

SAUVE QUI PEUT !

Le bateau coule ! Sauve qui peut et tout le monde à la mer ! Chacun saute dans un des vieux canots de sauvetage. Mais voici que ceux-ci prennent aussi l'eau et, comme dans la chanson du *petit navire*, on vote très démocratiquement *qui on va jeter à l'eau pour alléger l'esquif ! Un jeu drôle et haut en couleurs ! Prêts à sauter ?*

MATERIEL DE JEU

Plan de jeu; 7 barques; 6 cartes de vote; un *bâton de capitaine*, règle de jeu; 40 marins (12 gros : les timoniers et 28 petits : les matelots); 18 pions prioritaires; 15 trous bleus représentés par 15 pions bleus.

BUT DU JEU

Faire parvenir le plus de marins de sa propre couleur sur les îles.

PREPARATION

Avant la première utilisation, vous veillerez d'abord à assembler les cartes de vote comme indiqué sur le schéma que nous vous donnons en fin de règle.

Ceci fait, pour chaque partie, vous disposerez d'abord, où bon vous semble les barques sur la quatrième rangée du plan de jeu. La première rangée de cases est formée par les arcs bleus (avant de barques) qui se trouvent devant les îles, au-dessus du plan de jeu; la quatrième rangée de cases est donc celle qui est la plus basse : ce sont les arcs bleus qui entourent le grand navire qui coule. La pointe *avant* des barques est déposée dans ces arcs.

La couleur des barques est sans rapport avec la couleur des pions d'un joueur. Ne vous inquiétez donc pas pour la place des barques.

Chaque joueur choisit maintenant une couleur de pions et prend donc **2 gros pions** (2 timoniers), **4 petits** (matelots) de sa couleur **et 3 pions prioritaires** de la même couleur. Dans le cas de 3 ou 4 joueurs, chaque joueur reçoit un matelot (petit pion) supplémentaire.

Les trous d'eau restent encore dans la boîte. On décide enfin du premier à jouer : celui-là reçoit *pour un tour le bâton de capitaine*.

Le jeu peut commencer.

TROIS PHASES DE JEU QUI REVIENNENT A CHAQUE TOUR : facile !

1. Une des barques reçoit un trou bleu.
2. Une des barques avance d'une case.
3. un marin de chaque couleur descend d'une barque et remonte dans une autre.

Quand ces trois phases sont terminées, un nouveau tour commence. Le *bâton de capitaine* - et les avantages qui y sont liés - passe au joueur suivant.

Le jeu finit quand tous les bateaux encore en jeu sont arrivés sur les cases de la première rangée.

DERNIERE PREPARATION

A tour de rôle, chaque joueur place tous ses marins dans les barques. Deux à la fois... Plusieurs marins d'une même couleur peuvent être placés dans une même barque... mais vous avez vraisemblablement intérêt à avoir vos oeufs dans différents paniers !

Sachez aussi que les barques progressent en ligne droite et que donc les 2 barques de gauche arriveront forcément devant l'île de gauche (celle qui apporte le plus de bien-être et donc de points : voyez la végétation). Les 2 barques de droite arriveront devant l'île de droite (moyennement intéressante) et les barques du centre devant l'île du centre (la moins intéressante du point de vue des points). Mais comme peu de marins restent dans une même barque durant le jeu, *ne vous faites pas du souci à l'avance !*

PREMIER TOUR DE JEU

PREMIERE PHASE : FAIRE UN TROU DANS UN BARQUE

Les barques sont vieilles et prennent l'eau. Partant de ce principe inéluctable, les joueurs votent d'abord pour savoir **quelle barque reçoit un trou bleu**.

Chacun affiche secrètement dans la fenêtre de sa carte de vote le barque à doter d'un trou bleu. Quand chacun a voté, les résultats sont analysés et la barque la plus plébiscitée reçoit un trou bleu.

On pose dans un trou vide de cette barque un pion bleu. **Si les pions bleus sont plus nombreux que le nombre de marins qui s'y trouvent, toute la barque coule** : elle est retirée du jeu et les marins qui s'y trouvaient sont noyés (ils retournent définitivement dans la boîte).

S'il n'y a pas de place pour mettre un pion bleu car aucune case n'est libre, les joueurs dont la couleur est représentée dans cette barque, votent entre eux pour savoir quel marin va être jeté à l'eau. Chacun emploie sa carte de vote et affiche une couleur dans sa fenêtre. Ces joueurs ont cependant *autant de voix que de marins présents dans la barque*; de plus, si un matelot vaut une seule voix, un timonier en vaut deux.

Il vous est loisible de faire des alliances orales, de faire pression, etc... mais nul n'est tenu de tenir sa parole.

La couleur la plus votée est celle du marin qu'on jette à l'eau. Les matelots d'une couleur sont jetés à l'eau avant les timoniers. Autrement dit, un timonier n'est jeté à l'eau que lorsqu'il n'y a plus de matelot de cette couleur dans la barque.

