

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

