

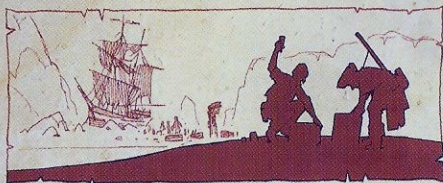
Pris dans un violent orage au large des côtes bretonnes, le « Dolorès » manque pour la seconde fois de rejoindre les abysses. Épuisé et désorienté, l'équipage reprend espoir lorsqu'apparaît la lueur d'un phare au creux de la nuit...

Malheureusement, il s'agit d'un leurre : un feu allumé en haut d'une crête qui va mener le navire à sa perte ! Déterminé à faire fortune, vous êtes l'un des naufrageurs responsables de ce méfait.

Le « Dolorès » - nommé ainsi en l'honneur de l'épouse d'un riche armateur de Cadix - s'est fracassé contre les récifs.

Déjà, les premières caisses arrivent sur la plage, portées par les flots depuis le trou béant dans la coque. Partager le butin avec vos complices s'annonce ardu, d'autant que les marchandises du navire espagnol sont réputées pour leur rareté. La milice sera certainement alertée dès l'aube, le temps presse !

Traditionnellement, la cargaison est répartie selon le « code » des naufrageurs : une fois les caisses ouvertes, les négociations commencent...



Contenu

- 70 cartes *Marchandises* de 7 types différents : *armes, vins, bijoux, dentelles, vaisselle, instruments de musique et lingots d'or.*



Chaque marchandise est répartie dans 10 caisses : sept caisses de valeur 1 ; deux caisses de valeur 2 ; une caisse de valeur 3.



Dos Bouteilles à la mer



- 10 cartes *Bouteille à la mer*, dont 1 carte *Aube* (voir détail pages 14-15).



Carte Aube



Mise en place

1 - Constituez la pioche de la manière suivante :

- Écartez la carte *Aube* des autres cartes *Bouteille à la mer*.
- Retirez aléatoirement 4 cartes *Bouteille à la mer* ; elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.
- Mélangez, faces cachées, toutes les cartes *Marchandises* avec les 5 cartes *Bouteille à la mer* restantes.
- Écartez 15 cartes de la pioche et mélangez-les avec la carte *Aube*, faces cachées, puis replacez-les sous la pioche.

La pioche contient alors 70 cartes *Marchandises* et 6 cartes *Bouteille à la mer* (dont la carte *Aube* présente dans les 16 dernières cartes du paquet).

2 - Distribuez des cartes à chacun en fonction du nombre de joueurs :

- 2 joueurs : 4 cartes
- 3 joueurs : 3 cartes
- 4 joueurs : 2 cartes

Ces cartes sont immédiatement placées dans la zone personnelle de chaque joueur, faces visibles. Dès lors qu'un joueur possède plusieurs marchandises du même type, il doit les ranger ensemble, par colonne : c'est ce que l'on appelle une **collection** (la valeur d'une carte *Marchandises* doit toujours rester visible).

Les cartes *Bouteille à la mer* sont également conservées faces visibles, devant soi.

Toutes ces cartes constituent le butin de départ des joueurs.

Le Partage du butin

Une partie se compose d'une succession de partages.

Chaque partage implique toujours deux joueurs : un **donneur** et le joueur assis à sa gauche.

Le dernier joueur à avoir bu la tasse est le premier **donneur**.

Le **donneur** dispose les 4 premières cartes de la pioche entre lui-même et son voisin de gauche (zone de partage), faces visibles : les 2 premières sont placées devant le joueur à sa gauche, les 2 dernières devant lui.

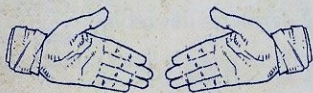
Ces 4 cartes constituent le butin que ces deux joueurs vont se partager.

Exemple de mise en place à 3 joueurs :



Lorsque les deux joueurs sont prêts, ils comptent ensemble jusqu'à 3 (on peut scander «Do-Lo-Rès!») et chacun tend sa main vers l'autre en faisant l'un des gestes ci-contre (voir également tableau de rappel en fin de règle) :

L'issue du partage dépend des choix des deux joueurs :



Lorsque les deux joueurs partagent, chacun gagne les 2 cartes du butin placées de son côté.



