

Stefan Dorra

UN MOUTON A LA MER

Joueurs: 3 à 5
Âge: à partir de 10 ans
Durée: env. 30 min.



60 Cartes Météo



24 Cartes marée



24 Cartes bouée de sauvetage

BUT DU JEU

Le ciel est incertain. D'une heure à l'autre la tempête fait rage puis les éclaircies reviennent. Mais le niveau de l'eau monte de plus en plus. Il faut garder son sang froid et utiliser habilement ses cartes météo pour éviter les inondations. À chaque tour le joueur ayant la carte marée la plus haute perd une bouée de sauvetage. Chaque bouée conservée jusqu'à la fin de la manche rapporte 1 point. Une manche est composée de 12 tours. On joue autant de manches qu'il y a de joueurs. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie.

PREPARATION

On mélange les 60 cartes météo et on distribue 12 cartes à chacun. À 3 joueurs, 24 cartes seront écartées et à 4 joueurs, 12 cartes. Ensuite chaque joueur totalise le nombre de bouées qu'il a dans sa main: chaque carte météo a soit une bouée, soit une demi bouée, soit aucune (2 moitiés forment un tout et s'il reste une moitié elle ne compte pas, comme indiqué dans les exemples ci-dessous). Puis, chaque joueur annonce son total et reçoit le nombre de Cartes bouées égal à ce total.

Maxime a 5 bouées au total sur ses 12 cartes météo; Maxime reçoit donc **5** cartes bouées.

Lucas a 3½ bouées au total sur ses 12 cartes météo; Lucas reçoit **3** cartes bouées.

Camille a 6½ bouées au total sur ses 12 cartes météo; Camille reçoit **6** cartes bouées.

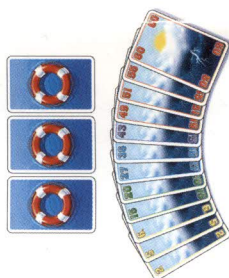
Chaque joueur reçoit ses cartes bouée qu'il place devant lui face visible. La distribution des bouées peut sembler injuste mais elle est en fait une information sur la main du joueur - plus un joueur a de bonnes cartes, les plus hautes ou les plus basses, moins il a de bouées. Enfin, mélangez les cartes marée et formez une pioche face cachée.



Jeu de Camille



Pioche "Marée"



Jeu de Lucas



Jeu de Maxime

Exemple d'un début de manche à 3 joueurs

DEROULEMENT DU JEU

Une manche est constituée de 12 plis qui se déroulent de façon identique. Chaque pli est constitué de 5 phases, effectuées l'une après l'autre, comme suit:

PHASES DE JEU

1^{ère}. PHASE

2 cartes marée sont piochées et retournées face visible sur la table.



2^{ème}. PHASE

Chaque joueur choisit une carte météo de sa main et la pose devant lui face cachée. Ensuite on retourne en même temps les cartes jouées.



Camille



Lucas



Maxime