En cas d'ex-aequo, c'est le joueur qui possède le *bâton de capitaine* qui tranche, comme bon lui semble.

Si un joueur affiche dans la fenêtre de sa carte de vote le *bonnet de capitaine*, il coupe court à toutes les majorités et c'est ce joueur qui décide de la couleur à jeter à l'eau. Cela lui coûte cependant un pion prioritaire qui retourne dans la boîte. Or chacun ne possède que trois pions

prioritaires, donc que trois possibilités d'user du *bonnet de capitaine*. Le *bonnet de capitaine* est même prioritaire sur le droit du *bâton de capitaine*.

Attention cependant : plusieurs *bonnets de capitaine* s'annulent et les pions prioritaires sont tout de même gaspillés !

Exemple 1

La couleur verte (1 matelot + 1 timonier) vote JAUNE...	soit trois voix;
la couleur jaune (2 matelots) vote VERT...	soit deux voix;
la couleur rouge (1 timonier) vote VERT...	soit deux voix;
la couleur lilas (1 matelot) vote ROUGE...	soit une voix.

Dans ce cas, il y a quatre voix contre le VERT : son matelot est jeté à l'eau et remplacé par un trou bleu.

Exemple 2

La couleur lilas (1 timonier) vote JAUNE...	soit deux voix,
la couleur jaune (1 timonier + 1 matelot) vote LILAS...	soit trois voix.
la couleur rouge (1 matelot) vote JAUNE...	soit une voix.

Trois voix contre JAUNE et trois voix contre LILAS : dans ce cas, c'est celui qui possède le *bâton de capitaine* qui tranche et décide entre ces deux couleurs.

Si un quatrième joueur votait également et avait choisi *bonnet de capitaine*, sa décision serait prioritaire.

Si un quatrième et un cinquième joueur votaient en affichant **tous les deux** *bonnet de capitaine*, leurs votes seraient sans effet et ce serait celui qui possède le *bâton de capitaine* qui déciderait à nouveau. Ces deux joueurs seraient tout de même tenus de payer chacun un pion prioritaire.

DEUXIEME PHASE : FAIRE AVANCER UNE BARQUE

Quand un trou bleu a été posé, les joueurs votent maintenant pour savoir **quelle barque va être avancée d'une case**. Les règles de vote sont les mêmes que dans la phase 1 : même système de vote; même priorité pour le *bonnet de capitaine*, même gaspillage si plusieurs *bonnets* ont été affichés. Enfin même droit de trancher, en cas de majorités égales, pour celui qui possède le *bâton de capitaine*.

Si une barque parvient sur sa case d'arrivée (devant une des îles), les occupants de cette barque reçoivent des points et ne peuvent plus être inquiétés. Plus personne ne parie sur cette barque.

DECOMPTE DES POINTS

Un matelot arrivé devant l'île de gauche reçoit 6 points;
un timonier arrivé devant l'île de gauche reçoit 8 points.

Un matelot arrivé devant l'île de droite reçoit 5 points;
un timonier arrivé devant l'île de droite reçoit 7 points.

Un matelot arrivé devant l'île du centre reçoit 4 points;
un timonier arrivé devant l'île du centre reçoit 6 points.

Si deux joueurs ont le même nombre de points, ils gagnent tous les deux.

TROISIEME PHASE : DESCENDRE D'UNE BARQUE ET REMONTER DANS UNE AUTRE

C'est la dernière phase d'un tour. A tour de rôle, **chaque joueur sort un de ses marins d'une barque et le place juste derrière la barque quittée**. Commence celui qui possède le bâton de capitaine et ensuite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Personne ne peut sortir un marin d'une barque déjà choisie par un autre joueur. Si un joueur ne peut pas sortir de marin, il passe son tour.

Maintenant, dans le sens des aiguilles d'une montre - c-a-d en sens inverse - chaque joueur fait **remonter son marin dans une autre barque**. Commence donc le dernier à avoir sorti son marin des barques. Puis le suivant... jusqu'à finir par le joueur qui détient le bâton de capitaine.

Si un joueur est dans l'impossibilité de faire monter son marin dans une **autre** barque, son pion est perdu et noyé !

Le schéma ci-après illustre la manoeuvre de cette troisième phase :

A sort un marin, puis B, puis C, puis D, puis E...

E met son marin dans une autre barque, puis D, puis C, puis B, puis A...

ET LES CONSEQUENCES !!!

Si, pendant cette opération, aucune barque ne peut couler.... il n'en va pas de même quand la phase est finie et que tous les marins sont remontés à bord. En effet, si une barque accuse alors plus de trous bleus que de marins présents, elle coule avec tous les hommes à son bord. Barque et marins sont aussitôt retirés du jeu.

DEUXIEME TOUR DE JEU

Le *bâton de capitaine* change de main et passe au joueur suivant. Les trois phases sont recommencées :

- ajouter un trou bleu dans une barque
- avancer une barque
- faire descendre un marin de chaque couleur et l'embarquer dans un autre bateau

FIN DE JEU

Quand toutes les barques encore en jeu sont arrivées devant les îles, le jeu se termine. Chacun fait le décompte de ses points (voir les valeurs annoncées dans la phase 2). Celui qui a le plus de points, gagne le jeu.

