

frank SCHÄTZING

DER SCHWARM

Jeu de Wolfgang Kramer et Michael Kiesling
inspiré du roman éponyme de Frank Schätzing
pour 2 à 4 joueurs

But du jeu

Chaque joueur endosse le rôle d'une nation et effectue des recherches autour de la mer et de «l'essaim». Ainsi, chacun crée des stations de recherche, depuis lesquelles des bateaux gagnent la mer afin de pouvoir y récolter des échantillons d'eau sous forme de cartes d'essaim. Les chercheurs examinent les tuiles récoltées et les ramènent ensuite dans la mer. Dans le but de pouvoir établir une liaison avec la «reine de l'essaim», les cartes d'essaim remises en mer sont indiquées avec les bouées de chacun. **Le joueur qui, à la fin du jeu, a gagné le plus de points de recherche, remporte la partie.** Mais, attention : de nombreux dangers vous guettent dans les entrailles de la mer.

Matériel du jeu

1 plateau de jeu

12 bateaux de 4 couleurs

24 stations de recherche de 4 couleurs

4 pions d'ordre des tours de jeu

4 cartes résumé

59 cartes essaim

28 chercheurs de 4 couleurs

112 bouées de 4 couleurs

4 pions marqueurs de points de recherche de 4 couleurs

5 pions de danger (1 crabe, 2 baleines, 2 tsunamis)

4 cartes essaim dorées

24 cartes action :

1 carte verte «station de recherches»

13 cartes claires

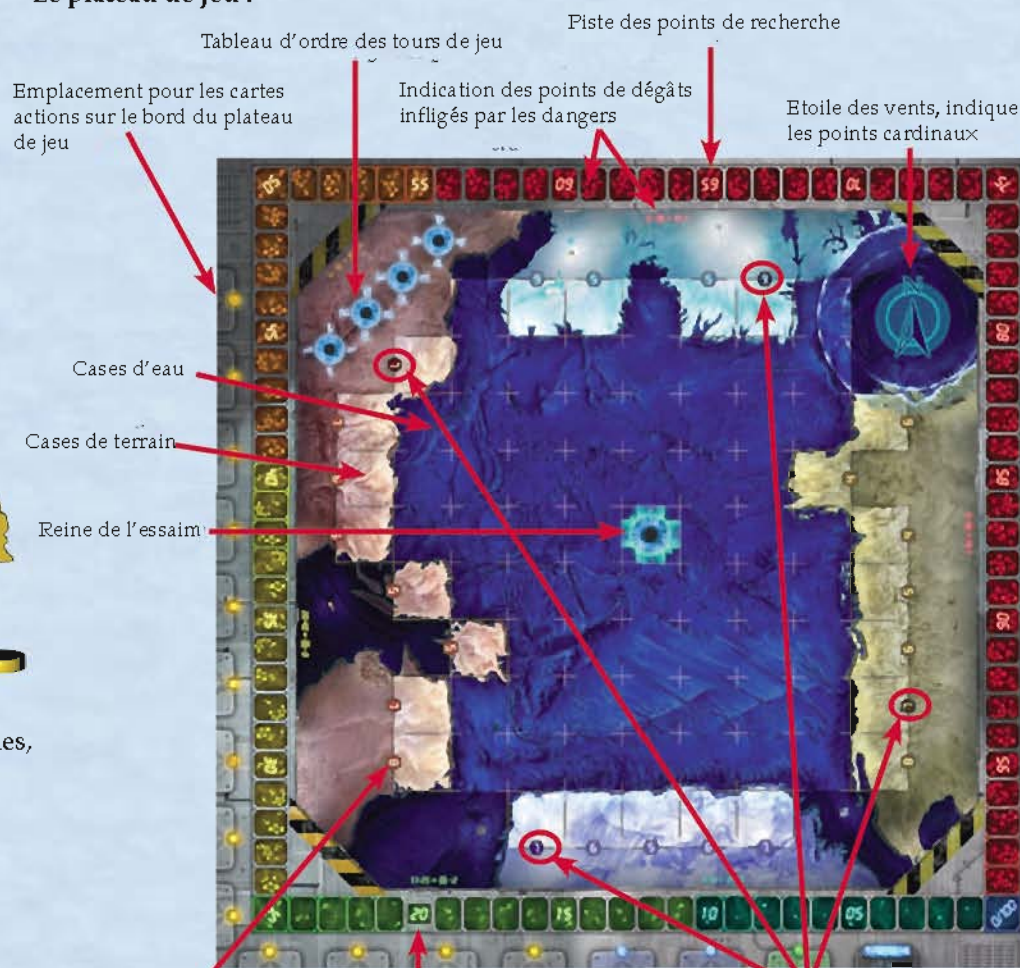
4 cartes de capacité

6 cartes bleues

4 cartes d'ordre de tours de jeu

4 cartes action jokers de 4 couleurs

Le plateau de jeu :



Le joueur reçoit des points de recherche à la fin du jeu pour chacun de ses stations de recherche reliée à la reine de l'essaim

Chaque joueur possède 20 points de recherche au début du jeu

Cases de départ pour l'installation des premières stations de recherche au début du jeu à 4 joueurs. Dans le jeu à 2 ou 3 joueurs, une ou deux de ces cases ne sera pas utilisée au départ.

Les cartes essaim :

Sur le recto se trouvent deux, trois ou quatre possibilités de liaisons. Les cartes à deux et trois liaisons montrent aussi un ou deux yeux de l'essaim. Chaque oeil rapporte un point de recherche au joueur qui place l'une de ces cartes essaim sur le plateau de jeu.

