



## Un jeu de Álvaro Tárraga et Toni Vaquer

Bienvenue dans **Tesoros del Mar Menor**, un jeu de cartes simple pour **2 à 5 joueurs**, inspiré par la faune, la culture et les paysages de la ville de **San Pedro del Pinatar** (Région de Murcie). En **15 à 25 minutes**, vous allez récolter des trésors, protéger votre coffre et contrer vos adversaires avec de petites embuches: les cartes "malices". Le joueur qui obtient le plus de points sera couronné **Explorateur suprême!**

### 1. Contenu

**80 cartes** au total:

- 51 cartes **Trésor** (17 bleues, 17 blanches et 17 vertes)
- 21 cartes **Malice** (dorées)
- 6 cartes **Coffre** (avec un rappel des règles au verso)
- 2 cartes **personnalisables** (1 Trésor et 1 Coffre)

Plus le présent **livret de règles**.

### 2. But du jeu

À la fin de la partie, additionnez la valeur de tous les trésors rangés dans votre coffre ainsi que des bonus de vos **drapeaux**. Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.

### 3. Mise en place (3–5 joueurs)

1. **Mélangez** toutes les cartes et placez les faces cachée au centre de la table, cela constituera la **pioche**. Les cartes défaussées pendant la partie formeront la **défausse**, posée à côté de la pioche.
2. Chaque joueur pioche 5 cartes depuis la **pioche**.  
*Mulligan*: si un joueur ne reçoit aucune carte Trésor dans sa main de départ, il peut révéler cette main, la défausser et piocher 5 nouvelles cartes, puis mélanger les cartes déf'ausées dans la pioche.
3. Chaque joueur pioche 1 carte **Coffre** au hasard et la place face visible devant lui, de manière à ce que le côté bleu soit à gauche. Cela indique l'ordre des piles de Trésor : bleu, blanc, vert (comme sur les bordures de la carte).
4. **Démarrer les coffres**: en même temps, chaque joueur choisit 1 Trésor de sa main et le place face cachée devant lui. Quand tous ont choisi, on révèle les cartes et chacun les place comme carte du dessus de la pile correspondant à sa couleur.
5. Laissez de la place à côté de la pioche pour la **défausse**.



Pour les parties à **2 joueurs**, voir la variante **Coffre Fantôme**.

## 4. Zone de jeu du joueur

Chaque joueur dispose de:

- 1 carte Coffre.
- Trois piles de Trésor dans son coffre (bleu, blanc et vert) placées sur la carte coffre. Seule la carte du dessus de chaque pile est visible pour les autres joueurs.
- Une main de cartes, cachée aux autres joueurs.

## 5. Types de cartes

Dans Tesoros del Mar Menor, il existe 3 types de cartes: **Trésors**, **Malices** et **Coffres**.

### 5.1 Trésors

Les cartes **Trésor** existent en trois couleurs, qui reprennent les trois couleurs du drapeau de San Pedro del Pinatar. Chaque couleur représente un aspect important de la ville:



Chaque Trésor a une valeur de 0 à 5 points.



La Mer (bleu)



Le Sel (blanc)



Les Pins (vert)



Certains Trésors (ceux de valeur 0) présentent un symbole de **cadenas**. Une fois rangés dans votre coffre, ceux-ci ne peuvent pas être volés. Ils protègent aussi les autres Trésors de la même pile qui se trouvent en dessous.

## 5.2 Malices (embuches)

Les cartes **Malice** vous permettent d'interagir avec les autres joueurs et avec les cartes en jeu, et de changer le cours de la partie. Elles sont de couleur **dorée** et portent le symbole de **malice**.

Elles doivent toujours être jouées pendant votre propre tour, sauf indication contraire sur la carte.



Malice



Plus



Éclair

Certaines Malices (Pirate, Pêcheur, Plongeur et Ornithologue) portent le symbole **plus** (+). Cela signifie qu'après avoir joué la carte Malice avec succès (et si elle n'est pas annulée par une Princesse russe), vous pouvez aussi ranger un Trésor de votre main dans votre coffre.

Les cartes avec une icône **éclair** (Princesse russe) peuvent être jouées à tout moment, en interrompant le tour d'un autre joueur.



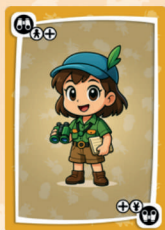
**Pirate:** Regardez la main de cartes d'un autre joueur et volez 1 carte de cette main.



