

Sirenen in Sicht

Autor: Martin Schlegel



Illustration: Marina Fahrenbach

Übersetzung: Mike Bialecki (Englisch), François Richard (Französisch), 李文祺 / Wen Chi Lee (Trad. Chinesisch)

Ein Spiel für 2 Spieler ab 8 Jahren - Spieldauer etwa 30 Minuten

Ein Schiff geht in der Bucht vor Anker und ein Spiel um Kapitän, Mannschaft und das ganze Schiff beginnt. Ihr seid Sirenen – wer lockt mehr auf die eigene Seite?

Sirenen in Sicht ist ein fantastisches Spiel für zwei mit Schätzen, Gold, Delphinen und betörenden Sirenen.

Spielziel

Im Laufe der Partie gehen die Schiffskarten sowie Kapitän und Maat in den Besitz der Spieler über. Dabei bringen Kapitän, Maat und auch jede Schiffskarte jeweils 1 Siegpunkt. Wer bei Spielende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Spielmaterial

- 52 Spielkarten – je 4 Karten mit den Werten 0 bis 10 und je 2 Karten mit den Werten -1 bis -4
- 5 Schiffskarten – mit den Werten 28, 30, 32, 34 und 36
- 6 Spielmarken – 2 Mannschaftsmitglieder (1 Kapitän und 1 Maat), 1 Rumkrug und 1 Kraken je Spieler
- 1 Regelheft

Allgemeiner Aufbau der Spiel- und Schiffskarten

Die Zahlen auf den Spielkarten stellen die Stärke der jeweiligen Karte dar. Die Zahl auf den Schiffskarten repräsentiert den Widerstandswert der Schiffskarte. Während des Spiels gilt es, den Widerstandswert der Schiffskarten zu überbieten oder zumindest eine höhere Gesamtstärke ausliegen zu haben, als der Gegenspieler.

Manche Karten haben außer dem Stärkewert noch das *Mannschaft bewegen* Symbol.

Zusätzlich haben die Spielkarten entweder ein *Seestern* oder *Muschel* Symbol. Diese werden nur in der Spielvariante *Mehr Taktik an Bug und Heck* benötigt.

Spielkarte mit Stärke -2

Mannschaft bewegen



Symbol *Seestern*



Schiffskarte

mit Widerstandswert 34



Spielvorbereitung

Die fünf Schiffskarten werden, wie dargestellt, in der Tischmitte ausgelegt, so dass sie ein Schiff zeigen, das die Spielfläche in zwei Hälften teilt. Eine der beiden Spielmarken Kapitän und Maat wird auf die Schiffskarte mit dem Wert 30 gelegt, die andere Spielmarke kommt auf die Schiffskarte mit dem Wert 34. Welche der beiden Marken auf welche der beiden Karten kommt spielt keine Rolle.

Die Spielkarten werden gemischt und jeder der beiden Spieler erhält vier Karten auf die Hand. Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben der Spielfläche bereit gelegt. Jeder Spieler nimmt sich außerdem je eine Spielmarke Rumkrug und Krake.

Per Zufall wird der Startspieler bestimmt.



Spielverlauf

Das Spiel verläuft über mehrere Züge, die die Spieler, beginnend beim Startspieler, abwechselnd ausführen.

Spielerzug

Der Spieler, der am Zug ist, wählt eine der beiden Möglichkeiten:

- Entweder eine Karte auslegen und danach eine Karte nachziehen
- oder den Kraken einsetzen.

Zusätzlich kann der Spieler noch den Rumkrug legen, unabhängig davon, welche der beiden Möglichkeiten gewählt wurde.

Danach kommt der Gegenspieler an den Zug.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Schiffskarten gewertet wurden oder wenn ein Spieler vier Siegpunkte erreicht. Kapitän, Maat und jede Schiffskarte sind jeweils 1 Siegpunkt wert.

Wer die meisten (bzw. vier) Siegpunkte erzielt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es keinen Gewinner und das nächste Schiff, das vor Anker geht, muss die Entscheidung bringen.

Eine Karte auslegen

Der Spieler am Zug wählt eine seiner Handkarten und legt sie offen an eine der ausliegenden Schiffskarten an. Der Spieler kann dabei frei entscheiden, ob er die Karte auf seiner Seite der Schiffskarte oder auf der Seite des Gegenspielers ablegt.

Abschließend erhält der Spieler eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand. Sollte der Nachziehstapel leer sein, wird keine Karte gezogen und es wird mit den verbleibenden Handkarten weitergespielt. Es wird kein neuer Nachziehstapel gebildet.

Folgende Regeln müssen beim Anlegen beachtet werden:

Kartenmaximum

Liegen auf einer Seite einer Schiffskarte 5 Spielkarten aus, darf auf der betreffenden Seite keine weitere Karte mehr angelegt werden.