Recto :



Deux liaisons



Trois liaisons



Quatre liaisons

Verso :



Avvertimento : sotto le carte di gioco si trovano 4 carte con delle illustrazioni di altri giochi Kosmos. Queste carte non sono utilizzate in questo gioco.

Mise en place du jeu

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table.

Les 59 cartes essaim sont mélangées et placées face cachée sur les cases d'eau (la surface visible est claire et comporte une illustration de vagues). Seule la case centrale avec la reine de l'essaim reste libre.

Chaque joueur prend 1 carte de résumé de règles, choisit une couleur et obtient le matériel de jeu dans sa couleur : 6 stations de recherche, 3 bateaux, 7 chercheurs, 28 bouées, 1 pion d'ordre des tours de jeu, 1 pion de marquage de points de recherche et 1 carte action joker. Chaque joueur place son pion de marquage de points de recherche sur la case 20 de la piste de points de recherche (cela signifie que chacun démarre avec 20 points de recherche). S'il y a moins de 4 joueurs, le matériel de jeu inutilisé retourne dans la boîte.

Les 6 cartes action bleues sont mélangées et sont placées à côté du jeu pour former une pioche.

Les 13 cartes action claires : selon le nombre de joueurs, les cartes suivantes sont écartées :

A 2 joueurs : 3 cartes action « bateau » et trois cartes action « chercheur ».

A 3 joueurs : 1 carte action « bateau ».

A 4 joueurs, toutes les 13 cartes sont utilisées.

Les cartes conservées sont mélangées.

La carte action verte « station de recherche » est toujours utilisée.

Les 4 cartes d'ordre de tours de jeu sont employées en fonction du nombre de joueurs - à 2 joueurs, on n'utilisera donc que les cartes 1 et 2, à 3 joueurs, les cartes 1, 2 et 3, etc.

Les cartes de capacité, les 4 cartes essaim dorées et les 5 pions de danger sont placés près du plateau de jeu.

La première station de recherche : au début du jeu, chaque joueur dépose une station de recherche avec un chercheur sur une case de terrain. Nous vous recommandons d'utiliser la configuration de départ proposée en page 1 pour votre première partie. Le joueur le plus jeune commence et dépose l'une de ses stations ainsi qu'un chercheur sur l'une des quatre cases de terrain indiquées par un cercle foncé. Puis, il place son pion marqueur de tour de jeu sur la case 1 du tableau d'ordre des tours de jeu. Ensuite, le deuxième plus jeune joueur place sa station ainsi qu'un chercheur sur l'une des trois cases de terrain restantes indiquées par un cercle foncé et place son pion marqueur de tour de jeu sur la case 2 du tableau, etc.

Après quelques parties, vous pourrez placer librement les premières stations de recherche, ainsi que décrit à la fin de la présente règle sous « variante 1 ».

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en plusieurs manches :

A 2 joueurs, il y aura 4 manches.

A 2 ou 3 joueurs, il y aura 3 manches.

Chaque manche se déroule en 2 phases :

- Phase 1 : acquisition des cartes action

- Phase 2 : mise en jeu des cartes action

Un décompte a lieu à la fin de chaque manche.

Disposition des cartes action

Les cartes action doivent être disposées comme suit :

Les cartes actions claires sont disposées face visible le long du bord du plateau de jeu selon le nombre de joueurs (voir illustration).

On tire 2 cartes de la pioche des cartes action bleues et celles-ci sont déposées sous les deux emplacements bleus.

La carte action verte « station de recherche » est déposée juste à leur droite, sous l'emplacement vert.

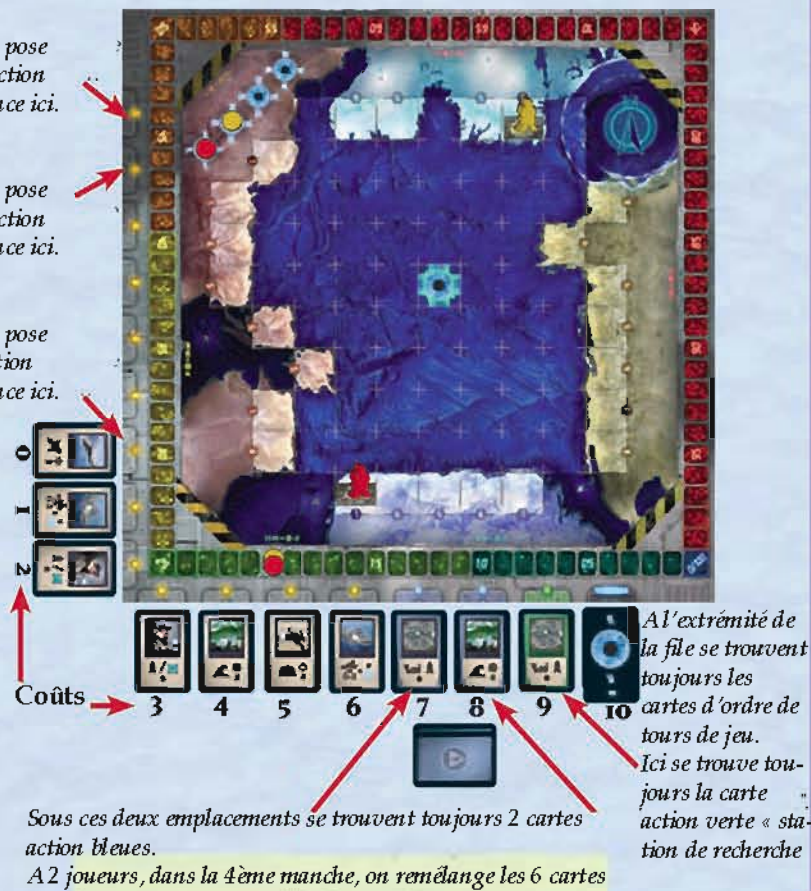
À l'extrémité droite de la rangée de cartes, on dépose les cartes d'ordre de tours de jeu face visible, empilées les unes sur les autres. Sur le dessus se trouve la carte « 1 », puis dessous la carte « 2 », etc. Toutes les cartes action forment une file ininterrompue, qui se termine par les cartes de d'ordre de tours de jeu.