**Pêcheur:** Prenez le Trésor du dessus de n'importe quelle pile de coffre d'un autre joueur et ajoutez-le à votre main.



**Plongeur:** Regardez les 5 cartes du dessus de la défausse, choisissez-en 1 et ajoutez-la à votre main. Remplacez les autres cartes dans la défausse dans le **même ordre**.



**Ornithologue:** Regardez les 5 cartes du dessus de la pioche, choisissez-en 1 et ajoutez-la à votre main. Remplacez les autres cartes au dessus de la pioche dans le **même ordre**.



**Saunier:** Rangez 2 Trésors de votre main dans votre coffre.



**Princesse russe:** Annule la dernière carte Malice qui a été jouée.

Plusieurs cartes *Princesse russe* peuvent être jouées les unes après les autres en réaction, annulant ou réactivant la Malice d'origine selon la dernière carte jouée. C'est ce que nous appelons une «**chaîne de Princesses**».

**Exemple:** Le Joueur 1 joue un Pêcheur pour voler un Trésor dans le coffre du Joueur 2. Le Joueur 2 l'annule avec une Princesse russe. Le Joueur 1 réagit avec une autre Princesse russe pour réactiver le Pêcheur. Finalement, le Joueur 3 joue une troisième Princesse russe (il ne veut vraiment pas que le Joueur 1 récupère ce Trésor). La première Princesse est un NON, la deuxième un OUI et la troisième un NON. Au final, le Pêcheur n'est pas résolu, le Joueur 1 ne vole aucun Trésor et ne peut pas utiliser l'effet plus (+) pour ranger un Trésor. Son tour s'achève là.



### 5.3 Coffres

Les cartes Coffre représentent le coffre au trésor de chaque joueur. Le lieu illustré sur la carte correspond à l'endroit où ce joueur garde son coffre et ses trésors.



Elles mettent en avant des lieux importants de la ville et, sur la face avant, comportent un rappel rapide des règles.

De plus, chaque carte Coffre possède un symbole indiquant le bonus de score qu'elle apporte en fin de partie si vous jouez avec le **mode avancé Lieux singuliers**.

## 6. Déroulement du jeu – Structure d'un tour

Le premier joueur est celui qui a le plus récemment dégusté un délicieux Caldero (ragoût local de riz et poisson) de la Mar Menor. Le tour de jeu se poursuit ensuite dans le sens horaire.

Chaque tour se déroule en **deux phases**:

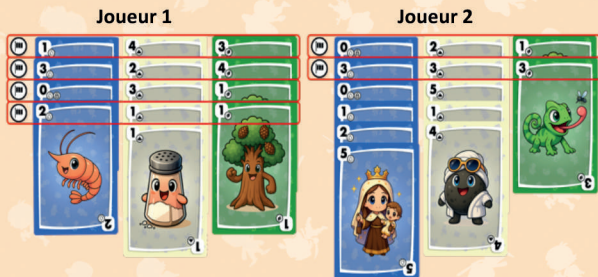
1. **Pioche**: prenez la carte du dessus de la pioche.
2. **Action**: choisissez **une** seule des options suivantes:
  - **Ranger 1 Trésor** de votre main dans votre coffre (sur la pile de sa couleur).
  - **Jouer 1 carte Malice** de votre main.
  - **Piocher 1 carte supplémentaire** depuis la pioche.

## 7. Fin de partie et décompte des points

La partie se termine lorsque la dernière carte de la pioche est tirée. Terminez le tour du joueur en cours, puis procédez au **décompte**. Chaque joueur:

1. **Défausse** toutes les cartes restantes dans sa main.
2. Additionne la valeur de tous les **Trésors** rangés dans son coffre.
3. **Drapeaux**: pour chaque série complète de (bleu + blanc + vert), il gagne 5 points supplémentaires.
4. **Coffre** (*mode avancé*): applique le bonus imprimé sur sa carte Coffre.
5. Le joueur avec le plus grand nombre de points remporte la partie. En cas d'**égalité**, le joueur avec le plus de drapeaux gagne. S'il y a toujours égalité, celui avec le plus de Trésors gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

*Exemple de score: Le Joueur 1 additionne la valeur des Trésors de son coffre et obtient **26 points**. Le Joueur 2 totalise **30 points** en Trésors.*



*Mais au moment de compter les drapeaux, le Joueur 1 en a 4 (20 points supplémentaires), tandis que le Joueur 2, bien qu'ayant autant de Trésors, ne possède que deux Trésors verts, et ne peut donc former que 2 drapeaux (10 points supplémentaires).*

Au total, le Joueur 1 marque  $26 + 20 = 46$  points, et le Joueur 2,  $30 + 10 = 40$  points. En misant sur des Trésors dans les trois couleurs, le Joueur 1 parvient à remporter la partie.