RAPPEL DE REGLES ESSENTIELLES OU COMPLEMENTAIRES

Le *bonnet de capitaine*, affiché dans une carte de vote, l'emporte. Il coûte au joueur qui l'emploie un de ses trois pions prioritaires. Cependant plusieurs *bonnets de capitaine*, lors d'un même vote, s'annulent. Les jetons prioritaires doivent être posés de manière visible devant chaque joueur.

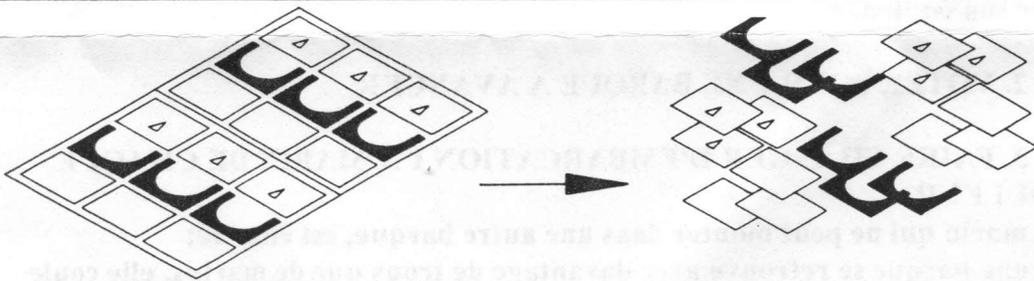
ASSEMBLAGE DES CARTES DE VOTE

1. Sortir les pièces du carton pré-découpé.
2. Les U sont à coller entre une face avant et une face arrière de même couleur.

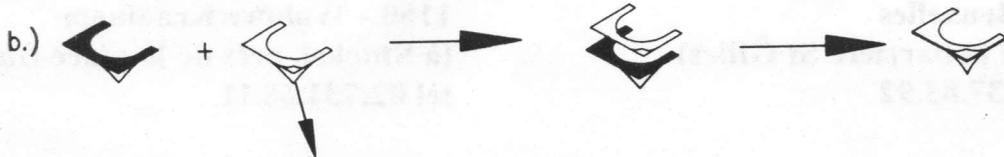
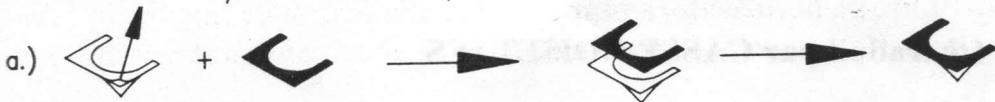
Pour les opérations suivantes, *soyez attentifs à bien assembler ensemble des arrières et des avants de cartes qui ont une bordure de même couleur !*

3. Coller sur une des faces en U la face arrière de la carte de vote (attention : dessin en haut!).
4. Coller sur l'autre face de ces U la face avant (elle présente une petite fenêtre triangulaire) de ces cartes de vote (attention : dessin en haut !)
5. Vous pouvez maintenant insérer dans chaque carte le petit disque de vote.

ATTENTION : certains schémas ci-dessous font allusion à un autocollant qui n'existe plus dans les boîtes récentes. Employez votre tube de colle...



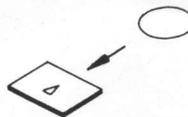
Actuellement, les pièces ne sont plus auto-collantes.



Oubliez donc l'illustration de l'adhésif



... et employez de la colle !



insérer le disque

Si tous les joueurs ont voté en usant du *bonnet de capitaine*, c'est celui qui possède le *bâton* qui décide de la barque ou de la couleur à exclure.

En cas d'hésitation entre deux majorités, celui qui possède le *bâton de capitaine*, décide. Un *bonnet de capitaine*, s'il est seul, est plus fort qu'un *bâton de capitaine*.

Les promesses orales ne doivent pas être tenues.

Il est interdit de ne pas voter, ni de voter pour une couleur absente du jeu.

1. VOTER POUR UNE BARQUE QUI RECOIT UN NOUVEAU TROU

- éventuellement jeter un marin à l'eau pour avoir de la place pour ce trou;
- si une barque se retrouve avec davantage de trous que de marins, elle coule avec son équipage.

2. VOTER POUR UNE BARQUE A AVANCER

3. FAIRE CHANGER D'EMBARCATION UN MARIN DE CHAQUE COULEUR

- le marin qui ne peut monter dans une autre barque, est éliminé;
- si une barque se retrouve avec davantage de trous que de marins, elle coule avec son équipage.

Ce jeu a été traduit par CASSE-NOISETTES

**chaussée d'Alsemberg 76
1060 - Bruxelles
(près de la barrière St Gilles)
tél. 02.537.83.92**

**rue Longue 15
1150 - Woluwe/Kraainem
(à Stockel, près de la place Dumon)
tél 02.731.68.11**