Exemple pour la disposition des cartes action à 2 joueurs :

A 4 joueurs, la pose des 13 cartes action claires commence ici.

A 3 joueurs, la pose des 12 cartes action claires commence ici.

A 2 joueurs, la pose des 7 cartes action claires commence ici.



PHASE 1 : ACQUISITION DES CARTES ACTION

Le joueur dont le pion d'ordre de tour jeu se trouve sur la case 1 commence, puis ce sera au tour du joueur sur la case 2, ainsi de suite. Chacun à son tour prend 1 carte action. Cela se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes action, y compris les cartes d'ordre de tours de jeu, aient été prises.

La carte en première position ne coûte rien. Si un joueur souhaite plutôt prendre une carte plus en arrière de la file, il doit payer des points de recherche (PR) et reculer son pion marqueur de PR sur la piste des PR du nombre de cases correspondant.

Coûts : celui qui choisit de prendre la carte en tête de file paie 0 PR. Une carte en deuxième position coûte 1 PR, en troisième position 2 PR, etc. (Voir illustration ci-dessus.)

Chaque fois qu'une carte est prise, les coûts des cartes restantes changent pour le joueur suivant. Lorsqu'il y a un vide entre deux cartes, toutes celles à sa gauche se déplacent d'un cran vers la droite pour refermer l'espace vide.



Les cartes de détermination d'ordre des tours à l'extrémité contiennent également des PR. Celui qui souhaite prendre l'une de ces cartes choisit librement dans la pile quelle carte d'ordre de tour de jeu il prend (il n'a pas l'obligation de prendre la carte en haut de la pile, même s'il le fera la plupart du temps).

Important : chaque joueur doit obligatoirement prendre 1 carte d'ordre de tour de jeu et aussi : à 4 joueurs, 4 cartes action, à 3 et 2 joueurs, 5 cartes action.

Celui qui n'a plus de PR ne peut que prendre la carte action en tête de file, qui ne coûte rien. Celui qui normalement doit payer pour acquérir une carte d'ordre de tour de jeu mais qui n'a plus de PR, doit attendre avant de pouvoir en obtenir une « gratuitement ».

Acquisition d'une carte de capacité :

En obtenant une carte d'ordre de tour de jeu, le joueur choisit aussitôt l'une des 4 cartes de capacité et la pose face visible devant lui. Ces cartes de capacité sont très utiles mais ne peuvent être utilisées que pendant une seule manche. A la fin de chaque manche, elles doivent être défaussées pour former une nouvelle pioche à côté du plateau de jeu pour la manche suivante.



Placement des pions d'ordre de tours de jeu :

Après que toutes les cartes action et d'ordre de tours de jeu ont été prises, chaque joueur place son pion d'ordre de tour de jeu sur le tableau figurant sur le plateau de jeu, à la position qu'indique sa carte d'ordre de tour de jeu.



Donc, celui qui possède la carte « 3 », place son pion sur la case « 3 » du tableau.

Ce tableau détermine l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer durant cette manche. Les cartes d'ordre de tours de jeu sont ensuite défaussées pour former une nouvelle pile pour la manche suivante. La carte « 1 » est placée au-dessus, puis dessous figure la carte « 2 », etc.

PHASE 2 : MISE EN JEU DES CARTES ACTION

Le joueur en position 1 sur le tableau d'ordre de tours de jeu commence. Suivront les autres joueurs selon la position de leur pion sur le tableau.

Le joueur actif, dont c'est le tour, joue une carte action et effectue l'action correspondante.

Ensuite, c'est le joueur suivant qui joue une carte action, etc. Ceci se poursuit de la sorte jusqu'à ce que toutes les cartes action aient été jouées.

- Les cartes action bleues retournent après utilisation dans la boîte de jeu et ne sont plus utilisées jusqu'à la fin de la partie (sauf dans le jeu à 2, à la 4ème manche).

- Les cartes action claires sont rassemblées après utilisation à côté du plateau de jeu, mélangées à la fin de la manche et à nouveau mises à disposition pour la manche suivante, de même pour la carte verte.

- Les cartes action jokers restent auprès du joueur; elles sont retournées face cachée après utilisation.

Que les cartes soient claires, bleues ou vertes n'a aucune influence sur le jeu.

Il y a six actions possibles

(toutes indiquées aussi sur la carte action joker) :

Station de recherche



Le joueur peut choisir n'importe quelle case de terrain libre pour y installer une station de recherche et un chercheur. Mais, il est possible qu'un joueur soit obligé d'installer une station sans chercheur ou un chercheur sur une station disponible, lorsqu'il n'a plus de stations ou de chercheur dans son stock. S'il n'a plus ni station, ni chercheur, cette carte ne lui sert à rien. Il ne peut y avoir qu'une station maximum par case de terrain.

