


# *Maelstrom*

Exploration et compétition

60 min

 1-5



**Des pirates s'affrontent pour la gloire sur une mer étrange  
qui cherchera à les entrainer par le fond.**

Jeu de Ronan Legendre

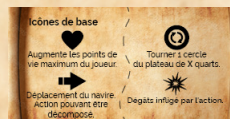


# Matériel

2

3

5  
Aide de jeu



5  
Pions Navire



15  
Cubes rouge  
(Veuillez prendre des cubes ou jetons, pour le print-&-play)

30  
Cartes au trésor



30  
Coffres



1 compteur de malédiction



40  
Tuiles Équipement



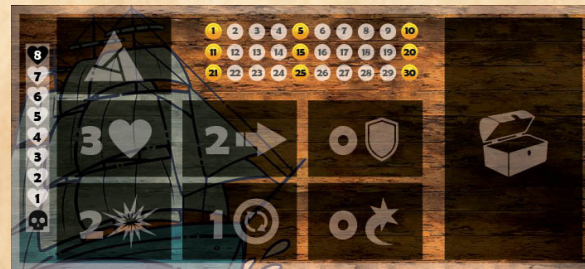
10  
Tuiles Artéfact



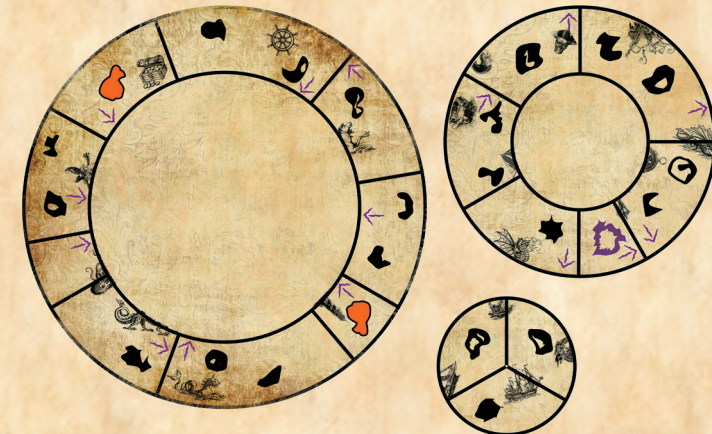
10  
Cartes Calamité



5  
Fiches navire



1  
Plateau de jeu en 3 cercles



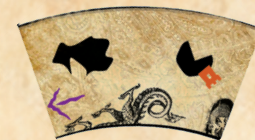
1  
Jeton Malédiction



27  
Jetons Calamité



10  
Tuiles Île perdue





## Qu'est-ce que le jeu

Dans Maelstrom, les joueurs vont devoir s'affronter sur un plateau **divisé en 3 cercles rotatifs** indépendants. Chaque joueur va pouvoir tourner 1 de ces cercles afin de placer les autres joueurs dans des situations inconfortables ou pour leur permettre de **révéler de nouveaux itinéraires** vers d'anciennes îles oubliées.

## But du jeu / Fin de partie

Les joueurs doivent accumuler le plus **de points de victoire** avant la fin de la partie.

Il y a 3 moyens de finir une partie :

- Un joueur atteint le maximum de point de victoire.
- Un joueur récupère le dernier coffre, la partie prendra fin à la fin de son prochain tour.
- Le compteur de malédiction atteint son dernier palier.

## Mise en place

Avant de lancer une partie, les joueurs devront préparer leur zone de jeu :

1. Placer le plateau de 3 cercles au milieu de chaque joueur.
2. Chaque joueur choisit **1 pion navire**
3. Chaque joueur pose son pion sur une case du cercle central.
4. Chaque joueur prend **1 fiche navire et 1 aide de jeu**.
5. Chaque joueur prend **1 cube de vie** et le place sur «3» dans sa barre de vie.

