

MISSISSIPPI

Goldsieber 618 7088

Devenez capitaine d'un bateau à aubes et soyez le plus rapide pour emmener vos passagers sur les flots tumultueux du grand fleuve.

Ce mode d'emploi comporte deux parties :

1. Une explication et une mise en train pour votre première partie. C'est un jeu à part entière, même s'il est très court et qu'il se joue sans passagers. Il vous familiarise avec la technique de navigation. Nous l'appelons d'ailleurs PREMIERE NAVIGATION.
2. Dès que vous avez joué cette première partie, vous êtes prêts pour la vraie course, le JEU AVEC PASSAGERS. Comme le titre l'indique, les passagers y interviennent et la descente des bateaux sur le Mississippi devient tactique. Ces nouveaux éléments sont faciles à intégrer si vous maîtrisez déjà les règles de mise PREMIERE NAVIGATION, dont vous aurez préalablement fait l'expérience.

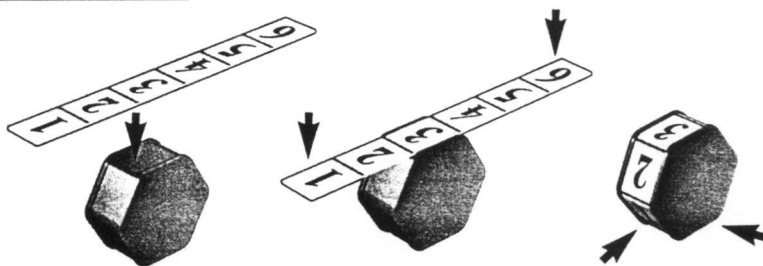
MATERIEL : 12 segments de fleuves dont un (numéroté de 1 à 5) représente la pièce de départ; une pièce arrivée; règle, 5 bateaux; 5 roues noires et 5 roues rouges; 16 passagers; petites bandes adhésives et chiffrées à coller sur les roues.

- ⇒ LES EXPLICATIONS RENVOIENT AUX ILLUSTRATIONS EN COULEUR DE LA REGLE
⇒ ALLEMANDE.

PREMIERE NAVIGATION

PREPARATION

Avant votre première partie, collez les petites bandes adhésives et numérotées sur les 10 roues. Chiffres rouges sur les roues rouges, chiffres noirs sur les roues noires.



- Chaque joueur reçoit un bateau + 1 roue rouge et 1 roue noire.
- La roue rouge est la roue de vitesse. Elle est installée dans le logement gauche du bateau et son 1 (vitesse la plus basse) est placé tout en haut.
- La roue noire représente la réserve de charbon du bateau. Elle est placée dans le logement droit du bateau et le 6 (réserve maximum) est placé tout en haut.
- Parmi les 12 pièces, trouvez maintenant celle du démarrage. Elle se laisse reconnaître par les 5 chiffres blancs qui sont inscrits sur les cases qui touchent la terre. Posez cette pièce sur la table et mélangez les autres pièces.
- Prenez au hasard trois des onze pièces que vous venez de mélanger et posez-les en talon sur la table. Les autres pièces peuvent être rangées : vous n'en aurez pas besoin pour votre PREMIERE NAVIGATION.
- Trouvez la pièce d'arrivée (illustrée page 7) et placez-la sous le talon. Préparez aussi le dé directionnel.
- Les passagers ne servent pas dans ce jeu et peuvent rester dans la boîte.

DEPART

Observez maintenant que chaque segment de fleuve possède trois nez d'accrochage (un à droite, un au milieu et un à gauche). Prenez la première pièce du talon et accrochez-la au nez du milieu de la pièce de départ. (Voir illustration page 3).

Le plus jeune pose son bateau sur la case n° 1. Chacun pose ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, son bateau sur les chiffres suivants (2, 3, 4 et 5).

Les bateaux sont orientés comme l'entendent leurs propriétaires. Toutes les directions sont permises (illustration page 3).