Lorsqu'un joueur entre en conflit avec un joueur en partage, il gagne les 4 cartes du butin.



Lorsque les deux joueurs entrent en conflit, les 4 cartes du butin sont défaussées.

• Partage (main ouverte) • Conflit (poing fermé) • Esquive (pouce levé)



Lorsqu'un joueur esquive son adversaire en partage, il gagne immédiatement la carte de son choix parmi les 4 cartes du butin. L'adversaire gagne la (ou les) carte(s) de son côté. Les cartes restantes sont défaussées.



Lorsqu'un joueur esquive son adversaire en conflit, il gagne immédiatement la carte de son choix parmi les 4 cartes du butin. L'adversaire gagne les 3 cartes restantes.



Lorsque les deux joueurs esquivent, les 4 cartes du butin sont défaussées. **Simultanément, les deux joueurs désignent du doigt une collection de marchandises qu'ils possèdent.** Chacun défausse alors entièrement la collection désignée.

Les deux joueurs peuvent discuter de leurs intentions ou passer un accord ensemble, mais ils sont libres de ne pas tenir leur parole ! Que ce soit pour clôturer habilement une négociation, inciter l'adversaire à prendre une mauvaise décision ou interférer pendant le partage des autres :

le baratin est l'arme favorite des naufrageurs !

- Chaque carte ainsi gagnée est ajoutée à la zone personnelle du joueur, dans la collection correspondante.



- Le joueur à gauche du **donneur** devient le nouveau **donneur**. Il distribue les cartes pour le partage suivant.



Exemple de partages dans une partie à 3 joueurs :

Les joueurs **A** et **B** ont résolu leur premier partage.

Le joueur **B**, à gauche du premier donneur **A**, devient le **nouveau donneur**.

Il distribue 4 cartes pour réaliser un partage avec le joueur **C** à sa gauche.

Ce sera ensuite au tour du joueur **C** de devenir le donneur et de disputer un partage avec le joueur **A**, etc.





Cartes Bouteille à la mer (voir détail des cartes pages 14-15)

Chaque carte *Bouteille à la mer* contient un parchemin illustrant un événement qui pourra être déclenché durant la partie. Lors des partages, les cartes *Bouteille à la mer* sont traitées comme les cartes *Marchandises*. Lorsqu'un joueur gagne une carte *Bouteille à la mer*, il l'ajoute à sa zone personnelle et peut l'utiliser dans la suite de la partie, y compris lors d'un partage auquel il ne participe pas ! La carte est défaussée après son utilisation.

Note : pour une partie simplifiée, il est tout à fait possible de jouer avec la carte Aube pour seul événement.

Fin de la partie et Victoire

Le jeu se termine immédiatement lorsque la carte *Aube* est piochée. Le partage en cours n'est pas joué.

Chaque joueur compte ses points de la manière suivante :

- Déterminez la valeur de chacune de vos collections, en faisant la somme des valeurs des cartes.
- Additionnez votre collection de plus forte valeur et votre collection de plus faible valeur. Toutes les autres collections ne vous rapportent aucun point.
- Si plusieurs collections ont la valeur la plus forte, ou la valeur la plus faible, elles sont toutes prises en compte.
- Si toutes les collections possédées par le joueur ont la même valeur, ce joueur double alors ses points ! En effet, ses collections comptent à la fois pour les plus fortes et les plus faibles valeurs (voir exemple 2).

Attention : ce sont les valeurs des cartes de chaque collection qui doivent être prises en compte, pas le nombre de cartes.

Exemple 1

Un joueur ayant :

- 2 vins,
- 2 dentelles,
- 4 instruments de musique,
- 5 lingots d'or,
- 6 vaisselle,



marque $2 + 2 + 6 = 10$ points.

(Avec 1 lingot d'or supplémentaire, il aurait marqué $2 + 2 + 6 + 6 = 16$ points.)

Exemple 2

Un joueur ayant :

- 3 bijoux,
- 3 armes,
- 3 dentelles,



marque $(3 + 3 + 3) \times 2 = 18$ points.

Le joueur ayant le score le plus élevé est le vainqueur.

En cas d'égalité les joueurs se partagent la victoire.