Bateau



Le joueur peut (donc ne doit pas) déposer un bateau de sa réserve sur une case d'eau annexe à l'une de ses propres stations de recherche. Ensuite, il peut déplacer ses bateaux de 0 à 3 cases d'eau. Le joueur est libre de choisir combien et lesquels de ses bateaux il veut déplacer. L'ensemble de ses bateaux ne peut toutefois pas se déplacer de plus de 3 cases en tout.

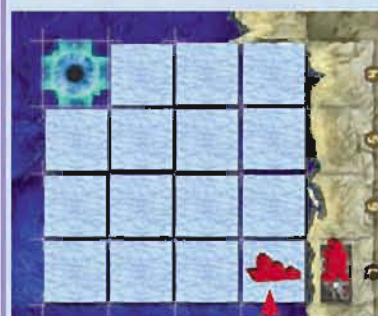
Un bateau peut se déplacer horizontalement ou verticalement (pas en diagonale) sur les cases d'eau, dans n'importe quelle direction, pendant le même tour, y compris en faisant un aller-retour. Il peut sans aucune restriction se déplacer sur toutes les cases d'eau, également sur celles où se trouvent des pions de danger, des bouées ou des bateaux adverses.

Chaque fois qu'un bateau quitte une case essaim encore face cachée, le joueur obtient la case essaim et la pose face visible devant lui. Le joueur obtient la carte essaim, même s'il y a des pions de danger et/ou d'autres bateaux dessus. Ceux-ci sont soulevés, et replacés sur la case après que la case essaim a été retirée. Celui qui décide de déplacer ses bateaux pour un total de 3 cases peut obtenir donc au maximum 3 cases essaim. Les cartes essaim ayant déjà fait l'objet de recherches (replacées face visibles sur le plateau) ne peuvent pas être prises, et restent sur le plateau de jeu.

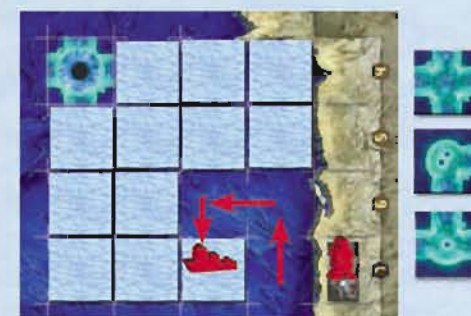
Celui qui possède la carte de capacité « bateau rapide » peut durant cette manche déplacer ses bateaux en tout jusqu'à 4 cases au lieu de 3 maximum, lorsqu'il joue la carte action « bateau ».



Exemple d'un tour de jeu avec un bateau



Rouge joue une carte action « bateau » et installe d'abord un bateau sur une case adjacente à une station.



Rouge déplace ensuite son bateau de 3 cases et prend 3 cartes essaim.

Chercheur



Le joueur peut :

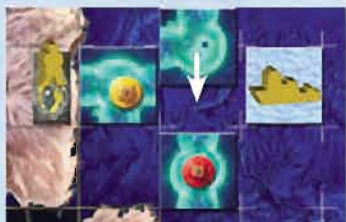
- soit **placer un chercheur supplémentaire sur l'une de ses propres stations de recherche**
- soit **effectuer des recherches sur l'essaim (placer une carte essaim et une bouée dessus)**

Placement d'un chercheur (jusqu'à épuisement du stock) : on ne peut placer que 3 chercheurs maximum par station, et 1 seul chercheur à la fois par carte action « chercheur ».

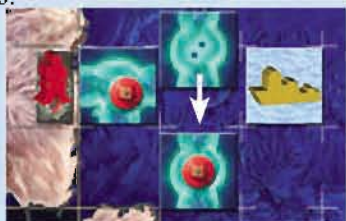
Recherches sur l'essaim : celui qui effectue des recherches repose ses cartes essaim face visible (face côté essaim) sur une case d'eau du plateau et place sur chacune l'une de ses propres bouées. Si sa réserve de bouées est épuisée, le joueur peut mettre à la place l'une ou l'autre de ses bouées déjà placées sur le plateau.

Il faut être attentif aux points suivants :

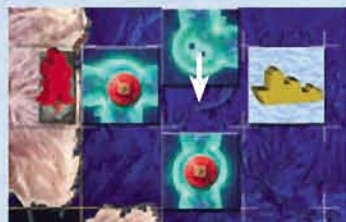
- Un joueur ne peut placer au maximum qu'autant de cartes essaim que de ses chercheurs installés dans ses stations de recherche sur le plateau. Au début du jeu, chacun ne possède donc qu'un seul chercheur dans une station sur le plateau.
- Les cartes essaim doivent toujours être placées de sorte à établir une liaison avec l'une de ses propres stations de recherche ou l'un de ses propres bateaux. Elles ne doivent cependant pas poursuivre toutes les liaisons déjà existantes sur le plateau.
- Les cartes essaim ne doivent pas recouvrir d'autres cartes essaim, mais doivent être posées directement sur la mer.
- (Exception : voir « Carte essaim sur carte essaim »)
- S'il se trouve déjà des bateaux ou des pions de danger sur la case de mer où le joueur veut placer sa carte essaim, il les soulève, pose sa carte essaim, puis remet les bateaux et les pions de danger dessus.
- Les cartes essaim ne doivent pas être toutes liées les unes aux autres, pour autant que le joueur dispose de plusieurs possibilités de pose, par exemple des liaisons différentes vers plusieurs de ses propres stations de recherche.
- Sur chaque carte essaim où des recherches ont été effectuées (redéposée face visible sur le plateau), le joueur pose l'une de ses bouées.
- Pour chaque carte essaim de deux jonctions déposée sur le plateau, le joueur obtient 2 PR, et pour chaque carte essaim de trois jonctions, 1 PR. On n'obtient pas de PR en posant une carte à quatre jonctions. Le pion de marquage de PR avance du nombre de cases correspondant aux PR gagnés sur la piste de score.