## 8. Variantes

### 8.1 Coffre Fantôme (2 joueur)

Jouez avec les règles normales, à ceci près:

- **Défausse cachée:** À la fin de chaque manche (une fois que les deux joueurs ont joué leur tour), prenez la carte du dessus de la pioche sans la regarder et placez-la face cachée dans une pile à part: c'est le **Coffre Fantôme**.

Si cette carte est la dernière carte de la pioche, cela déclenche également la fin de la partie, comme si un joueur l'avait piochée.

- **Décompte optionnel:** À la fin de la partie, vous pouvez compter aussi le Coffre Fantôme comme s'il s'agissait d'un troisième joueur; les cartes **Malice** qui s'y trouvent valent 1 point chacune.

Vous affrontez ainsi votre adversaire... et le Coffre Fantôme lui-même!

## 8.2 Lieux singuliers (Mode avancé)

Dans ce mode, les cartes Coffre prennent encore plus d'importance, car chaque joueur reçoit un **bonus de score supplémentaire** en fin de partie selon son Coffre. Nous vous conseillons de commencer par le mode de base avant de passer à ce mode avancé.

- **Marché aux poissons:** +1 point pour chaque **Trésor bleu**.
- **Moulin:** +1 point pour chaque **Trésor blanc**.
- **Observatoire des oiseaux:** +1 point pour chaque **Trésor vert**.
- **Hôtel de ville:** +2 points supplémentaires par **drapeau** (soit 7 points au total par drapeau).
- **Musée:** pendant la partie, placez les cartes **Malice** que vous jouez dans une 4<sup>e</sup> pile de votre coffre. Ces cartes sont protégées comme si elles avaient un cadenas (personne ne peut les prendre). Chacune de ces cartes vaut 1 point à la fin de la partie.
- **Usine de salaisons:** +2 points pour chaque Trésor avec un **cadenas**.

## 8.3 Trésors Cachés (Mode Mémoire)

**Trésors Cachés** transforme le jeu en un classique *jeu de mémoire*: les cartes deviennent des trésors enfouis dans le sable, et votre mission est de retrouver les paires avant les autres.

1. Choisissez la **difficulté** (nombre de paires utilisées):
  - Facile: 4-6 - Normal: 9-11 - Difficile: 15-17 - Super difficile: 21
2. Parmi les Trésors **qui ont au moins deux exemplaires** (tous sauf ceux de valeur 5), séparez les cartes nécessaires pour la difficulté choisie.
3. Mélangez ces cartes et disposez-les **face cachée en grille**.

À votre tour, retournez **exactement deux cartes**:

- **Si elles sont identiques** (même illustration), vous ramassez la paire et jouez un nouveau tour.

- Si elles ne correspondent pas, retournez-les face cachée à leur place d'origine et passez au joueur suivant.



Lorsqu'il ne reste plus de cartes face cachée, chaque joueur compte le nombre de paires qu'il a recueillies: **Le joueur avec le plus grand nombre de paires gagne.**

## 9. Conseils & petites astuces

- Les Trésors de 0 point vous aident à compléter des drapeaux et, grâce à leur cadenas, ils contribuent à protéger les Trésors plus précieux rangés en dessous.
- Gardez en tête quelles Malices ont déjà été jouées pour mieux anticiper les actions de vos adversaires.
- Piocher une carte supplémentaire augmente la taille de votre main, mais vous rend plus vulnérable à la Malice *Pirate*. Trouver le bon équilibre entre risque et récompense est essentiel.

## 10. Origine de nos trésors

**10.1 Trésors bleus:** Le **bleu** du drapeau renvoie aux deux mers: la Mer Méditerranée (appelée aussi Mar Mayor) et la Mar Menor.

- **Méduse (0 pts):** La méduse «œuf sur le plat» typique de la Mar Menor pique très peu et sert de nourriture aux tortues et aux poissons.
- **Dorade (1 pt):** L'un des poissons les plus communs de la Mar Menor et l'un des ingrédients principaux du fameux Caldero (ragoût local de riz et poisson).
- **Langostino del Mar Menor (2 pts):** Une crevette originaire de la lagune, célèbre pour sa saveur douce liée à la forte salinité de la Mar Menor.
- **Cranca (3 pts):** Ce crabe maure, connu localement sous le nom de Cranca, ressemble à un caillou vivant: des coquillages et du sable collés sur son dos le camouflent jusqu'à ce qu'il bondisse pour attraper des escargots.
- **Hippocampe (4 pts):** Icône de la Mar Menor; l'Hippocampus guttulatus est une espèce protégée, et les quelques individus restants sont très précieux. Si vous en voyez un, ne le dérangez pas: il se stresse facilement.
- **Notre-Dame du Mont Carmel (5 pts):** Patronne des marins et des pêcheurs; chaque 16 juillet, elle est promenée en bateau à travers notre Mar Menor.