Diese Einschränkung betrifft nur die Seite der Schiffskarte, auf der 5 Spielkarten liegen. Liegen auf der anderen Seite weniger als 5 Karten, dürfen dort weiterhin Karten abgelegt werden, bis auch dort 5 Karten ausliegen.

Sollte im Verlauf des Spiels die Anzahl der Karten wieder unter 5 fallen, dann dürfen dort wieder Spielkarten angelegt werden (bis zum Maximum von 5 Karten).

Mannschaftsmitglied bewegen

Wird eine Karte mit *Bewegungs*-Symbol an eine Schiffskarte angelegt, auf der sich eines der beiden Mannschaftsmitglieder Kapitän oder Maat befindet, dann muss das dort befindliche Mannschaftsmitglied auf eine der beiden benachbarten Schiffskarten bewegt werden. Wohin der Kapitän bzw. der Maat geht, entscheidet nicht der Spieler, der die Karte gespielt hat, sondern der, auf dessen Seite des Schiffs sie gelegt wurde.

Steht der Kapitän oder der Maat an einem Ende des Schiffs, kann er auch an das andere Ende gehen.

Steht auf der Zielkarte der Bewegung das andere Mannschaftsmitglied, wird es übersprungen und die Bewegung endet in diesem Fall auf der nächsten angrenzenden Schiffskarte.

Gewertete Schiffskarten (s. *Schiffskarte werten*) reißen keine Lücke – *wird beispielsweise die 32er Schiffskarte entfernt, dann sind ab sofort die 30er und 34er Schiffskarte benachbart.*

Ausnahme: Sollten nur noch genau so viele Schiffskarten wie Mannschaftsmitglieder im Spiel sein, dann entfällt die Bewegung.

Beispiel: In einer Partie zwischen Klaus und Brigitta wurde das 36er Schiffsteil (das Heck) schon gewertet. Der Kapitän steht auf dem 28er Schiffsteil (dem Bug) und der Maat befindet sich auf dem 34er Schiffsteil. Klaus ist am Zug und legt eine Karte mit Wert 0 (und Mannschaft bewegen-Symbol) auf Brigittas Seite des Bugs ab. Also entscheidet nun nicht er, sondern Brigitta, wohin der Kapitän zieht. Da das 28er Schiffsteil zurzeit zum 34er Schiffsteil benachbart ist (die 36 wurde ja schon gewertet und ist nicht mehr im Spiel), entscheidet sie sich, den Kapitän dorthin zu bewegen. Da dort schon der Maat ist, läuft der Kapitän weiter zum nächsten Schiffsteil, dem 32er.

Schiffskarte werten

Nachdem der Spieler eine Spielkarte an eine Schiffskarte angelegt hat (und nachdem eventuell ein Mannschaftsmitglied bewegt wurde), wird geschaut, ob die Schiffskarte gewertet wird. Es gibt zwei Möglichkeiten, wie es zur Wertung der Schiffskarte kommen kann:

1. Auf einer Seite der Schiffskarte liegen Spielkarten aus, deren Gesamtwert mindestens so hoch ist, wie der Wert der Schiffskarte (plus eventuell vorhandener Rumkrüge).

In diesem Fall erhält der Spieler die Schiffskarte, auf dessen Seite der Schiffskarte dieser Wert erreicht wurde. Sollte der Kapitän oder der Maat auf der Schiffskarte sein, erhält der Spieler auch noch dieses Mannschaftsmitglied.

2. Auf beiden Seiten der Schiffskarte liegen jeweils 5 Spielkarten aus.

In diesem Fall erhält der Spieler die Schiffskarte, auf dessen Seite die Spielkarten mit dem höheren Gesamtwert ausliegen. Sollte der Kapitän oder der Maat auf der Schiffskarte liegen, erhält er auch noch dieses Mannschaftsmitglied. Bei Gleichstand erhält niemand die Schiffskarte (und auch nicht ein eventuell vorhandenes Mannschaftsmitglied) – die Schiffskarte (und Mannschafts-

mitglied, falls vorhanden) gehen dann aus dem Spiel. Nachdem eine Schiffskarte gewertet wurde, wird noch aufgeräumt:

- Eventuell auf der Schiffskarte ausliegende Rumkrüge gehen aus dem Spiel.
- Alle an der Schiffskarte ausliegenden Spielkarten gehen aus dem Spiel. Eventuell auf diesen Karten ausliegende Kraken gehen zurück an ihre Besitzer.

Den Kraken einsetzen

Anstatt eine Handkarte auszulegen, kann der Spieler, der am Zug ist, seinen Kraken einsetzen, um eine der schon am Schiff ausliegenden Karten an einen anderen Platz zu legen. Hat der Spieler seinen Kraken schon eingesetzt, kann er diese Aktion nicht wählen. Er kann sie erst dann wieder wählen, wenn er den Kraken nach einer Wertung wieder zurückerhalten hat.