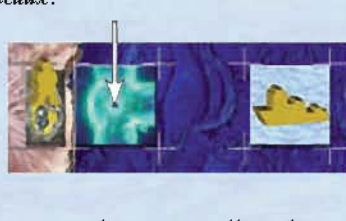
Jaune peut poser cette carte essaim, car elle permet une liaison avec l'une de ses propres stations.



Jaune ne peut pas poser cette carte essaim, car elle ne créerait aucune liaison avec l'une de ses stations ni l'un de ses bateaux.



Jaune peut poser cette carte essaim, car elle permet une liaison avec l'un de ses propres bateaux.



Jaune ne peut pas poser cette carte essaim de cette manière, car elle ne créerait aucune liaison avec l'une de ses stations ni l'un de ses bateaux.

Exception « Carte essaim sur carte essaim » :

Un joueur peut, au moment où il exécute l'action « Chercheur - Recherches sur l'essaim », poser une carte essaim sur une carte essaim déjà posée sur le plateau de jeu qui comporte déjà une des bouées adverses ou non.

Conditions pour pouvoir réaliser une telle action :

- les liaisons initiales doivent être maintenues.
- la carte essaim posée au-dessus doit disposer de plus de jonctions que celle du dessous. Ainsi, sur une carte à deux jonctions, on ne pourra poser qu'une carte à trois ou quatre jonctions. Sur une carte à quatre jonctions, on ne peut poser aucune autre carte essaim.

Au-dessus de la nouvelle carte essaim posée se trouvent alors deux bouées : la bouée précédemment posée (par le même joueur ou un adversaire) et la bouée du joueur qui a effectué l'action ce tour-ci. Ce n'est que grâce à cette action qu'il peut y avoir plus d'une bouée sur une carte essaim.

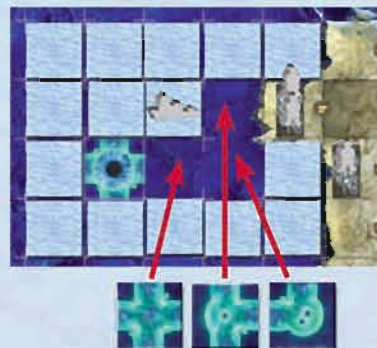
Liaison avec la reine de l'essaim : chaque joueur qui parvient à établir une liaison entre la reine de l'essaim et au minimum l'une de ses stations dépose sur la case de la reine une bouée. La case de la reine est aussitôt intégrée au réseau du joueur. Sur cette case ne peut figurer qu'une seule bouée par joueur.

Celui qui possède la **carte de capacité « carte essaim dorée »** peut piocher tout de suite une carte essaim dorée dans la réserve, la poser devant lui et l'utiliser au moment de son choix, dans le cadre de l'action « Chercheur - Recherche sur une carte essaim », au cours de cette manche ou d'une manche suivante. Après avoir posé cette carte essaim dorée, il dépose au-dessus sa bouée, comme d'habitude.



Exemple d'un tour « Chercheur - Recherches sur l'essaim »

Blanc joue la carte action « Chercheur ». Comme il possède 3 chercheurs, il peut poser jusqu'à 3 cartes essaim sur le plateau. Il doit les placer de sorte à ce qu'elles soient liées à l'une de ses stations ou l'un de ses bateaux.



Blanc a placé 3 cartes essaim sur le plateau, les a mises en évidence avec ses bouées et obtient tout de suite 3 PR - 2 PR pour la pose d'une carte à 2 jonctions et 1 PR pour la pose de la carte à 4 jonctions. Comme il a pu réaliser une liaison avec la reine, il place aussi une bouée sur la case de la reine.



Bateau et chercheur



Il n'y a qu'une seule carte bleue « Bateau et chercheur » dans tout le jeu. Cette carte spéciale permet de réaliser deux actions pendant son tour. Le joueur effectue les actions « Bateau » et « Chercheur » dans l'ordre de son choix.

Les dangers : Baleine - Tsunami - Crabe

Lorsque le joueur active un danger, il obtient des PR lorsque le danger provoque des dégâts chez un ou plusieurs de ses adversaires. Les dangers ne provoquent des dégâts que si la carte action correspondante est jouée et si le danger se déplace. Les dommages ne sont provoqués que chez les adversaires (jamais sur ses propres bateaux ou stations !). Des dommages sont provoqués uniquement si un danger se déplace sur ou par-dessus des bateaux ou stations adverses.

Un danger immobile ne provoque aucun dégât. Lorsque le danger quitte une case au moyen de son premier point de mouvement, la case de départ ne subit aucun dommage ! Toutefois, lorsqu'un nouveau danger (baleine ou tsunami) surgit depuis la case de la reine et qu'il s'y trouve un bateau adverse, celui subit aussi des dégâts.

