur la **case « Round 5 »** du plateau commun, face bleue visible. Remplissez ainsi les cases 6 à 9 une par une.



Phase 4 Recevoir des pions Bonus au Score

Lors des parties solo, comme vous n'avez pas besoin d'attendre les autres joueurs, vous pouvez recevoir vos pions Bonus au Score directement au cours de la phase 2 ou 3, au lieu d'attendre la phase 4.

Lorsqu'une commodité est complète, le joueur vérifie si son numéro est toujours face visible sur le plateau commun. S'il est face cachée, il ne reçoit pas de bonus. S'il est toujours face visible et que le round actuel est inférieur ou égal au numéro de round indiqué sous la case du pion Numéro Bonus, le joueur reçoit **1 pion Bonus au Score**. Ensuite, retournez immédiatement face cachée le pion Numéro Bonus correspondant.

Le joueur peut obtenir plusieurs pions Bonus au Score, tant qu'il remplit les conditions décrites ci-dessus.

Lorsque vous atteignez la phase 5, retournez face cachée le pion Numéro Bonus correspondant au round actuel (s'il ne l'est pas déjà) : vous ne pouvez plus obtenir de pion Bonus au Score pour cette commodité.

Phase 5 Passer et piocher une nouvelle carte Passager

Comme lors des parties à plusieurs joueurs, le joueur **place la carte qu'il a utilisée lors du round actuel à côté de sa tuile Proue** (afin de compter le nombre de rounds déjà joués). Sa **carte inutilisée** est quant à elle remise dans la boîte.

Ensuite, le joueur **pioche deux cartes** au sommet du paquet, qui forment sa main pour le round suivant. Le round prend fin, passez maintenant à la phase 1 du round suivant.

À la fin du 12^e round, la partie prend fin et vous pouvez passer au décompte final. Toute carte qu'il vous reste en main ne sera pas utilisée.

Tableau des performances de l'équipage

Après avoir calculé votre score final, vous pouvez le comparer à ce tableau, qui permet d'évaluer la performance de votre équipage. Essayez d'améliorer votre score lors de chacune de vos parties afin que vos passagers soient de plus en plus satisfaits de leur croisière !

80 ou +	Équipage légendaire
75 à 79	Meilleur équipage de l'Atlantique
70 à 74	Excellent équipage
65 à 69	Équipage émérite
60 à 64	Équipage prometteur
55 à 59	Équipage débutant
- de 54	Mal de mer généralisé

Vous remarquerez peut-être que la présence de la commodité avancée n° 9 – appartement de luxe – vous permet de réaliser un score légèrement plus élevé. Pour encore plus de challenge, essayez d'atteindre la performance « Équipage légendaire » sans cette commodité.

Auteurs : Saashi, Daryl Chow
Illustrations : Takako Takarai
Conception graphique : Saashi & Saashi
Relecture : HAL99

Adaptation française par Edge Studio

Traduction : Pauline Marcel
Relecture : Camille Boillet
Mise en page : Luis E. Sánchez

Asmodee-experts.fr



©SAASHI-AND INC. 2023 SAS-010

Publié par Saashi & Saashi, 33-4, Shimogamo Nishihangicho, Kyoto – Shi Sakyo – Ku, KYOTO, Japon. saashiandsaashi.com
Importé et distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy – BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex – France. Distribué au/
distributed in Canada par/by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Fabriqué en Chine.

Règles de placement des pièces 2

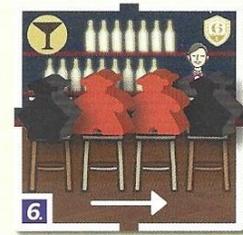
Commodité avancée : Bar (n° 6)



Règles de placement :

Les passagers **doivent être placés de gauche à droite** sur les sièges. Les passagers situés aux extrémités doivent être de la même couleur, de même que ceux situés au milieu. Les deux paires de passagers doivent être de couleurs différentes.

Exemple de placement



Commodité avancée : Piscine (n° 7)



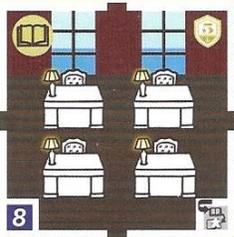
Règles de placement :

Les passagers placés doivent être de chacune des cinq couleurs.

Exemple de placement



Commodité avancée : Bibliothèque (n° 8)



Règles de placement :

Les passagers placés doivent tous être de la même couleur.

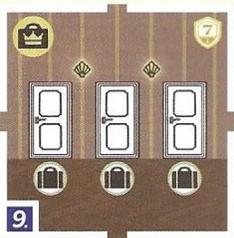
Effet de pièce complète :

Placez immédiatement un des quatre passagers de la Bibliothèque dans n'importe quelle pièce du Paquebot (en respectant les règles de placement). Remettez les trois autres passagers dans la coupelle Quai.

Exemple de placement



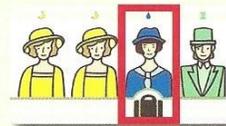
Commodité avancée : Appartement de luxe (n° 9)



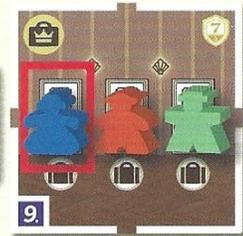
Règles de placement :

Les passagers placés doivent être de trois couleurs différentes. Ils **doivent également tous être des passagers avec bagage**.

* Comme d'habitude, placer un passager avec bagage vous permet d'avancer sur la piste Bagages.



Exemple de placement



Commodité avancée : Théâtre (n° 10)



Règles de placement :

Trois des passagers placés sur cette tuile doivent être de même couleur et un passager doit être d'une couleur différente.

Effet de pièce complète :

Pour les deux couleurs de passagers présentes sur la tuile Théâtre, remettez dans la coupelle Quai tous les passagers de ces couleurs situés sur votre tuile Passagers Mécontents. Ignorez cet effet s'il n'y en a pas. Remettez ensuite normalement dans la coupelle Quai les quatre passagers placés sur la tuile Théâtre.

Exemple de placement