Setzt der Spieler den Kraken ein, kann er irgendeine der am Schiff ausliegenden Karten auswählen und sie an einen anderen freien Platz am Schiff legen – auch auf die andere Schiffseite. Abschließend legt er seinen Kraken auf die so bewegte Karte. Ausnahme: Sollte auf der Karte schon der Krake des Gegenspielers liegen, dann darf diese Karte nicht gewählt werden.

Bei der Bewegung der Karte gelten außerdem die selben Regeln, wie beim Ausspielen von Karten (Details s. *Eine Karte auslegen*):

Kartenmaximum: Es dürfen nicht mehr als fünf Karten an einer Seite einer Schiffskarte ausliegen.

Mannschaftsmitglied bewegen: Wird eine Karte mit Symbol *Bewegung* durch einen Kraken an einen anderen Platz am Schiff gelegt, muss der Spieler, auf dessen Seite des Schiffs die Karte gelegt wird, ein eventuell vorhandenes Mannschaftsmitglied auf eine benachbarte Schiffskarte bewegen.

Schiffskarte werten: Eine Schiffskarte wird gewertet, wenn entweder auf beiden Seiten der Schiffskarte je 5 Spielkarten ausliegen oder wenn auf einer Seite der Schiffskarte Spielkarten mit einem Gesamtwert liegen, der mindestens so hoch ist, wie der Wert der Schiffskarte (plus eventuell vorhandener Rumkrüge).

Hinweis: Wird der Krake eingesetzt, wird keine Handkarte nachgezogen.

Den Rumkrug legen

Zusätzlich zum Ausspielen einer Handkarte bzw. dem Einsetzen des Kraken kann der Spieler am Zug seinen Rumkrug auf irgendeine der im Spiel befindlichen Schiffskarten ausspielen, um den Wert dieser Schiffskarte um 3 zu erhöhen. Auf derselben Schiffskarte dürfen sich beide Rumkrüge der Spieler befinden. Der Wert der Schiffskarte ist dann um insgesamt 6 erhöht. Nach der Wertung einer Schiffskarte werden eventuell dort vorhandene Rumkrüge aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt. Die Spieler erhalten ihren Rumkrug nach einer Wertung nicht zurück – sie können ihren Rumkrug nur einmal im Spiel einsetzen.

Variante - Mehr Taktik an Bug und Heck

Bei der Spielvorbereitung erhalten die Spieler jeweils einen eigenen (und identischen) Kartensatz. Dazu bekommt ein Spieler die mit Seestern gekennzeichneten Karten und der andere die mit Muschel markierten Karten. Die Spieler wählen dann von ihrem Kartensatz vier Karten als Handkarten aus, mischen anschließend ihre jeweils restlichen Karten und legen sie als eigenen Nachziehstapel bereit.

Während des Spiels ziehen die Spieler von ihrem eigenen Nachziehstapel nach.

Sirens in Sight

Designer: Martin Schlegel



Artwork: Marina Fahrenbach

Translation: Mike Bialecki (English), François Richard (French),
李文祺 / Wen Chi Lee (Traditional Chinese)

A game for 2 players ages 8 and up

Playing time approx. 30 minutes

A ship drops anchor at the bay and a new game starts. The captain, mate, and entire ship are at stake. As sirens, you are trying to lure the crew of the ship to your lair. The player who lures the most crew members, wins.

Sirens in Sight is a fantasy game for two players with treasures, doubloons, dolphins and enchanting sirens.

Aim of the game

Try to score the most ship cards and crew members. Each ship card and each crew token is worth 1 victory point – whoever collects the most victory points will be the winner.

Material

- 52 playing cards – 4 cards each with values from 0 to 10 and 2 cards each with values -1 to -4
- 5 ship cards – with values 28, 30, 32, 34 and 36
- 6 tokens – 2 crew members (1 captain and 1 mate), 1 mug of rum and 1 octopus per player
- 1 rule book

Layout of playing and ship cards

The number on the playing cards represents their strength. The number on the ship cards represents the resistance value of that ship card. A ship card is scored when one player has cards played to his side of the ship card with a total value equal to or greater than the ship card's resistance. Alternatively, if both players have five cards played to their side of a ship card, the player whose played cards have a higher value scores the ship card.

Some playing cards have the *move crew* icon.

Additionally, each card has either a *seastar* or *shell* icon. These are only needed when playing with the optional rules *More tacticts from bow to rear*.

Playing card, strength -2



Ship card

Resistance value 34



Game setup

The five ship cards are set up between the players to form a ship, as depicted in the figure. Some space should be left on the sides of the ship for playing cards. A captain or mate token is placed on the ship card with value 30 and the other token is placed on the ship card with value 34. It does not matter which token is placed on which of the two ship cards.

