

mes copains D'ABORD!

L'HISTOIRE

LA LUTTE DES PLACES

Bill Davos est l'homme le plus riche du monde. Il a organisé dans les Caraïbes une méga party sur son nouveau yacht, le *Tyrannique*, tout droit sorti d'un chantier naval de Francie. Le pilote, qui a obtenu son permis bateau par e-learning, a perdu un peu de lucidité dans les grands fonds... de bouteille. Il ne peut éviter une petite embarcation coopérative de pêcheurs alter mondialistes et le palace flottant, fabriqué par des intérimaires sans papiers (allez savoir pourquoi), ne résiste pas à la collision.

Bill s'enfuit en hélicoptère pendant que les passagers s'agglutinent autour de l'UNIQUE canot de sauvetage (restriction budgétaire oblige). La terre n'est pas loin, mais hélas, les requins rôdent...

Tout le monde se bouscule pour grimper dans la minuscule coque de noix. Courageux et digne dans l'adversité, le *Capitaine* commande seul les allers-retours entre le navire en détresse et la plage accueillante. Mais au plus fort de la panique la lutte des places est sans pitié !

PRINCIPES DU JEU

CHAQUE JOUEUR EST RESPONSABLE DE NEUF *NAUFRAGÉS*



qu'il doit sauver les uns après les autres de la noyade et des requins en les amenant à terre en canot. Le *Capitaine*, incarné à tour de rôle par les joueurs, a la lourde tâche d'exclure un passager à chaque embarquement pour garantir la sécurité de l'opération. Et les *Méchantises* ruinent souvent les derniers espoirs des meilleurs ennemis du monde.

MATÉRIEL

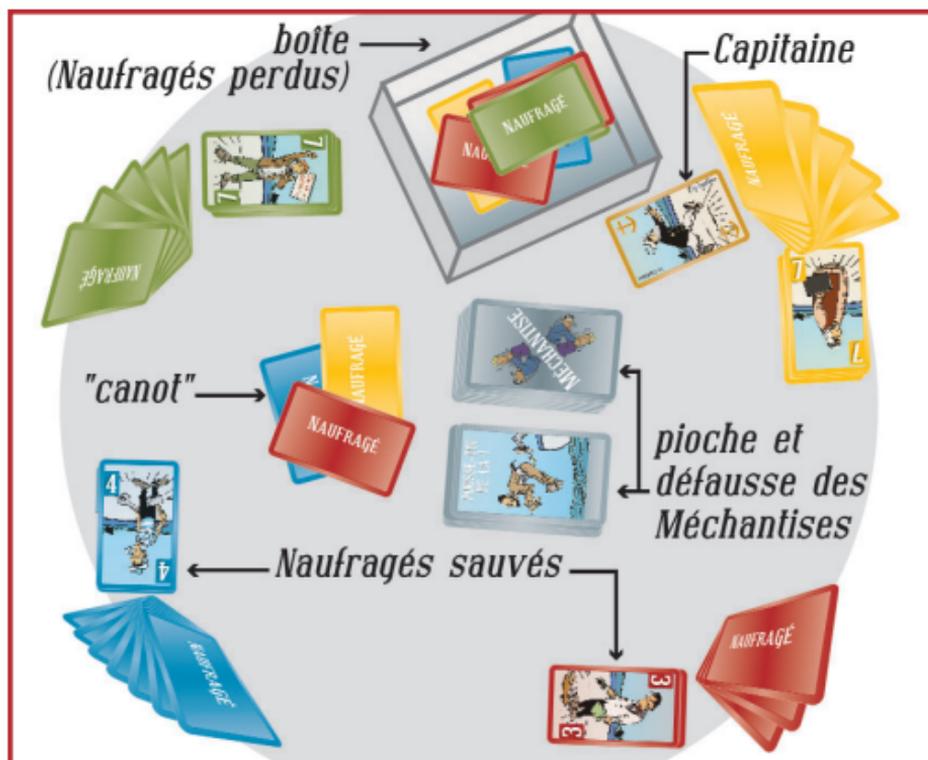
- 63 cartes *Naufragé*,
- 19 cartes *Méchantise*,
- 1 carte *Capitaine*,
- 1 règle de jeu,
- 1 boîte.



MISE EN PLACE

1. Chaque joueur prend en main un jeu de cartes *Naufragé* de son choix (une seule couleur par joueur).
2. Les cartes *Méchantise* sont mélangées et posées face cachée pour constituer la pioche. Chaque joueur en reçoit une face cachée qu'il regarde en secret.
3. La carte *Capitaine* est confiée au joueur le plus jeune qui la pose devant lui.