**10.2 Trésors blancs:** Le blanc représente le sel, l'industrie salinière et tout ce qui touche aux salines, si importantes pour la ville.

- **Moustique (0 pts):** Le moustique tigre est un habitant incontournable des marais salants et zones humides. Il se reproduit surtout lorsqu'il y a de l'eau stagnante.
- **Salière (1 pt):** L'or blanc de la Mar Menor est exporté depuis l'époque romaine; on l'extrait de nos salines et il est indispensable dans toute cuisine.
- **Mouette (2 pts):** La mouette à bec grêle se reproduit dans les salines de la Mar Menor. Son bec corail et sa silhouette élégante la distinguent. On la voit souvent suivre les bateaux de pêche.

- **Canards (3 pts):** Le tadorne de Belon arbore une poitrine brun-roux et un bec rouge vif; il niche dans les salines et nourrit ses petits avec des crustacés de la Mar Menor.
- **Boue curative (4 pts):** Les boues de Lo Pagán contiennent encore plus de magnésium que celles de la Mer Morte et sont utilisées pour traiter l'acné, la dermatite, l'arthrite et bien d'autres problèmes.
- **Flamant rose (5 pts):** Très apprécié des habitants de San Pedro et des visiteurs, ce flamant rose vit dans les salines et on le voit fréquemment s'y nourrir.

**10.3 Trésors verts:** Les pins et les forêts qui ont donné au village le nom de «Pinatar» sont ce que rappelle le **vert** du drapeau.



- **Processionnaire du pin (0 pts):** Elle vit dans les pins. Cette chenille forme des lignes qui ressemblent à des processions. Attention à ses poils: ils sont très irritants.
- **Pin (1 pt):** Le pin d'Alep est très répandu à San Pedro del Pinatar et donne son nom au village. Il supporte très bien les sols salés.
- **Palmier (2 pts):** Le palmier dattier offre une ombre appréciable et des dattes sucrées, ingrédient classique des desserts levantins.
- **Caméléon (3 pts):** Le caméléon commun, présent dans le Parc régional, change de couleur pour communiquer et réguler sa température. Si vous en voyez un, ne le touchez pas: il est protégé, tout comme les hippocampes.
- **Lézard (4 pts):** Le grand psammodrome adore prendre le soleil et se nourrit d'insectes, notamment de moustiques, mouches et araignées.
- **Saint Pierre (5 pts):** L'apôtre pêcheur qui donne son nom au village et en est le saint patron. Sa fête est célébrée le 29 juin et son symbole caractéristique est celui des clés du ciel.

#### 10.4 Malices

- **Pirate:** Entre les XVI<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles, les incursions de pirates berbères étaient très fréquentes le long des côtes proches de la Mar Menor.
- **Pêcheur:** Une profession traditionnelle autrefois comme aujourd'hui dans la ville. Grâce aux pêcheurs, nous avons toujours du poisson frais de grande qualité.
- **Plongeur:** Que ce soit pour profiter des herbiers de posidonies et des vestiges romains submergés, pour étudier et protéger la mer ou même pour nettoyer les déchets des fonds marins, les plongeurs sont très présents dans la région.
- **Ornithologue:** Jumelles en main et carnet de notes prêt, ces observateurs peuvent admirer plus de 100 espèces d'oiseaux différentes à San Pedro et dans les environs.
- **Saunier:** Autre métier ancestral de la zone: canaliser l'eau, attendre qu'elle s'évapore et récolter le sel. Il existe ici depuis l'époque romaine.
- **Princesse russe:** Une princesse russe qui échangeait la neige contre du sel: mariée au Baron, elle alternait les bals dans son palais de San Pedro (aujourd'hui musée) avec les couchers de soleil sur l'Isla del Barón.

#### 10.5 Coffres / Lieux

- **Marché aux poissons:** L'endroit où le poisson fraîchement pêché est vendu aux enchères à l'aube, avant d'être envoyé à toute vitesse vers les commerces et restaurants d'Espagne.
- **Moulin:** Chargé de faire passer l'eau de la Mar Menor vers les bassins des salines. Les moulins de Quintín et de la Calcetera se visitent encore aujourd'hui le long de la promenade de La Mota.
- **Observatoire des oiseaux:** Une tour en bois d'où ornithologues, biologistes et visiteurs observent, comptent et étudient les oiseaux du Parc sans les déranger.