The playing cards are shuffled and each player is dealt 4 cards. The remaining cards are placed as face-down draw pile next to the ship. Players take one mug of rum and one octopus token and place these tokens in front of them.

Randomly determine a start player.



Sequence of play

The game proceeds over several turns, until all ship cards are scored or one player collects 4 victory points.

Player turn

The player whose turn it is chooses one of two actions:

- Either play a card and then draw a card
- or use the octopus

Additionally, the player can use the mug of rum (regardless which action he selected).

It is then the next player's turn.

Game end

The game ends when all ship cards are scored or when one player collects 4 victory points. Each ship card and each crew token is worth 1 victory point.

Whoever collects the most victory points (or 4 victory points) is the winner. In case of a tie no one wins and the next ship that drops anchor will bring the decision, who is the winner.

Play a card

The player whose turn it is plays a card from his hand and places it face-up to either side of one of the ship cards. Then he draws a card from the draw pile and adds it to his hand. If the draw pile is exhausted, no card is drawn and players continue the game with their remaining cards.

When placing a card the following rules must be followed:

Card limit

If there are 5 playing cards on one side of a ship card, no more cards can be played on that side of the ship card.

This applies only to the side of the ship card, where there are 5 playing cards. If there are less than 5 cards on the other side of

the ship card, players can still play cards to that side of the ship card.

If the number of cards is reduced to four or less, then players can play cards there again (to a maximum of 5 cards).

Move a crew member

If a card with the *move crew* icon is played to a ship card on which there is a crew member token (captain or mate), that token must be moved to an adjacent ship card. The player whose side of the ship the card was played decides where the crew member moves.

A crew member that is on the bow or rear of the ship can move to the rear or bow respectively.

If the adjacent ship card already contains the other crew member token, the moved token is placed one more ship card over.

Ship cards that are removed (see *Score a ship card*) do not create gaps – *for example, if ship card 32 is scored, cards 30 and 34 are treated as adjacent.*

Exception: Crew members do not move when the number of ship cards in play is equal to the number of crew members in play.

Example: In a game between Klaus and Brigitta, ship card 36 (the ship rear) is scored already. The captain is on ship card 28 (the bow) and the mate is on ship card 34. It is Klaus' turn and he plays a 0 (a card that has the move crew icon) and plays it to Brigitta's side of the bow. Brigitta gets to decide where the captain moves. Ship card 28 is adjacent to 34 (the rear, 36, is scored already and not in play anymore). Brigitta moves the captain to ship card 34. The mate is present on that card and therefore the captain moves one ship card further to 32.

Score a ship card

A ship card is scored in one of two situations:

1. The total value of the cards on one side of the ship card is greater than or equal to the value that is printed on the ship card (plus any mug of rum tokens). In this case, the player on that side of the ship takes the ship card and any token on it.
2. There are 5 cards on both sides of a ship card. In this case, the player who has the highest total value of cards on his side of the ship gets the ship card and any crew member token on it. In case of a tie, no one gets the card or crew member token – the ship card (and crew member token on the card) are removed from play.

After scoring a ship card:

- Any mugs of rum on the ship card are removed from play.
- All playing cards on both sides of the ship card are removed from play. If there is an octopus on any of these cards, it is returned to its owner.

Use the octopus

The player whose turn it is can, instead of playing a card, use the octopus to move one of the cards that are already in play to another location at the ship. If a player has used the octopus already, he cannot choose this action unless he gets the octopus back as effect of scoring a ship card.

When the player uses the octopus, he selects any one of the cards that are in play, moves it to another legal location (on either side of the ship) and places his octopus token on the card he just moved.

Exception: A card on which there is already the opponent's octopus cannot be chosen.

When moving a card to a new location, the same rules apply as when playing a card (for details see Play a card):

Card limit: The maximum number of cards on one side of the ship is five.

Move a crew member: When relocating a card that has the *move crew* icon, the player to whose side of the ship the card is placed, must move a crew member, if there is one.

Score a ship card: If there are 5 cards on both sides of a ship card or the total card values on one side of a ship card is greater than or equal to the printed value of the ship card (plus any rum mugs), then the ship card is scored.

Note: A player does not draw a card from the draw pile, when he uses the octopus.

Use the mug of rum

In addition to playing a card or using the octopus, the player can play the mug of rum on any ship card in play. A mug of rum increases the printed value of the ship card by 3. Both players' mug of rum tokens can be on the same ship card, which increases the printed value of the ship card by 6. After a ship card is scored, any mug of rum token on that ship card is removed from play. The players can use their mug of rum only once per game.

Variant – More tactics from bow to rear

When setting up the game, both players get an identical set of cards of their own. One player gets the playing cards marked with the starfish icon, the other gets the cards marked with the shell icon. Both players select four cards from their set as their starting hand. Each player shuffles their remaining cards and places them as face-down draw pile on their side of the table.