La case sur laquelle se trouve un danger et d'où il partira dans un prochain tour, est la case de départ. A chaque tour, un danger ne peut traverser qu'une seule fois chaque case, et ne peut pas retourner vers la case de départ.

Un danger se déplace au maximum du nombre de cases indiqué par la carte action (il peut aussi se déplacer de moins de cases qu'indiqué).

Baleine



Le joueur doit :

- soit prendre une baleine de la réserve et la placer sur la case de la reine puis la déplacer
- soit déplacer une baleine se trouvant déjà en jeu

Déplacement : la baleine se déplace horizontalement ou verticalement dans toutes les directions (mais pas en diagonale) d'autant de cases qu'indiquées sur la carte. Elle peut aussi changer de direction aussi souvent que le joueur le désire. Elle se déplace sur toutes les cases d'eau, qu'elles soient occupées ou non. Une baleine ne se déplace jamais sur une case terrain. Une baleine mise en jeu reste en jeu jusqu'à la fin de la partie.

Tsunami (Vague)



Le joueur doit :

- soit prendre une vague de la réserve et la placer sur la case de la reine puis la déplacer
- soit déplacer une baleine se trouvant déjà en jeu

Déplacement : la vague se déplace horizontalement, verticalement et en diagonale d'autant de cases qu'indiquées sur la carte. Elle ne peut jamais changer de direction pendant son tour. Elle se déplace aussi bien sur l'eau que sur terre, que les cases soient occupées ou non. Lorsqu'une vague se trouve déjà en jeu, la seule direction possible est celle qui lui permettra à ce tour-ci de parvenir sur une case de terrain puis de quitter le plateau de jeu. Le tour s'achève lorsque la vague atteint une case de terrain. Elle retourne alors dans la réserve et pourra être remise en jeu lors d'un prochain tour.

Crabe



Le crabe entre en jeu sur une case de terrain inoccupée.

Il se déplace sur et en sautant par-dessus des cases, en avançant dans le sens des aiguilles d'une montre (jamais en arrière) et d'autant de cases qu'indiquées par la carte.

Les cases qui comportent les propres stations du joueur et les cases d'eau sont sautées et ne comptent pas. Le crabe reste en jeu jusqu'à la fin de la partie.

Évaluation des dégâts

L'importance des dégâts provoqués par un danger dépend de la position du pion du joueur touché sur la piste de PR. Le nombre d'amibes sur la case détermine l'importance de chaque dégât. Pour chaque dégât qui lui a été causé, le joueur touché doit reculer son pion du nombre de cases correspondant.

Le joueur qui a activé le danger avance quant à lui son pion du même nombre de cases.

Exemple : Rouge a touché Blanc deux fois. Blanc doit d'abord « céder » 4 PR à Rouge. Comme Blanc n'a ensuite plus que 37 PR, il doit dans un deuxième temps céder encore 3 PR. Le pion blanc marqueur de PR recule ainsi jusqu'à la case 34 et le pion rouge avance jusqu'à la case 42.



Points de dégâts (amibes)

Piste de score de PR

Celui qui possède la carte de capacité « Protection » subit pendant cette manche moins de dégâts. Chaque dégât provoqué sur l'une de ses stations ou l'un de ses bateaux est diminué de 1 point. Si Blanc de l'exemple ci-dessus avait possédé cette carte, il aurait perdu d'abord 3 PR puis ensuite 2 PR. Blanc serait alors arrivé sur la case 36 et Rouge sur la case 40.



Exemple de déplacement des dangers



Ces exemples proviennent de l'illustration en page 5.

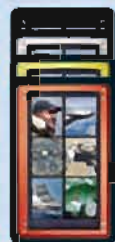
A Baleine : Blanc joue une carte action « Baleine », dépose une baleine sur la case de la reine et la déplace de 3 cases, en passant sur le bateau rouge puis sur le bateau jaune. Jaune et Rouge subissent des dommages. Blanc obtient autant de PR que de points de dommages subis par Jaune et Rouge.

B Crabe : Jaune joue la carte action « Crabe », dépose le crabe sur une case de terrain vide et le déplace de 4 cases. Ainsi, il saute par-dessus deux de ses propres stations et une case d'eau. Rouge est touché deux fois. Jaune obtient autant de PR que de points de dommages subis par Rouge.

C Tsunami : Rouge joue la carte action « Tsunami », pose la vague sur la case de la reine et la déplace de trois cases. Elle touche Blanc et Noir. Rouge obtient des PR.

D Tsunami : au tour suivant, Noir joue aussi une carte « Tsunami ». Noir décide de déplacer la vague déjà mise en jeu. Ainsi, comme il est obligé d'utiliser les points de mouvement à sa disposition pour que la vague atteigne une case de terrain ou sorte du jeu, il a le choix entre cinq directions différentes. Il déplace la vague en diagonale vers le coin inférieur gauche et cause deux fois des dommages à Blanc. Noir obtient des PR. Comme le tsunami est arrivé sur une case de terrain, il est retiré du jeu et retourne dans la réserve. Il pourra de nouveau entrer en jeu à un prochain tour.

Cartes action joker



Chaque joueur possède une carte action joker qui lui permet d'exécuter l'une des six actions possibles, à choix. (La double action « Bateau et chercheur » n'est toutefois pas autorisée !) A chaque manche, les joueurs utilisent une fois leur carte action joker et après l'avoir jouée, la reposent devant eux, face cachée. Elle sera retournée face visible au début de la manche suivante et pourra à nouveau être utilisée.