- **Hôtel de ville:** Bien que la mairie comme telle date de 1836, il existait déjà à cet endroit une chapelle dédiée à Saint Pierre ainsi qu'une tour de guet au XVII<sup>e</sup> siècle.
- **Musée:** Le palais néo-mudéjar construit en 1892, connu sous le nom de Casa de la Rusa, abrite aujourd'hui le Musée Baron de Benifayó. Le Baron et la Princesse russe y vécurent.
- **Usine de salaisons:** Bien avant l'invention du réfrigérateur, les almadrabas traditionnelles et les usines de salaisons conservaient le poisson grâce au sel. Aujourd'hui, des entreprises comme Salazones Garre transforment les meilleurs poissons en délicieuses hueva, mojama et autres spécialités.

## 11. Crédits

**Idee et développement:** Álvaro Tárraga Carrasco

**Développement:** Toni Vaquer Castillo

**Illustration:** Álvaro Tárraga Carrasco

**Éditeur:** Flamenco Games

**Tests de jeu:** Taller Pinatar Playtesters

© 2025 Flamenco Games. Tous droits réservés.

[www.tesorosdelmarmenor.com](http://www.tesorosdelmarmenor.com)

## 12. Défis, Succès & Trophées

La **hueva**, déjà consommée par les Romains comme une sorte de barre énergétique de l'Antiquité, est élaborée à partir de poisson et de sel: deux ingrédients aussi précieux que savoureux.

Nous vous invitons à démontrer votre habileté en relevant une série de **défis**, à accumuler un maximum de jetons de hueva et à devenir un véritable **Maître salaisonier** (Maestro Salazonero).

**Facile:**



Bronze (1 pt)

**Moyen:**



Argent (3 pts)

**Difficile:**



Or (5 pts)

**Super Difficile:**



Platine (10 pts)

Date	Nom	Description
	Première	Jouer votre première partie
	Premier drapeau	Obtenir 1 drapeau
	Carte en plus!	Utiliser au moins une fois l'action piocher une carte supplémentaire
	Coffre sécurisé	Placer votre premier cadenas sur une pile
	Attrape et cours	Voler 1 Trésor dans la main d'un adversaire
	Sauvetage sous-marin	Utiliser le Plongeur pour prendre une carte dans la défausse
	Drapeau éclair	Obtenir 1 drapeau au tour 2
	Trésor caché	Jouer une partie en mode Trésors Cachés
	Score record	Gagner la partie avec au moins 50 points
	Seigneur de la mer	Terminer la partie avec au moins 4 Trésors BLEUS
	Explorateur novice	Accomplir tous les défis Faciles
	Traversée singulière	Jouer une partie en mode Lieux singuliers
	Chasseur de fantômes	Gagner une partie en mode Coffre Fantôme
	Dorade fraîche	Voler une dorade à un autre joueur en utilisant le Pêcheur
	Protecteur du patron	Ranger et protéger San Pedro dans le même tour grâce au Saunier
	Main optimale	Gagner la partie avec 0 carte en main

Date	Nom	Description
	Suite de valeurs	Terminer la partie avec un Trésor de chaque valeur dans votre coffre
	Amusement avec drapeaux	Terminer la partie avec 4 drapeaux ou plus
	Score épique	Gagner la partie avec au moins 56 points
	Seigneur du sel	Terminer la partie avec au moins 6 Trésors BLANCS
	Explorateur maître	Accomplir tous les défis Moyens
	Observation rose	Utiliser l'Ornithologue pour obtenir un Flamant rose
	Pouvoir de la princesse	Enchaîner 3 Princesses russes sur une même Malice
	Trio légendaire	Avoir les 3 Trésors de 5 points dans votre coffre à la fin de la partie
	Victoire parfaite	Gagner en ayant tous vos Trésors inclus dans au moins un drapeau
	Photo finish	Gagner la partie grâce au bris d'égalité
	Quinte flush	Terminer avec un Trésor de chaque valeur, tous de la même couleur
	Seigneur des drapeaux	Terminer la partie avec 6 drapeaux ou plus
	Score légendaire	Gagner la partie avec au moins 62 points
	Seigneur du parc	Terminer la partie avec au moins 8 Trésors VERTS
	Explorateur suprême	Accomplir tous les défis Difficiles

Partagez vos réussites sur [www.tesorosdelmarmor.com](http://www.tesorosdelmarmor.com) ou sur les réseaux sociaux