When drawing cards, players draw from their own draw pile.

人魚的呼喚

中文規則

遊戲作者：Martin Schlegel

美術：Marina Fahrenbach

翻譯：李文祺 / Wen Chi Lee (中文版),
Mike Bialecki (英文版), François Richard (法文版)

2 人遊戲, 8 歲以上, 約 30 分鐘。

一艘船扔下了錨，停泊在海灣上，拉開了一場新遊戲的序幕。船長、大副以及船上的水手們看來都有危險了，因為身為人魚的玩家們約好，迷倒最多水手們的一方，獲得勝利。

人魚的呼喚是一款有著帝王寶藏、古代金幣、海豚與美人魚，以奇幻故事為背景的兩人遊戲。

遊戲目標：

玩家試圖在遊戲過程中，試圖收集船卡與水手，每張船卡與個水手標記物將視為 1 分，遊戲結束時，分數最高的玩家獲得勝利。

遊戲配件：

- 52 張遊戲牌：由 0 至 10 分別各 4 張，及 -1 至 -4 分別各 2 張
- 5 張船卡：分別為數字 28、30、32、34 及 36
- 6 個標記物：2 個水手標記物（1 個船長、1 個大副），1 個萊姆酒杯及 1 隻章魚（每位玩家一組）標記物
- 1 本規則書

遊戲牌及船卡說明：

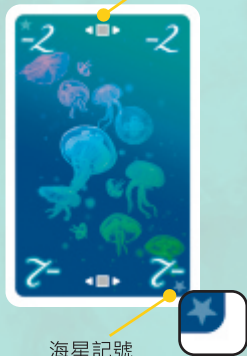
遊戲牌上的數字表示該牌的力量，船卡上的數字表示該船卡的防衛數值。玩家透過將己方牌上的力量加總，等於或高於該船的防衛數值時，或是結算時己方的力量加總大於對手時獲得該船卡。

有些牌上具有移動水手的標記。

此外，每張遊戲牌皆標記有海星或是貝殼記號，可參考進階規則玩法。

水母牌張，力量 -2

移動水手標記



船卡，防衛數值 34



遊戲準備：

將 5 張船卡組成一艘船橫置在兩位玩家中間，如圖所示（船卡之間將保有一些空隙）。

將 2 個水手標記物船長與大副分別隨機放置在防衛數值 30 與 34 的船卡上。

將牌張洗混後，分別發給兩位玩家 4 張為起始手牌，將剩餘的牌置於一旁做為抽牌堆。

玩家分別拿取 1 個萊姆酒杯及 1 隻章魚標記物放置在自己面前。

任意決定一位起始玩家。



遊戲進行：

遊戲總共進行數個回合，直到所有船卡被計分，或其中一位玩家率先得到 4 分。

玩家回合：

輪到玩家回合時，玩家可以從以下二種行動擇一進行：

出牌行動：任意出一張牌，然後補一張牌

章魚行動：使用章魚的功能

此外，也可以選擇使用萊姆酒杯（無論玩家選擇哪一個行動，萊姆酒杯不視為一個行動）然後，輪到下一位玩家進行回合。

遊戲結束：

當所有船卡皆被計分，或其中一位玩家率先獲得 4 分時，遊戲結束。此時玩家所收集到的船卡每張值 1 分，每個水手各值 1 分。

由獲得最高分（或 4 分）的玩家勝出。若有平手的情形出現，則視為沒有人獲勝，而將在下一艘船隻駛入港灣時再度一較高下。

出牌行動

選擇出牌行動的玩家，從手上出一張牌至桌面上一張船卡的其中一側。然後從抽牌堆抽一張加入手牌。當抽牌堆耗盡時，玩家不再進行補牌動作，直到遊戲結束。

玩家出牌時，必須按照下列規則：

牌數上限

若船卡的其中一側已經有 5 張牌時，不能再出牌至該船卡的那一側，但仍可出牌至未滿 5 張牌的另一側。

移動一個水手

出牌階段時，當畫有移動水手符號的牌被打出至水手（船長或大副）所在的船卡兩側時，玩家必須移動該水手至該船卡鄰近兩邊的船卡。視該牌被放置在哪位玩家的面前，該玩家必須選擇水手移動的方向。

站在船頭或船尾卡上的水手，可以左右互通至船尾及船頭。若相鄰的船卡上已有另一個水手佔領時，該水手的移動必須跳過該水手至下一張船卡上。

已計分並被移除的船卡（見船卡計分），不會造成空格，舉例來說，如果防禦數值 32 的船卡已被某位玩家計分並移出遊戲，船卡 30 及 34 被視為左右相鄰。

例外：當遊戲進行區剩餘的船卡數量等同於水手數時，不再移動任何水手。

範例：當克勞斯與布里吉塔進行遊戲時，防禦數值 36 的船卡（船尾）已經被計分，而船長站在 28 船卡上（船頭），大副站在 34 船卡上。輪到克勞斯的回合時，他打出一張“0”牌（擁有移動水手符號的牌）並把該牌出至與布里吉塔同側的船卡邊，所以布里吉塔將決定船長移動的方向。28 船卡與 34 相鄰（36 船卡因為已被計分而移出遊戲），布里吉塔決定將船長移至 34 船卡，但由於大副已經佔領了 34 船卡，所以船長跳過 34 船卡，而多一步被移動至 32 船卡。