Décompte de fin de manche

Dès que toutes les cartes action ont été jouées, la manche prend fin et un décompte est effectué.

Chaque joueur considère les éléments de son plus grand réseau. Appartiennent à ce réseau les stations, les chercheurs, les bouées et les bateaux qui y sont reliés. Chacun de ces éléments vaut 1 PR. Chaque joueur avance son pion de marqueur de PR en fonction du nombre de PR acquis.

Les règles suivantes s'appliquent pour qu'il y ait un réseau :

- Les stations de recherche ne peuvent être reliées entre elles que par des cartes essaim.
- Attention : un bateau est considéré comme une carte essaim à 4 jonctions, il peut donc servir de liaison entre des bouées et des stations de recherche d'un joueur ainsi qu'avec la reine de l'essaim.
- Les pions de danger et les bateaux adverses n'interrompent pas les réseaux.



Les deux stations appartiennent au même réseau.



Seule la station supérieure appartient au réseau, pas celle de dessous.



Les deux stations appartiennent au même réseau.



Jaune obtient 11 PR

Jaune est parvenu à relier tous ses éléments entre eux avec son réseau.

Rouge obtient 12 PR

Rouge n'est pas encore parvenu à relier à son réseau sa station inférieure gauche. Sa station à droite est reliée grâce à son bateau (qui agit comme une carte essaim à quatre jonctions). Rouge a superposé à un endroit deux cartes. On reconnaît cet endroit par les deux bouées qui s'y trouvent. Les deux bateaux rouges sont reliés au réseau.

Blanc obtient 10 PR

Blanc possède deux réseaux, l'un avec 10, l'autre 4 points. Comme il ne peut obtenir des points que pour l'un des deux, il choisit évidemment celui avec la valeur la plus élevée, de 10 PR (1 station, 2 chercheurs, 6 bouées, 1 bateau).

Celui qui possède la carte de capacité « Chercheur génial » obtient lors du décompte 2 PR pour chacun de ses chercheurs dans son réseau, au lieu de 1 PR.



NOUVELLE MANCHE

La nouvelle manche débute par le mélange et la pose des cartes actions. Ensuite, les joueurs choisissent à nouveau les cartes action et d'ordre de tours de jeu. Les joueurs jouent dans l'ordre des pions d'ordre de tours du tableau comme dans la manche précédente. Ce n'est qu'après l'obtention des nouvelles cartes d'ordre de tours de jeu que ces pions sont placés sur leur place correspondante sur le tableau. Chaque joueur retourne sa carte joker face visible.

A 2 joueurs, on reprend les six cartes action bleues qui ont été retirées du jeu, on les mélange, on en pioche 2 et les remet en jeu à côté des autres cartes action pour la 4ème et dernière manche.

Fin du jeu

Le jeu à 2 joueurs se termine après 4 manches, et à 3 et 4 joueurs, après 3 manches. A la fin de la dernière manche, en plus de l'évaluation habituelle de fin de manche du plus long réseau de chaque joueur, on effectue un décompte final, qui permet d'obtenir des PR supplémentaires :

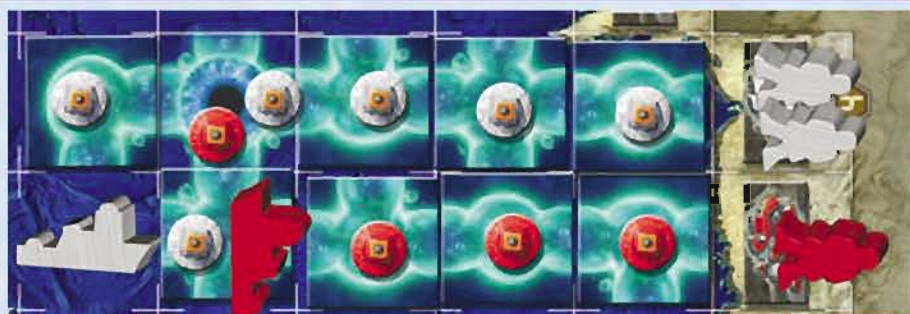
- Stations de recherche avec une liaison avec la reine de l'essaim :

Chaque joueur reçoit autant de PR que le chiffre indiqué sur la case de terrain sous chaque station de recherche reliée à la reine de l'essaim par l'un de ses propres réseaux.

Attention : la case de la reine est aussi considérée comme appartenant au réseau de chaque joueur dont au moins une station de recherche est reliée à cette case. Sans station de recherche, il n'y a pas non plus de bouée de couleur correspondante sur la reine.

- Pour des liaisons entre des stations de recherche situées sur des rivages différents (en fonction des points cardinaux) le joueur obtient des PR : pour 2 côtés reliés entre eux, le joueur obtient 10 PR. S'il parvient à relier 3 côtés entre eux, il obtient 30 PR. Et s'il possède des stations de recherche reliées entre elles sur tous les côtés, il obtient 50 PR !

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de PR après le décompte final.



Si Rouge retire son bateau, il devra également retirer sa bouée de la case de la reine. Dans ce cas, il n'aurait plus de liaison avec la reine.

Exemple d'un décompte final :



Points pour les stations de recherche reliées à la reine :

Jaune possède 5 stations de recherche, toutes ayant une liaison avec la reine.