### Créer la boutique

6. Prévoyez un espace pour la zone **Marchande** autour du plateau. Placez les équipements face visible triés par statistique.
7. Mélangez les **Cartes Aux Trésors**, distribuez-en 2 à chaque joueur puis placez le reste dans la zone marchande.

### Créer la zone maudite

8. Prévoyez un espace pour la zone **Maudite** autour du plateau.
9. Retirez la carte «Forban» et mélangez les Calamités. Placez-les ensuite face caché dans la zone.
10. Laissez les jetons «Calamité» dans la boîte.
11. Mélangez les Artefacts et les Coffres et placez-les sur leur emplacement réservé.
12. A la fin du premier tour de jeu, révélez la première calamité de la pile et placez son jeton sur la seule île maudite du plateau.



6



7



1

6

7

8



11

12

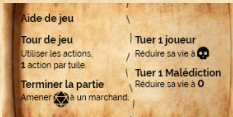
## Comment jouer ?

### Les Joueurs

Les joueurs incarnent des navires qui vont voyager sur le plateau.

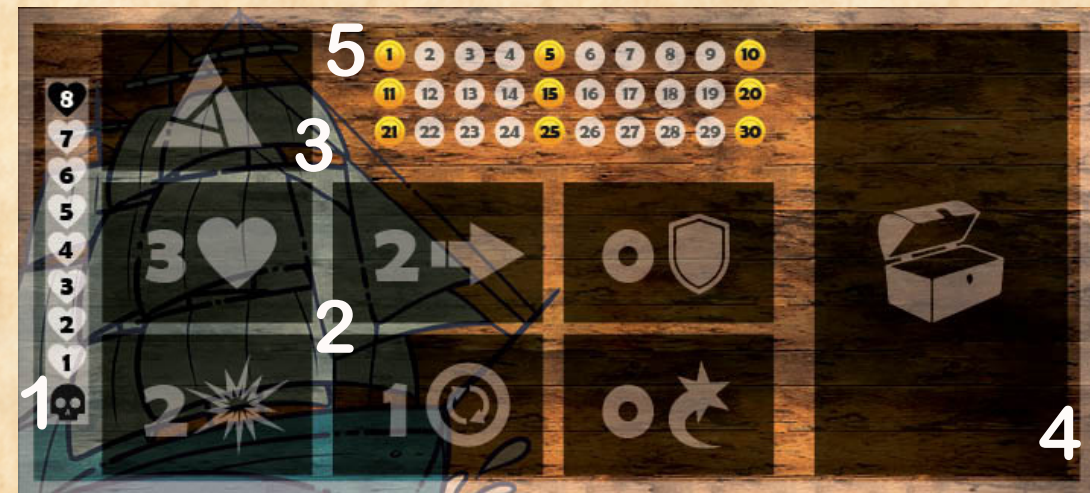
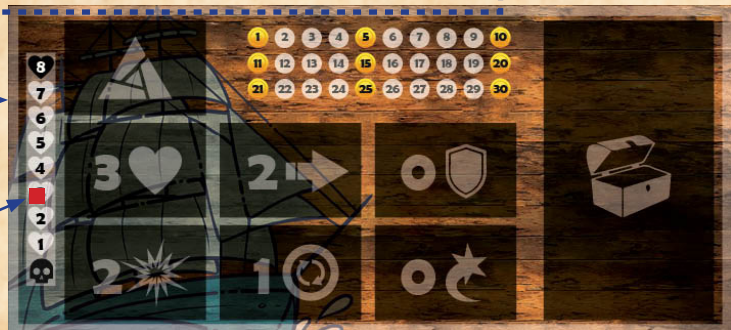
Chaque joueur possède une fiche de navire avec :

1. Une barre de vie (de 0 à 8) (PV)
2. 6 emplacements de **Statistiques**
3. 1 emplacement d'**Artefact** actif
4. 3 emplacements de **Butin** pour les **Coffres** et **Artefacts**
5. Un compteur de **point**.