船卡計分

每當一張牌被放置在船卡兩側時（且在水手移動後），檢查船卡是否進入計分，船卡會因為以下兩種原因進入計分：

1. 當船卡任一側的牌之總和，大於或等於該船卡的防禦數值時（若有萊姆酒杯也須一併加入防禦數值）。這個情形下，當側的玩家獲得該船卡（若該船卡上有水手則一併拿走列入計分）。
2. 該船卡的兩側皆有 5 張牌時，這個情形下，兩側分別加總過後，由力量總和較高的玩家，獲得該船卡（若船卡上有水手則一併拿走列入計分）。若此時出現平手的情況，則沒有人可以得到船卡以及在水手，將它們同時移出遊戲。

船卡計分之後：

將任何在該計分船卡上的萊姆酒杯移出遊戲。

將該計分船卡兩側的所有牌移出遊戲。若此些牌上有任何的章魚，將它們還給其擁有的玩家。

章魚行動

回合階段，玩家可以不出牌，而選擇章魚行動，將一張已經被放置在船卡側的牌，移至另外一個位置。若玩家在前些回合已使用過章魚行動，則不能再選擇此行動，除非該船卡已被計分，而章魚回到玩家手上。

當玩家選擇章魚行動，將一張已經放置在船卡側的牌，移至另外一個位置（到其他船卡兩側或是該船卡的另一側），然後將其章魚留在被移動的牌上。例外：已經有章魚在上面的牌，不能再被另外一隻章魚選擇移動。

當牌被移動至新的位置時，規則與出牌行動階段相同（詳見

出牌行動規則)。

牌數上限：船卡兩側牌列的上限各為 5 張牌。

移動一個水手：當移動一張畫有移動水手符號的牌時，若該牌移至到上面有水手標記物的船卡兩側時，視該牌被放置在哪位玩家的同側，該玩家必須決定水手移動的方向，並移動水手。

船卡計分：當船卡兩側皆累積滿 5 張牌，或船卡一側牌的力量總和大於等於該船卡的防禦數值時（若有萊姆酒杯也須一併加入），則該船卡直接進入計分。

附註：玩家使用章魚功能後，不進行補牌。

使用萊姆酒杯功能

回合進行時，玩家除了在出牌行動或是章魚行動中擇一，可以額外的使用萊姆酒杯功能，將其放置在任何一張還在場中的船卡上。該萊姆酒杯將會提高該船卡的防禦數值 3 點，兩位玩家的萊姆酒杯可以被放置到同一張船卡上，進而將該船卡的防禦數值提昇 6 點。

當上面載有萊姆酒杯之船卡被計分後，將萊姆酒杯移出遊戲。每位玩家在整個遊戲中，只能使用一次萊姆酒杯的功能。

進階規則 – 從（船）頭到（船）尾都有更多的策略

在遊戲設置階段，兩位玩家拿取相同數值的牌組。一位玩家拿取所有海星記號的牌，另一位玩家拿取所有貝殼記號的牌。

兩位玩家從自己的牌組中，選取 4 張為起始手牌，並將剩餘的牌洗混，做為自己的抽牌堆。

Sirènes en vue

Auteur: Martin Schlegel



Illustration: Marina Fahrenbach

Traductions: François Richard (Français), Mike Bialecki (Anglais),
李文祺 / Wen Chi Lee (Chinois Traditionnel)

Un jeu pour 2 joueurs âgés de 8 ans et plus

Temps de jeu approximatif: 30 minutes

Un navire jette l'ancre dans la baie et un nouvelle partie débute. Le capitaine, le second, et l'ensemble du navire est en jeu. Vous êtes des Sirènes - celle qui attire le plus de membres d'équipage de son côté gagne. Sirènes en vue est un jeu fantastique pour deux joueurs avec des trésors, des doublons, des dauphins et des sirènes enchanteresses.

But du jeu

Essayer de gagner le plus de cartes Navire et Membres d'équipage. Chaque carte Navire et chaque jeton Membre d'équipage rapportent 1 point de victoire - celui qui récoltera le plus de points de victoire sera le vainqueur.