Jaune obtient $5+5+7+7+4 = 28$ PR

Rouge possède 5 stations de recherche, mais aucune n'a de liaison avec la reine.

Rouge ne reçoit aucune PR !

Blanc possède 5 stations de recherches, mais seules 4 possèdent une liaison avec la reine.

Blanc obtient $5+6+5+4 = 20$ PR

Points pour les liaisons entre les côtés (points cardinaux) :

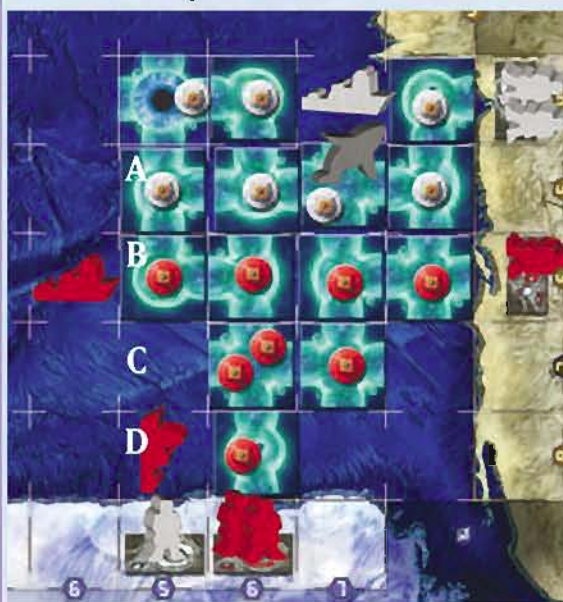
Jaune est parvenu à connecter tous les 4 côtés (N-E-S-O) entre eux et obtient donc 50 PR.

Rouge est parvenu à connecter 3 côtés (N, E, S) entre eux et obtient 30 PR.

Blanc est parvenu à connecter 3 côtés (N, E, O) entre eux et obtient 30 PR.

CONSEILS

Situation de départ :



1. Comment Rouge peut-il établir une liaison directe avec la reine ?

Rouge déplace l'un de ses bateaux sur la case A ou y place une carte essaim à 4 jonctions.

2. Comment Blanc peut-il relier sa station sur le côté inférieur à son réseau ?

Blanc place sur la case B une carte essaim à 3 ou 4 jonctions puis sur les cases C et D des cartes permettant la liaison ou pose des bateaux blancs sur chacune de ces cases.

Situation deux tours plus tard :



VARIANTE 1

Installation de départ : au début du jeu, on mélange les cartes d'ordre de tours de jeu et les distribue aléatoirement aux joueurs.

Le joueur qui possède la carte « 4 » construit la première station de recherche avec l'un de ses chercheurs sur n'importe quelle case de terrain de son choix. Ensuite, suivent les joueurs possédant les cartes « 3 », « 2 » et « 1 ». Lors de la construction de la première station de recherche, chaque joueur doit veiller à conserver une distance d'au moins 4 cases de terrain entre chaque station (c'est-à-dire, minimum 3 cases libres entre deux stations). Cette règle de distance minimum n'est valable que pour la première station de recherche de chaque joueur. Ensuite, l'on procède à l'attribution des cartes action.

Tsunami : le tsunami est plus dangereux encore ! Dès qu'il touche la terre, toutes les autres cases de terrain adjacentes (horizontalement, verticalement et diagonalement) sont aussi touchées. Des dommages y sont aussi causés, mais d'un point de dégât de moins que ce qu'indiquent les amibes de la piste de score ! Par contre, la règle suivante ne change pas : ses propres stations et bateaux ne sont pas touchés. Attention : les 8 cases de terrain dans les coins n'ont qu'une seule case adjacente chacune, toutes les autres en ont deux.

VARIANTE 2

Les cartes action sont toujours prises en main et jouées depuis la main du joueur. Ainsi, les adversaires ne peuvent plus savoir exactement quelles sont les cartes action encore en possession du joueur.



Récapitulatif : quand et comment obtient-on des points de recherche ?

Tout de suite pendant un tour :

- en posant (en faisant des recherches) des cartes essaim
- en utilisant un danger pour provoquer des dégâts chez les adversaires

A la fin d'une manche :

- pour le plus grand réseau formé. Un réseau est constitué de bouées, bateaux, stations de recherche et chercheurs reliés entre eux.

A la fin de la partie :

- pour chaque station de recherche reliées à la reine
- pour des liaisons entre des stations sur différents côtés N-S-O-E (10, 30 ou 50 PR).

Les auteurs

Wolfgang Kramer invente et publie des jeux depuis plus de 30 ans et est considéré internationalement comme l'un des auteurs de jeux les plus talentueux et polyvalents. Michael Kiesling s'est lui aussi fait un nom en tant qu'auteur de jeux à succès durant cette dernière décennie. Wolfgang Kramer et Michael Kiesling ont déjà obtenu ensemble à deux reprises le prix du « Spiel des Jahres ».

Illustrations et graphisme : Franz Vohwinkel

Edition : Michael Baskal, Stefan Stadler, Bärbel Schmidts

Les auteurs et l'éditeur remercient tous les testeurs et lecteurs de règles.

D'après le livre de Frank Schätzing « Der Schwarm » © 2004, Verlag Kiepenheuer & Witsch, Cologne.

© 2008 KOSMOS Verlag
Pflzerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
E-Mail: info@kosmos.de
www.kosmos.de

Art.-Nr.: 690465

ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL