

LES NAUFRAGÉS

DU TITANIC

Conception : Jeff Siadek

Illustrations : Stephen K. Ratter ~ Directeur artistique : Fred Davis

Traduction : Paul Moud Ubid, Caroline Hammer

~ Règles avec extensions ~

Ce jeu est une leçon de cynisme et il n'est pas destiné aux 15 ans et moins.

Attention : ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans ; contient des petites pièces pouvant être avalées. Ce jeu de société n'est pas un jouet. Ne pas laisser à la portée des enfants.

Six naufragés dérivent sur l'océan. Vous êtes l'un d'eux, partageant un antique canot de sauvetage avec votre Meilleur Ami, votre Pire Ennemi, et quelques autres personnages peu recommandables.

Lors d'un tour de jeu (i.e. un jour passé en mer), vous effectuerez l'une de ces actions : Ramer, Changer de Place, Dévaliser Quelqu'un, Utiliser une Carte Spéciale ou Ne Rien Faire.

A la fin du tour, une carte Navigation décide qui passe par-dessus bord et / ou qui est Assoiffé.

Si cette carte représente une mouette, c'est signe que l'on se rapproche de la terre. Dès qu'une 4ème mouette est révélée, vous êtes sauvés, et la partie se termine.

POINTS MARQUES A LA FIN DE LA PARTIE

À la quatrième mouette, on compte les points de victoire comme suit :

Vous êtes vivant : vous marquez la Valeur de Survie de votre personnage.

Vous êtes à bord (vivant ou mort !) : vous marquez les points des objets en votre possession : Argent, Bijoux, Tableaux de maître.

Votre Meilleur Ami est vivant : vous marquez sa Valeur de Survie.

Votre Pire Ennemi est mort : vous marquez sa Valeur de Taille.

NB1 : Ces points de victoire s'ajoutent indépendamment les uns des autres : même mort, un joueur marque des points pour la survie d'un être cher, la mort de son ennemi, ou les objets de valeur qu'il a encore sur lui (et qui profiteront à ses héritiers).

NB 2 : Si vous êtes votre Meilleur Ami : vous êtes Narcissique. Vous marquez le double de vos Points de Survie si vous êtes en vie à la fin de la partie (mais vous savez qu'aucun autre personnage n'a intérêt à ce que vous surviviez...)

Si vous êtes votre Pire Ennemi, vous êtes un Psychopathe. Vous marquez des points pour tous ceux qui mourront sur le bateau. Mais vous ne marquez pas de points pour la mort de votre Meilleur Ami. Vous ne marquez pas non plus de points pour votre propre survie ou votre propre mort (à moins que vous ne soyez aussi Narcissique ! Dans ce cas, vous marquez une fois vos Points de Survie si vous survivez).

Si votre Meilleur Ami est aussi votre Pire Ennemi, vous êtes Ambivalent. Vous marquez des points soit pour sa survie, soit pour sa mort.

MATERIEL

Ce feuillet de règles

46 cartes Provisions

10 cartes Météo

4 à 8 cartes Personnage / Place / Pire Ennemi /

Meilleur Ami / Marqueurs Soif & Par-dessus Bord

38 cartes Navigation

4 marqueurs mouette

50 marqueurs soif / blessure

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Personnage et distribuez-en une à chaque joueur. Mélangez les cartes Pire Ennemi dans une pile séparée et les cartes Meilleur ami dans une autre pile séparée, puis distribuez-en une de chaque à chaque joueur. Le joueur prend connaissance de ces 2 cartes, mais les tient secrètes pour le reste de la partie.

Mélangez les cartes Provisions et distribuez-en une à chaque joueur. Posez la pile qui reste à gauche de la table (ce sera la proue du canot). Puis, de gauche à droite depuis la pile de cartes Provisions, placez les cartes Place, dans l'ordre suivant :

Lady Lauren

Sir Stephen

Le Capitaine

Le Second

Madame Wong

Le Français

Dr. Harter

Le Gamin

Les personnages sont dans leur position de départ. Mélangez les cartes Navigation et faites une pile à la droite du Gamin (la poupe du canot).

Placez une carte Marqueurs Soif & Par-dessus bord au-dessus du chaque personnage (tribord).

Chaque tour représente une journée en mer, décomposée en 4 phases :

PROVISIONS

METEO (optionnel- joueurs habitués)

ACTIONS

NAVIGATION

PROVISIONS

Le Personnage conscient le plus proche de la pile Provisions gère le stock : il pioche autant de cartes qu'il y a de personnages vivants et conscients en jeu. Il en choisit une qu'il ajoute à sa main. Il passe le reste au Personnage suivant le plus proche de la proue, qui fait de même, et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les Provisions piochées soient distribuées.

Les personnages inconscients ne reçoivent pas de carte.

Aucun échange n'est possible à ce stade.

Une fois la pile Provisions épuisée, vous sautez cette phase (la pile Provisions n'est pas rebattue).

L'ordre du tour est établi par la position des personnages au début du tour.

Pendant la partie Actions, tous les joueurs peuvent échanger librement leur carte, à moins qu'une BAGARRE n'ait lieu.

METEO

Mélangez les cartes Météo à part et placez la pile à côté de la pile de Provisions, à la proue du canot. Au début de chaque round (avant la phase de Provisions), le premier joueur (celui dont le personnage est le plus près de la pile Provisions) prend et regarde la première carte de la pile de cartes Météo, sans la montrer aux autres.

Lors de la phase d'Action, et à la fin de chaque tour d'un joueur, celui-ci donne la carte météo au joueur suivant, ce qui lui indique le début de son tour. Il peut être important de connaître le temps qu'il va faire au moment de décider de participer à une bagarre...

La soif générée par les effets de Météo est comptée pendant la phase de Navigation, en même temps que la résolution de la carte Navigation. Une des cartes Météo fait re-mélanger la défausse de cartes météo avec la pile.

ACTIONS

En commençant par le personnage le plus proche de la pile Provisions jusqu'au personnage le plus proche de la pile Navigation, chaque joueur choisit d'effectuer une - et une seule - des actions suivantes :

NE RIEN FAIRE

RAMER

CHANGER DE PLACE

DÉVALISER QUELQU'UN

FAIRE UNE ACTION SPECIALE (avec une carte)

RAMER

Le joueur pioche deux cartes Navigation. Il regarde chaque carte et décide si elle va dans la pile Ramer (près de la pile Navigation) ou si elle retourne sous la pile Navigation. Placez un marqueur face à l'icône Aviron pour indiquer que vous avez ramé et que vous risquez de devenir Assoiffé à cause de l'effort à la fin du tour.

CHANGER DE PLACE

Le joueur échange sa place avec un autre personnage. Si celui-ci refuse, il y a BAGARRE. (Voir ci-dessous). Si cet autre personnage n'a pas encore agi, il agit directement après le changement de place.

DEVALISER QUELQU'UN

Le joueur vole une carte Provisions d'un autre personnage (soit en prenant une carte posée devant le joueur face visible, soit au hasard dans sa main).

Si celui-ci refuse, il y a BAGARRE (NB : Quand le Gamin vole une carte dans votre main, il n'y a pas bagarre.)

FAIRE UNE ACTION SPECIALE

Un personnage doit effectuer une Action Spéciale pour utiliser la Fusée de Détresse, le Parasol ou la Trousse De Secours. Le Parasol reste en jeu (et ouvert) tant qu'il n'est pas jeté à l'eau. La Trousse de Secours et la Fusée de Détresse sont défaussées une fois utilisées.

BAGARRE

Si un personnage est Dévalisé ou si on veut Changer de place avec lui, et qu'il n'est pas d'accord, il crie « BAGARRE ». La Bagarre n'est pas une Action (un personnage Inconscient ou Mort ne peut lancer une Bagarre ou s'y joindre.)

S'il y a Bagarre, la carte Place de l'attaquant est poussée vers le haut ; la carte Place du défenseur est poussée vers le bas. Les autres joueurs peuvent rejoindre l'un des camps en présence en poussant leur carte Place dans le sens correspondant ou rester neutres. Chaque joueur engagé peut jouer une carte Arme sur son personnage, ce qui ajoute un bonus à sa Taille. Cette carte restera ensuite posée face visible, et pourra donc être perdue si personnage tombe à l'eau. On peut négocier l'aide de tel ou tel, mais aucune carte ne peut changer de mains tant que la Bagarre n'est pas résolue (et les joueurs ne sont pas obligés de tenir leurs promesses !). Mais une fois qu'un personnage annonce sa participation à la bagarre, il ne peut plus reculer.

Quand il devient évident que plus aucun personnage ne souhaite entrer dans la bagarre ou jouer une carte, la bagarre est résolue : le camp avec le total de Taille le plus fort l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le camp du défenseur qui gagne. Les perdants prennent chacun une Blessure, matérialisée par un marqueur Blessure. Tous les participants à la bagarre prennent également un marqueur face à l'icône Bagarre, et risquent de devenir Assoiffé à la fin du tour quand la carte Navigation sera révélée.

Si le défenseur gagne, il ne se passe plus rien. Si l'attaquant gagne, il emporte ce qu'il avait réclamé (la place ou l'objet). Dans tous les cas, le tour de l'attaquant est terminé.

INCONSCIENCE

Les blessures sont matérialisées par les marqueurs positionnés sur les cartes Place des personnages.

Si vous avez autant de Blessures que de points de Taille, vous tombez Inconscient. Vous ne pouvez plus tirer de cartes, en jouer ou effectuer des actions. Les autres personnages peuvent Echanger leur place avec vous ou vous Dévaliser comme d'habitude, mais vous ne pouvez plus vous bagarrer. Les autres joueurs peuvent jouer vos cartes à votre place. Si vous passez par-dessus bord, vous mourrez, sauf si vous avez déjà une Bouée de Sauvetage posée devant vous face visible.

MORT

Si vous avez plus de Blessures que de points de Taille, vous êtes mort, mais vous n'avez pas encore perdu ! Vous ne pouvez plus tirer de cartes, en jouer, ou faire des actions, mais vous marquez néanmoins des points pour les objets de valeur en possession à la fin de la partie (on les donnera à vos héritiers), ou si votre Meilleur Ami survit ou votre Pire Ennemi meurt.

Si vous êtes à bord du canot, traitez le cadavre comme Inconscient pour ce qui concerne les vols.

Si vous passez par-dessus bord, défaussez toutes vos cartes et votre Carte Place.

NB : carte Le courage au fond de la bouteille :

Si cette carte est posée devant un joueur face visible, celui-ci peut boire un verre. Sa taille augmente de 3 pour les bagarres jusqu'à la fin du tour (un seul verre par personnage et par tour maximum) mais cela le rendra assoiffé à la fin du tour : placer un marqueur sur l'icône Gourde. La carte Le courage au fond de la bouteille n'est PAS défaussée après utilisation.

Comme toutes les autres cartes provisions, Le courage au fond de la bouteille peut être échangé, volé ou donné n'importe quand sauf pendant une bagarre ou quand un personnage passe par-dessus bord.



Si il y a une Mouette sur la carte, placez un marqueur près de la pile Navigation. Un oiseau barré indique qu'il faut enlever un marqueur (la terre s'éloigne !). Dès qu'il y a 4 marqueurs « Mouette », la terre est en vue et vous êtes sauvés ! Plus aucune action n'est entreprise et on passe au décompte des points de victoire.



Si le nom d'un personnage apparaît, le malchanceux passe par-dessus bord pour le tour (il peut y en avoir plusieurs) et subira une Blessure à la fin du tour (sauf si c'est le Français qui est bon nageur, s'ils ont une Bouée de Sauvetage, ou si quelqu'un leur en lance une) : placer un marqueur en face de l'icône Par-dessus Bord. Si le Seau d'Appâts est joué (ou était posé face visible devant le personnage passé par-dessus bord), les requins arrivent : tous les personnages dans l'eau prendront une Blessure supplémentaire (même le Français) : placer un second marqueur en face de l'icône Par-dessus Bord. Un personnage passé par-dessus bord perd toutes les cartes posées devant lui face visible (sauf la Bouée de Sauvetage). S'il n'est pas mort, le personnage retourne sur le bateau pour vérifier s'il n'est pas Assoiffé. Tout personnage inconscient qui tombe à l'eau meurt immédiatement, sauf s'il a une Bouée de Sauvetage face visible.

SOIF



Il y a 3 façons de devenir Assoiffé :

– **en ramant**, si l'icône Aviron apparaît sur la carte Navigation)

– **en se bagarrant**, si l'icône Bagarre apparaît sur la carte Navigation)

– **si votre nom apparaît sous "Assoiffé"** sur la carte Navigation : placer un marqueur en face de l'icône Gourde.

Pour chaque Soif, vous devez dépenser une carte Eau ou subir une Blessure. Vous pouvez être Assoiffé jusqu'à 3 fois par tour : si vous ramez, si vous vous bagarez et si votre nom apparaît sur la Carte Navigation.

Résolvez les marqueurs soifs & blessure dans l'ordre de placement des joueurs.

Quel que soit le nombre de bagarres engagées durant ce tour, la soif liée à la Bagarre ne vous rend assoiffé qu'une seule fois par tour.

FIN DU TOUR

Placez la carte Navigation sous la pile Navigation ; un nouveau tour commence.

NAVIGATION

Le personnage conscient le plus proche de la pile Navigation regarde toutes les cartes de la pile Ramer et choisit celle qu'il désire jouer. Il repose le reste face cachée sous la pile Navigation. S'il n'y a pas de pile Ramer, résolvez la première carte de la pile Navigation.

Résolvez la carte Navigation dans l'ordre suivant :

MOUETTES

S'il y a une Mouette sur la carte, placez un marqueur près de la pile Navigation. Un oiseau barré indique qu'il faut enlever un marqueur (la terre s'éloigne !). Dès qu'il y a 4 marqueurs « Mouette », la terre est en vue et vous êtes sauvés ! Plus aucune action n'est entreprise et on

PAR-DESSUS BORD



Si le nom d'un personnage apparaît, le malchanceux passe par-dessus bord pour le tour (il peut y en avoir plusieurs) et subira une Blessure à la fin du tour (sauf si c'est le Français qui est bon nageur, s'ils ont une Bouée de Sauvetage, ou si quelqu'un leur en lance une) : placer un marqueur en face de l'icône Par-dessus Bord. Si le Seau d'Appâts est joué (ou était posé face visible devant le personnage passé par-dessus bord), les requins arrivent : tous les personnages dans l'eau prendront une Blessure supplémentaire (même le Français) : placer un second marqueur en face de l'icône Par-dessus Bord. Un personnage passé par-dessus bord perd toutes les cartes posées devant lui face visible (sauf la Bouée de Sauvetage). S'il n'est pas mort, le personnage retourne sur le bateau pour vérifier s'il n'est pas Assoiffé. Tout personnage inconscient qui tombe à l'eau meurt immédiatement, sauf s'il a une Bouée de Sauvetage face visible.

SOIF



Il y a 3 façons de devenir Assoiffé :

– **en ramant**, si l'icône Aviron apparaît sur la carte Navigation)

– **en se bagarrant**, si l'icône Bagarre apparaît sur la carte Navigation)

– **si votre nom apparaît sous "Assoiffé"** sur la carte Navigation : placer un marqueur en face de l'icône Gourde.

Pour chaque Soif, vous devez dépenser une carte Eau ou subir une Blessure. Vous pouvez être Assoiffé jusqu'à 3 fois par tour : si vous ramez, si vous vous bagarez et si votre nom apparaît sur la Carte Navigation.

Résolvez les marqueurs soifs & blessure dans l'ordre de placement des joueurs.

Quel que soit le nombre de bagarres engagées durant ce tour, la soif liée à la Bagarre ne vous rend assoiffé qu'une seule fois par tour.

JOUER DES CARTES

Un personnage conscient peut jouer des cartes (Arme par exemple) pour influencer sur une bagarre, ou une Boussole pour s'orienter en naviguant ou n'importe quelle autre carte juste pour la montrer (ce qui empêche le Gamin de la voler sans opposition possible). Les cartes jouées restent face visible. Le personnage peut continuer à s'en servir tant qu'il ne passe pas par-dessus bord ou qu'elles ne lui sont pas volées.

Les cartes 'consommables' comme l'Eau, la Fusée de Détresse ou le Seau d'Appâts sont au contraire défaussées une fois jouées.

MOINS DE 8 JOUEURS?

Si vous avez 4 à 7 joueurs, enlevez un à quatre personnages, leurs places et leurs cartes Pire Ennemi et Meilleur Ami. Si vous avez moins de 4 joueurs, jouez à autre chose !

LA QUESTION LA PLUS FREQUEMMENT POSEE

Puis-je lancer une bagarre juste parce que la tête de quelqu'un ne me revient pas ?

Non, seul un personnage conscient qui refuse de se faire dévaliser ou d'échanger sa place peut lancer une bagarre.

UN GRAND MERCI

à Neal Sofge, Bryce Whitacre, Dennis Lien et Tony A. Rowe.

Lifeboat est dédié à Arden Moreau Siadek qui continue à « chavirer » ma vie de joie chaque jour.

Pour tout errata et quelques trucs rigolos (comme la variante Requins) visitez notre site :

GORILLABOARDGAMES.COM

Vos questions et commentaires à : questions@gorillaboardgames.com

Édité en France par Le Joueur reveillon4@yahoo.fr