Matériel

- 52 cartes – 4 cartes pour chaque valeur de 0 à 10 et 2 cartes pour les valeurs -1 à -4
- 5 cartes Navire – avec les valeurs 28, 30, 32, 34 et 36
- 6 jetons – 2 membres d'équipage (1 capitaine et 1 second), 1 gobelet de rhum et 1 pieuvre par joueur
- 1 règle du jeu

Description des cartes et des cartes Navire

Le chiffre sur une carte représente sa force. Le chiffre sur les cartes Navire représente la résistance de cette carte Navire. Les joueurs remportent une carte Navire quand les cartes de leur côté de ce navire ont une force totale au moins égale à sa valeur de résistance. Ou bien, si les deux joueurs ont chacun cinq cartes de leur côté de la carte Navire, le joueur qui a les cartes avec la plus grande valeur remporte la carte Navire.

Certaines cartes ont une icône *Déplacer un équipage*.

De plus, certaines cartes ont soit une icône *Etoile de mer* ou *Coquillage*. Ces icônes sont seulement nécessaires avec la règle optionnelle *Plus de tactique de la proue à la poupe*.

Carte avec force -2



Carte Navire

Valeur de Résistance 34



Mise en place

Les cinq cartes Navire sont placées au centre entre les joueurs pour former un navire, tel qu'illustré. Il faut laisser de la place des deux côtés du Navire afin de poser des cartes. Un jeton Capitaine ou Second est placé sur la carte Navire 30 et les autres jetons sont placés sur la carte Navire 34. Les jetons placés sur les deux cartes Navire n'ont pas d'importance.

Les cartes sont mélangées et chaque joueur en reçoit 4. Les cartes restantes sont placées faces cachées pour former la pioche près du navire. Les joueurs prennent un jeton Gobelet de Rhum et un jeton Pieuvre et les place devant eux.

Déterminez le premier joueur au hasard.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule sur plusieurs tours, jusqu'à ce que toutes les cartes Navire soient remportées ou qu'un joueur remporte 4 points de victoires.

Tour d'un joueur

Le joueur actif choisit l'une des deux actions suivantes:

- Soit jouer une carte puis tirer une carte
- ou utiliser une pieuvre

En plus, le joueur peut utiliser un gobelet de rhum (peu importe l'action qu'il a choisi).

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine, quand toutes les cartes Navire ont été remportées ou quand un joueur obtient 4 points de victoire. Chaque carte Navire et chaque jeton Membre d'équipage rapportent 1 point de victoire.

Celui qui obtient le plus de points de victoire (ou 4 points de victoire) est déclaré vainqueur. En cas d'égalité personne ne gagne et le prochain navire à jeter l'ancre les départagera.

Jouer une carte

Le joueur actif joue une carte de sa main et la place face visible d'un des deux côtés d'une carte Navire. Ensuite, il tire une carte de la pioche et l'ajoute à sa main. Si la pioche est vide, plus aucune carte n'est tirée et les joueurs continuent avec leurs cartes restantes.

Quand on place une carte, les cartes suivantes doivent être respectées:

Limite de cartes

S'il y a 5 cartes d'un côté d'une carte Navire, plus aucune carte ne peut être jouée de ce côté de la carte Navire.

Cela s'applique seulement du côté de la carte Navire où il y a 5 cartes. S'il y a moins de 5 cartes de l'autre côté de la carte Navire, les joueurs peuvent toujours jouer des cartes de ce côté de la carte Navire.

Si le nombre de cartes est réduit à quatre ou moins, alors les joueurs peuvent à nouveau y jouer des cartes (avec un maximum de 5 cartes).

Déplacer un membre d'équipage

Si une carte avec une icône *Déplacer un membre d'équipage* est jouée sur une carte Navire où il y a un jeton Membre d'équipage (capitaine ou second), alors ce jeton doit être déplacé sur une carte Navire adjacente. Le joueur placé du côté de la carte Navire où la carte a été jouée doit choisir où déplacer le membre d'équipage.

Un membre d'équipage qui est sur la proue ou la poupe peut se déplacer respectivement vers la poupe ou la proue.

Si les autres jetons Membre d'équipage sont déjà sur la carte Navire de destination du mouvement, alors le membre d'équipage doit se déplacer d'une place plus loin sur la carte Navire suivante.

Les cartes Navire qui sont retirées (voir Rempporter une carte Navire) ne créent pas de trou - par exemple, si la carte Navire 32 est remportée, les cartes 30 et 34 sont maintenant considérées comme adjacentes.

Exception: Les membres d'équipage ne se déplacent pas s'il reste moins de cartes Navire que de membres d'équipage en jeu.

Exemple: Dans une partie entre Klaus et Brigitta, la carte Navire 36 (la poupe du navire) est déjà remportée. Le capitaine est sur la carte Navire 28 (la proue) et le second est sur la carte Navire 34. C'est au tour de Klaus et il joue un 0 (une carte qui a une icône Déplacer un membre d'équipage) et la joue sur la proue

du côté de Brigitta. Brigitta doit décider où le capitaine se déplace. La carte 28 est adjacente à la 34 (la poupe, 36, a déjà été remportée et n'est plus en jeu). Brigitta déplace le capitaine sur la carte Navire 34. Le second est présent sur cette carte et donc le capitaine se déplace une carte plus loin, vers le 32.