Situation en cours de partie à 4 joueurs :



TOUR DE JEU

1 ▶ Le joueur qui possède la carte *Capitaine* désigne un joueur qui ne pourra pas faire monter de *Naufragé* dans le canot. A l'exception de ce



joueur, tous les autres peuvent chacun faire embarquer un de leurs *Naufragés*. Pour cela, ils posent au centre de la table une carte *Naufragé* de leur main, face cachée. Cette opération se déroule sans ordre établi et rapidement. Si un joueur ne souhaite pas faire monter de *Naufragé*, le joueur exclu peut prendre sa place. Chaque joueur ne peut refuser qu'une seule fois au cours de la partie de monter dans le canot.

2 ▶ Quand la pose des cartes *Naufragé* s'achève, chaque joueur a la possibilité de jouer sans ordre établi sa carte *Méchantise* face visible.

Si aucune carte *Méchantise* n'est jouée, tous les *Naufragés* du canot sont sauvés. En revanche, dès qu'une carte *Méchantise* est jouée, celui qui l'a posée en applique les effets. Une autre carte *Méchantise* peut alors être jouée, son effet pris en compte de la même façon, et ainsi de suite.

A la fin de cette phase (quand personne ou plus personne ne souhaite ou ne peut jouer de carte *Méchantise*), les

Naufragés qui restent dans le canot sont sauvés. Ces cartes *Naufragé* sont révélées et rangées face visible devant chaque joueur concerné (tout *Naufragé* sauvé recouvre face visible le précédent de même couleur).

3► La carte *Capitaine* change de mains en tournant d'un rang dans le sens horaire et un nouveau tour de jeu commence.

UTILISATION DES CARTES *MÉCHANTISES*



- Tout joueur ne peut avoir en main qu'une seule carte *Méchantise* à la fois.
- Tout joueur qui pose une carte *Méchantise* en applique lui-même les effets. Il choisit si nécessaire le *Naufragé* visé par la carte.
- Les cartes *Méchantise* utilisées vont face visible sur la pile de défausse (au centre de la table) ; quand la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer la nouvelle pioche.
- Les joueurs piochent sans ordre établi une nouvelle carte *Méchantise* quand plus personne n'en possède. Cette opération s'effectue au début d'un tour de jeu.
- Tout joueur peut se défausser face visible, une seule fois et à n'importe quel moment dans la partie, d'une carte *Méchantise* ; dans ce cas, il pioche exceptionnel-

lement une nouvelle carte *Méchantise* sans devoir attendre que plus personne n'en ait en main.

► Un joueur qui n'a plus de carte *Naufragé* en main peut jouer sa carte *Méchantise* mais n'a plus le droit d'en piocher.

► Les cartes *Naufragé* qui, sous l'effet d'une carte *Méchantise*, quittent ou regagnent la main d'un joueur restent face cachée.

► Après avoir été révélées, les cartes *Naufragé* éliminées du jeu sous l'effet d'une carte *Méchantise* sont entassées face cachée dans la boîte.

► Précisions pour les cartes *Chasse à l'homme* et *Les dents de la mer* : si le *Naufragé* visé est sauvé, la carte correspondante est tournée d'un quart de tour dans le tas du joueur concerné ; lors du décompte final, la valeur de cette carte est divisée par 2 (arrondie si nécessaire à l'unité inférieure). Les éventuels bonus ne sont pas affectés par les cartes *Chasse à l'homme* et *Les dents de la mer*.



FIN DU JEU



Le jeu se termine lorsqu'à la fin d'un tour deux joueurs au moins n'ont plus de cartes *Naufragé* en main.

Toutes les cartes qui restent en main sont retirées du jeu et placées dans la boîte ; les joueurs comptent les points inscrits sur les cartes de leurs *Naufragés* sauvés au cours de la partie. Ils ajoutent les éventuels bonus (voir page 8).

Le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de points. En cas d'égalité, élégance oblige, c'est le joueur qui a le plus de points apportés par des *Naufragés* féminins (bonus éventuels exclus) qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, débrouillez-vous, vous n'aviez qu'à apprendre à nager.



BONUS



LA FEMME EST L'AVENIR DE L'HOMME : 3 points supplémentaires si vous sauvez vos trois *Naufragés* féminins.



LES AMANTS DU *TYRANNIQUE* : 2 points supplémentaires si vous sauvez vos *Naufragés* de valeurs 5 et 7.



TOTAL RESPECT : 5 points supplémentaires si vous sauvez votre *Naufragé* de valeur 9 lors de votre dernier embarquement dans le canot et à condition qu'à l'issue de ce sauvetage vous n'ayez plus de carte *Naufragé* en main.



CRÉDITS

Mes Copains d'Abord est un jeu de François Combe et Gilles Lehmann vu et adopté par les Editions Contrevents. Les auteurs remercient chaleureusement tous les bêta-testeurs et autres testeurs bêtas, en particulier Fabien et Nicolas qui en vrais amis supportent tous leurs délires ludiques.

Illustrations : Clarke - Conception graphique : Nicolas Chauveau

@ www.contrevents.com, le site pas pareil non plus des éditions

@ <http://perso.wanadoo.fr/francois-combe>, le site des auteurs de jeu chevelus...

CONTREVENTS