4

5



4



## Tour de jeu

C'est un jeu au tour par tour.  
Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant son tour, le joueur peut effectuer les Actions indiquées sur ses Équipements dans l'ordre qu'il le souhaite.

### Se déplacer

Si un joueur possède un Équipement lui permettant de se déplacer, alors il peut se déplacer d'autant ou moins par tour. Il peut se déplacer sur les cases dites «adjacentes».

Le déplacement est une Action pouvant être scindé : avec un Équipement donnant 2 déplacements à un joueur, ce joueur peut effectuer 1 déplacement, faire d'autres actions puis effectuer son deuxième déplacement après.



### Attaquer

Si un joueur souhaite attaquer un autre joueur ou une Calamité, il devra se placer au préalable sur la même case.

Chaque joueur ne peut attaquer qu'une seule fois par tour.

Les dégâts infligés par l'attaque est le cumul des statistiques de dégâts que possède le joueur.



### Tourner le plateau

Si un joueur souhaite utiliser 1 Action de rotation du plateau, il n'est autorisé à tourner qu'un seul cercle à la fois par action, mais sans limitation de rotation.

S'il possède 1 Équipement lui autorisant 2 rotations, alors il peut scinder cette action comme pour les déplacements.



Le tour du joueur **se termine** lorsqu'il n'a plus d'actions disponibles ou qu'il décide de mettre fin à son tour.

Les joueurs vont devoir accumuler le plus de points de victoire que possible.  
Pour ça ils vont devoir vendre des coffres aux marchands.  
Mais avant, ils devront trouver ces coffres à l'aide de cartes aux trésors.

## Les Cartes Aux Trésors

Les joueurs peuvent suivre des **Cartes Aux Trésors** afin de **trouver des Coffres** et **révéler des îles perdues**.

Une **Carte Au Trésor** contient plusieurs informations :

- des indices permettant de placer le trésor sur le plateau
- une île, indiquant la position du trésor
- les récompenses une fois l'île trouvée
- les malus appliqués (n'apparaît pas sur toutes les cartes)



Comment trouver un trésor ?

- Trouver sur quelle case se trouve l'île.
- Se rendre sur la case correspondante.**

Si seulement une illustration est représentée

- Reconstituer les illustrations sur le plateau**
- Se rendre sur la case où se trouve l'une des parties de l'illustration.
- Prendre et placer la bonne tuile correspondant à l'illustration**

Une fois fait, **le joueur révèle sa carte au trésor pour que tous les joueurs vérifient.**

Si c'est correct, **le joueur peut prendre la récompense indiquée sur sa carte.**

S'il y a des malus, ils les appliquent **après avoir récupéré ses récompenses.**



## Les Coffres

Les Coffres sont des récompenses obtenus par un joueur qui trouve un trésor. Les Coffres sont généralement placés dans la cale d'un joueur et sers de monnaie d'échange avec le marchand ou les autres joueurs.

Lorsqu'un joueur pioche un Coffre, il le révèle et agit en conséquence :

### Un coffre rempli d'or



Le joueur place ce coffre dans ses butins. S'il y a un rouleau, le joueur pioche 1 Carte au Trésor.

### Un coffre Artefact



Le joueur pioche le premier Artefact de la pioche, puis défausse ce coffre.

### Un coffre maudit



Le joueur avance le compteur malédiction de 1 emplacement et place le coffre dans ses butins.

**Ces coffres ne peuvent être vendus que sur une île maudite.**



## Les Marchands

Les Marchands sont des points de transferts **nécessaires aux joueurs** afin de :

- **Vendre ses coffres**
- Obtenir des nouveaux Équipements
- Acheter des **Cartes Aux Trésors pour 1** 



## Sauvegarder ses points

Les joueurs peuvent sauvegarder leurs points chez le marchand en lui amenant leurs coffres.