Remporter une carte Navire

Une carte Navire est remportée dans ces deux cas :

1. La valeur totale d'un côté de la carte Navire est supérieure ou égale à la valeur imprimée sur cette carte Navire (plus les jetons gobelets de rhum). Dans ce cas, le joueur du côté de la carte Navire où la valeur a été atteinte prend la carte Navire, y compris les membres d'équipage.
2. Il y a 5 cartes des deux côtés de la carte Navire. Dans ce cas, le joueur qui le plus grand total sur les cartes de son côté de la carte Navire prend la carte, y compris les membres d'équipage. En cas d'égalité, personne ne prend la carte ou les jetons Membre d'équipage - la carte Navire (les jetons Membre d'équipage sur la carte) sont retirés de la partie.

Après avoir remporté une carte Navire :

- Tous les gobelets de rhum sur la carte Navire sont retirés de la partie.
- Toutes les cartes des deux côtés de la carte Navire sont retirées de la partie. S'il y'a une pieuvre sur l'une de ces cartes, elle est rendue à son propriétaire.

Utiliser une Pieuvre

Le joueur actif peut, au lieu de jouer une carte, utiliser une pieuvre pour déplacer l'une des cartes déjà en jeu vers un autre emplacement du navire. Si un joueur a déjà utilisé sa pieuvre, il ne peut plus choisir cette action tant qu'il n'a récupéré la pieuvre quand une carte Navire est remportée.

Quand un joueur utilise une pieuvre, il sélectionne n'importe quelle carte en jeu, la déplace vers un autre emplacement (de

n'importe quel côté du navire) et place son jeton Pieuvre sur la carte déplacée. Exception: Une carte sur laquelle il y a déjà une pieuvre ne peut pas être choisie.

Quand on déplace une carte vers un nouvel emplacement, les mêmes règles que lorsqu'on pose une carte s'appliquent (pour plus de détails voir Jouer une carte):

Limite de cartes: Le maximum de cartes d'un côté d'une carte Navire est de cinq.

Déplacer un membre d'équipage: Quand la carte déplacée a une icône *Déplacer un membre d'équipage*, le joueur placé de ce côté du navire, doit déplacer le membre d'équipage, s'il y en a un.

Remporter une carte Navire: S'il y a 5 cartes des deux côtés d'une carte Navire ou la valeur des cartes d'un côté d'une carte Navire est supérieur ou égal à la valeur imprimée sur la carte Navire (plus les gobelets de rhum), alors la carte Navire est remportée.

Note: Un joueur ne tire pas de carte de la pioche quand il utilise une pieuvre.

Utiliser un gobelet de rhum

En plus de jouer une carte ou d'utiliser une pieuvre, le joueur peut jouer un gobelet de rhum sur n'importe quel carte Navire en jeu. Un gobelet de rhum augmente la valeur imprimée sur la carte Navire de 3. Les jetons Gobelet de rhum des deux joueurs peuvent être sur la même carte Navire, ce qui augmente la valeur imprimée sur la carte Navire de 6. Après avoir remporté une carte Navire, tous les jetons Gobelet de rhum sur cette carte sont retirés de la partie. Les joueurs peuvent utiliser une seule fois leur jeton Gobelet de Rhum durant la partie.

Variante - Plus de tactique de la proue à la poupe

Quand on met en place le jeu, les deux joueurs reçoivent une série de cartes identiques. Un joueur reçoit les cartes avec une icône Etoile de mer, l'autre reçoit les cartes avec une icône Coquillage. Les deux joueurs choisissent quatre cartes parmi leurs cartes comme cartes de départ. Chaque joueur mélange ses cartes restantes et forment une pioche face cachée de son côté de la table.

Quand ils tirent des cartes, les joueurs les prennent dans leur propre pioche.



SMILING MONSTER GAMES SHOP

www.smiling-monster.com

Startseite

Warenkorb

Meine Konto

Neuheiten?

Kasse

Anmelden

Suchen

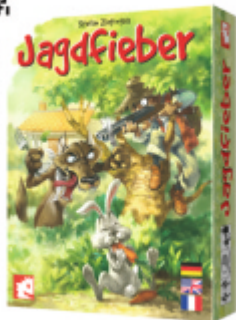
Deutsch



Startseite > Gaming > Brettspiele



facebook.com/
SmilingMonsterGames



Kartenschutz
Hüllen



SWAN
PANASIA GAMES

Card Protection
Sleeves



facebook.com/
SmilingMonsterGames



SMILING MONSTER GAMES SHOP

Shop: www.smiling-monster.com