DEROULEMENT

VITESSE ET CHARBON

Le bateau de la case n° 1 part le premier. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour doit, avant tout mouvement du bateau, décider de sa vitesse de croisière (chiffres rouges). Il peut garder le chiffre en place ou le modifier gratuitement d'un échelon (*monter ou baisser de 1*). Il n'est cependant ni possible d'être plus bas que 1 ni plus haut que 6. Si le joueur désire modifier sa vitesse de plus d'un échelon, c'est permis mais cela lui coûte du charbon (roue à chiffres noirs). Chaque modification supplémentaire en vitesse coûte 1/6 de la réserve de charbon. Et cette réserve de charbon ne pourra jamais être refaite durant le jeu.

Exemple :

Michel garde son 3 sur sa roue de vitesse : c'est gratuit.

Michel passe au 2 ou au 4 : c'est gratuit.

Michel veut monter d'un coup au 5 ou descendre d'un coup au 1 : cela lui coûte un point charbon et la roue noire passe du 6 au 5.

Michel veut monter d'un coup du 3 au 6 : sa réserve de charbon baisse de deux points et passe du 6 au 4.

Attention : la réserve de charbon ne se refait jamais. Elle ne peut que diminuer. Dès que le 1 est atteint, la roue noire est retirée du jeu. Le bateau peut toujours avancer mais s'il a encore besoin de charbon, c'en est fini ! On le retire du jeu et son propriétaire quitte aussi la partie.

AVANCER ET TOURNER

La vitesse de croisière indique de combien de cases **doit** avancer le bateau. Ainsi le chiffre 4 entraîne l'obligation de se déplacer de quatre cases. Ni plus, ni moins ! Chaque point de déplacement est à utiliser dans la direction vers laquelle est pointée l'avant du bateau. Reculer n'est pas permis (cela veut dire progresser dans la direction opposée à la pointe).

Les bateaux progressent normalement vers des cases d'eaux libres (exception : voir paragraphe sur l'abordage). Ils ne peuvent ni monter sur des îles, ni passer au-dessus, ni sortir du plan de jeu.

Lors de chaque tour, avant, pendant ou en le finissant, chaque joueur peut modifier gratuitement sa direction de 60°. Tout angle supplémentaire est permis mais doit être payé par la réserve de charbon : 1 échelon par 60° supplémentaire.

Exemple :

Françoise veut tourner de 120° : les 60 premiers degrés sont gratuits; les 60 suivants lui coûtent un point charbon.

Un joueur peut tourner plusieurs fois durant un déplacement mais il doit en acquitter le prix en charbon.

POSE D'UN NOUVEAU SEGMENT DE FLEUVE

Chaque fois qu'un vapeur passe sur une nouvelle pièce de fleuve et qu'il est le premier à y parvenir, la pièce suivante est accrochée. Le propriétaire de ce bateau lance le dé directionnel et accroche le nouveau segment de fleuve en respectant la direction imposée par le dé : à gauche (↶), à droite (↷) ou tout droit (↑). Le dé n'est lancé qu'après le déplacement du bateau du joueur.

L'illustration du bas de la page 5 montre que le bateau blanc passe de la pièce A à la pièce B qui est encore inoccupée. Quand le bateau a fini sa progression, son propriétaire lance le dé directionnel. Ayant obtenu à gauche (↶), il accroche la pièce C sur le nez gauche (linke Verbindungsnase) de la pièce B.

Parce qu'un bateau ne peut jamais sortir du fleuve, son propriétaire doit parfois opter entre deux solutions pour que sa navigation reste possible : soit ralentir sa vitesse afin de moins progresser, soit tourner. Ces manoeuvres, si elles sont mal prévues, peuvent lui coûter cher en charbon !

Notez que les segments du fleuve ne peuvent pas former une boucle qui revient sur elle-même. Si le cas se présente, on relance le dé pour positionner le dernier segment dans une des deux autres directions possibles.

Dès qu'un segment de fleuve a été quittés par tous les joueurs, il **doit** être retiré de la table. La disparition d'un segment de fleuve est parfois gênante en fin de partie lorsque, dans le jeu normal, certains bateaux doivent tourner en rond pour arriver aux pontons d'arrivée. Mais c'est comme ça ! La place gagnée permet, en tout cas, de repositionner l'ensemble du jeu au milieu de la table.