Les points donné par un coffre équivales au nombre de pièce marqué sur le coffre :



Les joueurs peuvent aussi échanger **1 Artefact non équipé pour 5 points**.

Si un joueur sauvegarde des points ainsi, il doit déplacer son jeton point en fonction du nombre obtenu.



## Les Équipements

Les Équipements représentent les **Statistiques** qu'un joueur possède durant son tour.

Les actions des joueurs sont :

- Se déplacer
- Attaquer
- Tourner un cercle du plateau

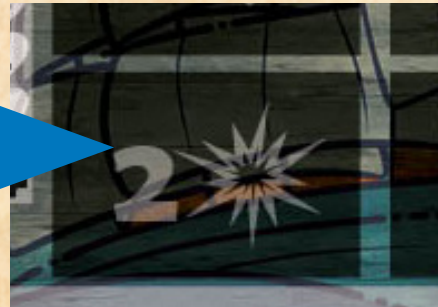
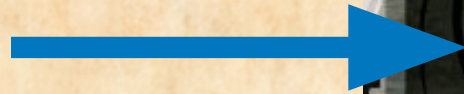
Les joueurs peuvent utiliser leurs actions **dans l'ordre qu'ils le souhaitent** et **ne pas les utiliser entièrement** s'ils le désirent.

Chaque joueur ne peut **attaquer qu'une seule fois par tour**.

Exemple :

Jack se déplace de 1 case, puis attaque, puis se re-déplace de 1 case.

Quand un joueur récupère un Équipement, il le place sur l'emplacement dédié de sa fiche navire.



En plus des Équipements, les joueurs peuvent **acheter des Cartes Aux Trésors contre 1 point**. Le joueur qui achète, prend la première Carte Au Trésor de la pioche et descend ses points de 1.

Un joueur peut aussi **réparer son navire**, c'est-à-dire remonter ses points de vie au maximum **contre 2 points de victoire**.

## Les Artefacts

Les Artefacts sont des Équipements spéciaux.

Ne pouvant en équiper qu'1 seul à la fois en le plaçant dans l'emplacement dédié de la fiche navire, les joueurs peuvent en obtenir uniquement grâce aux coffres.

Si un joueur en récupère un autre, **il le place alors avec ses butins**.

Ces Artefacts n'ont pas d'effet.

Les Artefacts dans les butins peuvent être volés si le joueur les possédant meurt. Lorsqu'un joueur récupère un autre Artefact, alors il décide lequel il équipe et ne peut plus en changer.





## Les PV

Les points de vie (PV) d'un joueur constitue une réserve de points représenté par un cube rouge, avant qu'il n'arrive une bricole à ce joueur.

Quand la vie d'un joueur change, déplacez le cube rouge sur le chiffre représentant sa nouvelle vie. Si les PV d'un navire tombe à «0», placez le cube sur la tête de mort.

## La Mort (la bricole) / Voler un coffre

Si les points de vie atteignent 0, alors le joueur est considéré comme Mort. Le joueur retire alors son navire du plateau.

Si le joueur est tué par un autre joueur, l'attaquant choisit 1 butin dans la calle du joueur tué.  
Si le joueur est tué par une calamité, alors le joueur tué place 1 butin de son choix, face caché, sur la case ou il a été tué.

A son tour, le joueur mort :

- **replaces son pion sur n'importe quelle île maudite de son choix.**
- **remet ses points de vie au maximum** qu'il possède.

Il n'est pas affecté par les Calamités se trouvant sur cette même case lors de sa ré-apparition. Le joueur joue son tour normalement.

Si un joueur meurt pendant son tour, alors il ré-apparaît immédiatement et peut continuer son tour, avec ses actions restantes.

## Les îles spéciales



### Île maudite

Lorsqu'une calamité apparaît sur le plateau, elle est invoquée depuis cette île.

**Les coffres maudits peuvent uniquement être vendus sur une île maudite.**

**Après sa mort, un joueur réapparaît sur l'île maudite de son choix.**

## Les cases

### Cases adjacentes



Des cases sont dites adjacentes lorsqu'elles se touchent. Tourner un cercle du plateau change les cases adjacentes.

### Cases inaccessibles

Certaines cases peuvent devenir inaccessibles. Les joueurs peuvent partir de ces cases, mais pas s'y déplacer.



## Les Bastions

Les Bastions sont représentés par une tour positionnée sur une île. Lorsqu'un joueur se trouve sur une case contenant un Bastion, alors il obtient ses bonus : **1**  **et +1**  **en début de tour**





## Les Calamités

Les Calamités sont des légendes que les marins se racontent les un les autres.

Elles sont représentées par des jetons placés sur le plateau.

Une carte Calamité contient :

1. Une icône Calamité
2. Son nom
3. Ses dégâts lors d'une attaque
4. Sa vie (PV)
5. Un ou plusieurs effets



### Invoquer une Calamité

Une Calamité est invoquée sur le plateau lorsque le **compteur de malédiction** atteint un nouveau palier.



La première Calamité est invoquée à la fin du premier tour de jeu.

Lorsqu'une Calamité est invoquée, un joueur doit **piocher la première carte de la pioche Calamitée**

et **placer 1 jeton correspondant à cette Calamité sur la case de l'île maudite.**

Tous les jetons adoptent les caractéristiques indiquées sur la carte Calamité.



## Comportement des Calamités

Les Calamités affectent l'entièreté de la case sur laquelle elles se trouvent.

### Déplacements

Une Calamité se déplace **lorsqu'un joueur tourne un cercle du plateau**. Chaque jeton calamité se déplace sur la case indiquée par la flèche violette de sa propre case.



### Les attaques

Une Calamité attaque :

- Si la Calamité se déplace sur une case comportant des joueurs.

Quand une Calamité attaque, **elle déclenche ses effets associés à l'attaque** et fait diminuer la vie des joueurs d'autant de dégât qu'elle possède.

Lorsqu'une Calamité attaque, elle attaque **tout les joueurs sur la même case** et leur inflige l'entièreté de ses dégâts.

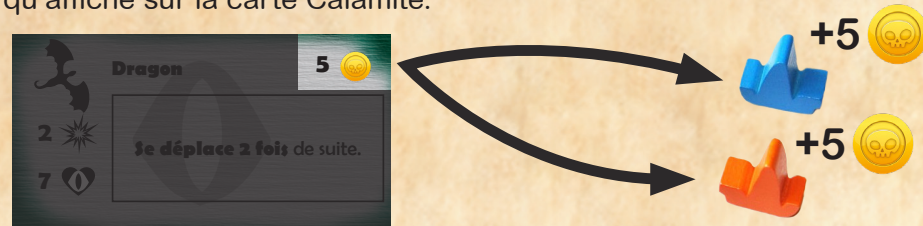




## Tuer un jeton Calamité

Pour tuer 1 jeton Calamité, **il faut réussir à lui infliger assez de dégâts pour réduire ses PV à 0**.  
A chaque attaque subis, **les joueurs placent des cubes de PV sur la carte Calamité**.  
S'il y a autant de cubes de PV que la Calamité a de point de vie, alors elle meurt et est défaussé.

Quand un **jeton Calamité** meurt, le ou les joueurs ayant participé à l'attaque, gagnent autant de point de victoire qu'affiché sur la carte Calamité.



## Attaque commune

Les joueurs peuvent effectués une attaque commune sur une Calamité, ou un autre joueur.  
Pour ça :

- Un joueur doit arriver sur une case contenant d'autres joueurs
- **Désigner une cible**
- **Demander aux autres joueurs** de la case s'ils veulent attaquer la cible avec lui

La cible reçoit alors **l'addition des dégâts de chaque joueur** se joignant à l'attaque.

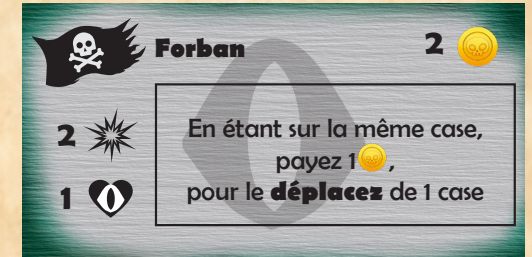
Si la cible tué est un joueur, alors le joueur ayant initié l'attaque **prend en premier** un butin et **réparti le reste des butins** de la cible, s'il y en a, parmi les autres attaquants, **comme il le souhaite**.

## Les Forbans

Les **Forbans** sont des pirates sillonnant les mers, s'amusant à tourmenter tout navire les rencontrant.

Ils ont le **même fonctionnement que les Calamités** sauf pour :

- Un Forban ne peut pas être invoqué



### Mise en place des forbans

Les Forbans doivent être placés sur le plateau au début de la partie :

- **Les joueurs choisissent combien ils en placent**.
- Les jetons Forbans doivent être placés **sur des cases différentes**.

Nombre recommandé de forbans

Joueurs	Forbans
1	4
2	4
3	3
4	2
5	1

### Règle spéciale 1 et 2 joueur (et plus si envie)

Pour 1 et 2 joueurs, une modification des règles peut ajouter plus de tensions à la partie :

- La mort d'un joueur **signifie la fin de sa partie**.  
Il ne peut pas revivre et place tous ses butins face caché sur la case sur laquelle il était

Pour les parties ayant commencé avec plus de 1 joueur :

- S'il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu, il remporte la partie.



# Fin de partie

A la fin de la partie, les joueurs comptent leurs **points de victoire**.

Les points d'un joueur son défini par :

- Ses **points sauegardé** (marqué sur sa fiche)
- + Ses **butins restant** sur lui.

Les butins restant font gagné :

- **1** point par **Coffre**
- **0** par **Coffre maudit**
- **2** par **Artefact**.

Les joueurs retournent ensuite leurs **Titres** et additionnent les points noté sur chaque.

Une fois les points compté, c'est **le joueur avec le plus de points qui remporte la partie**.



## Les Symboles d'équipements



Augmente les points de vie (PV) maximum du joueur.



Tourner 1 cercle du plateau d'autant de quart que souhaité.



Réduit de 1 les dégâts reçus par 1 action.



Déplacement du navire.



Dégâts infligé par l'action.



Lors d'une attaque subis, permet d'infliger autant de dégâts que de riposte possédé à l'attaquant. dégâts.

## Effets des Artefacts



A votre tour, vous pouvez déplacer 1 jeton Calamité sur une case lui étant adjacent.



Chaque coffre fait gagner +1 point de victoire.



Tuer un jeton Calamité soigne 2 point de vie.



Mourir ne déplace pas le jeton malédiction. Vous subissez 1 dégâts de moins des Calamités.



Vous devenez une Calamité et gagnez avec elles. Les points de victoires ne vous font plus gagné.

Chaque fois qu'un cercle est tourné, vous pouvez vous déplacer sur n'importe quelle case adjacente.



Sauvegarde un coffre de la mort ou du vole. Placez 1 coffre dessus et il ne peut pas vous être enlever.



Mourir, fait baissé le compteur Malédiction de 1 et fait gagner 2 point de victoire.

Repasser sur un palier, ré-invoque une calamité




Permet à un joueur de se téléporter sur l'île maudite pour 1 déplacement.



Chaque fois que le compteur malédiction se déplace ailleurs que sur un palier, vous pouvez vous déplacer de 1 case.



Au début de votre tour, vous pouvez choisir :  
 - Convertir votre attaque pour gagne +1   
 - Convertir vos rotations de cercles pour +1 