Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile *(elle se trouve à la page suivante)*. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard. Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : **http://jeuxsoc.fr/contact**

François Haffner

Nouveau ! Découvrez ou retrouvez des milliers de jeux :

ESCALE À JEUX
12 lits et 7 000 jeux en Bourgogne du sud

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un hébergement pour **6 à 12 personnes** et une impressionnante ludothèque de **plus de 7 000 jeux** de société (ceux de la collection jeuxsoc.fr).

Chantal et François vous accueillent à **Sologny** (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. Le gîte est composé de trois chambres (3, 4 et 5 lits), d'une pièce de vie, de sanitaires et... de la ludothèque. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

Vous pouvez louer l'Escale à jeux pour un week-end, une semaine, ou plus.

Renseignements et réservations : **http://escaleajeux.fr**

Vous pouvez aussi appeler Chantal ou François au **09 72 30 41 42**

LAND UNTER - INONDATION

Un jeu de cartes de Stefan Dorra, édité par Berliner Spielkarten

Présentation

Un jeu pour 3 à 5 joueurs, âgés de 10 ans et plus
Durée : 20 à 40 minutes

Contenu

60 Cartes temps (numérotées aux 4 coins)
24 cartes niveau d'eau (celles avec les cochons)
24 Cartes bouée de sauvetage
1 Règle du jeu

But du jeu

La tempête couve. Au soleil succèdent des pluies battantes. Le niveau de l'eau monte encore et encore.
Le but du jeu : garder la tête froide et jouer habilement de ses cartes de temps ! A chaque tour, le joueur subissant la plus grande montée d'eau perd une bouée. Chaque bouée qu'un joueur possède encore à la fin d'une manche rapporte point. Une manche est constituée de 12 plis. On joue autant de manches que de participants. Le joueur avec le plus de points à la fin de toutes les manches est le gagnant.

Préparation

Un joueur brouille les 60 Cartes de temps et en distribue 12 à chaque joueur. Ces 12 cartes composent les mains des joueurs pour la manche.
A trois joueurs, 24 Cartes temps resteront de coté. De même, à quatre joueurs, 12 seront laissées de coté. Ces cartes ne serviront pas et peuvent être remises dans la boîte.
Ensuite, chaque joueur totalise le nombre de bouées montrées entre les valeurs de ses 12 cartes de temps. (Deux moitiés forment un tout et s'il reste une moitié, le total est arrondi en bas comme indiqué dans les exemples ci-dessous). Puis, chaque joueur annonce son total et reçoit le nombre de Cartes de bouées égal à ce total.

Quelques exemples pour les mal comprenant :
Exemple 1 : Julia a 5 bouées au total sur ses 12 cartes temps ; Julia reçoit donc 5 cartes de bouées.
Exemple 2 : Frank a 3,5 bouées au total sur ses 12 cartes temps ; Frank reçoit 3 cartes de bouées.
Exemple 3 : Sarah a 6,5 bouées au total sur ses 12 cartes temps ; Sarah reçoit 6 cartes de bouées.

Les joueurs mettent ensuite toutes leurs cartes de bouée face visible devant eux.
Les cartes de bouée non utilisées sont remise dans la boîte.
À première vue, la distribution de bouées peut sembler injuste, mais en fait, les joueurs avec le plus petit nombre de cartes de bouée ont aussi les meilleures cartes temps en main).
Enfin, l'un des joueurs bat les 24 cartes de niveau d'eau et les place face cachée en un pile au centre de la table.

Déroulement 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 :

1. Un joueur dévoile les deux cartes du dessus des cartes de niveau d'eau et les place face visible sur la table.
2. Chaque joueur choisit une carte temps dans sa main et la prépare devant lui face cachée. Quand chacun a fini de choisir sa carte, toutes les cartes sont retournées simultanément face visible.
3. Le joueur qui a joué la carte temps la plus haute doit prendre la carte de niveau d'eau la plus basse des deux cartes exposées au milieu de la table. Ce joueur met alors cette carte de niveau d'eau face visible devant lui pour que tous les autres joueurs puissent la voir. Ensuite, le joueur qui a joué la deuxième carte temps la plus haute doit prendre la carte de niveau d'eau restante et la placer de même face visible devant lui. Cette carte est bien entendu plus haute que la précédente.
4. Le joueur qui a maintenant devant lui la carte de niveau d'eau la plus haute perd une bouée et doit, donc, renoncer à l'une de ses cartes bouée en la retournant face cachée. Si deux joueurs sont à égalité avec le

niveau d’eau le plus haut, alors tous deux doivent rendre une bouée.

5. Enfin chacun défausse la carte de temps qu’il vient de jouer en phase 2. Les cartes de niveau d’eau restent visibles devant les joueurs.

Quand toutes les phases sont terminées, le pli suivant commence. De nouveau, deux cartes de niveau d’eau sont dévoilées. Chaque joueur choisit alors secrètement une carte temps, qui est montrée quand chacun a fini de faire son choix. Le joueur avec la carte temps la plus haute doit prendre une carte de niveau d'eau au milieu (la plus basse !). Le joueur avec la deuxième carte temps la plus haute prend la carte de niveau d’eau qui reste.

Important

Si un joueur qui a déjà une carte de niveau d'eau devant lui en reçoit une nouvelle, alors il doit la poser au dessus de l’ancienne. C’est le joueur qui a maintenant le plus haut niveau d’eau exposé devant lui qui doit rendre une carte bouée. Le joueur avec le niveau d’eau le plus haut n’est donc pas nécessairement celui qui vient d’hériter de la plus mauvaise carte exposée au centre. Il est possible qu'un autre joueur ait une Carte de niveau d’eau plus haute, d'une main précédente. Chaque pli est joué de la même manière.
Quand un joueur rend sa dernière bouée, il continue néanmoins à jouer. Ce joueur ne sera éliminé de la manche que s’il doit à nouveau rendre une bouée, alors qu’il n’en possède plus une seule. Un joueur qui est éliminé d’une manche pose devant lui ses cartes temps restantes et retourne également ses cartes niveau d’eau. Alors, le joueur qui se retrouve maintenant avec devant lui la carte de niveau d’eau la plus haute doit rendre une bouée.

Fin d’une manche

Une manche se termine après que les 12 plis aient été faits. Elle peut se terminer prématurément s’il ne reste plus que 2 joueurs en lice.

Marque

On attribue un point à chaque joueur pour chacune des bouées qu’il a réussi à garder.
Les joueurs sans bouée ne marquent aucun point. Les joueurs qui ont été éliminés de la manche suite à un manque de bouée marquent un point négatif.
Le joueur qui, à la fin de la manche avait le niveau d’eau le plus bas reçoit un point de bonus complémentaire. Si deux joueurs sont ex æquo pour le niveau d’eau le plus bas, ils reçoivent chacun un point complémentaire. Naturellement, un joueur qui n'a aucune carte de niveau d'eau devant lui a le niveau d’eau le plus bas !
Tous les points sont notés.

Manche suivante

Chaque joueur prend les 12 cartes temps avec lesquelles il a joué ainsi que les bouées auxquelles ces cartes correspondent et les passe au joueur à sa gauche. Les 24 cartes de niveau d’eau sont battues et placées en une pile face cachée au milieu de la table. Les deux cartes du dessus sont dévoilées et on commence la manche suivante.

Fin de la partie

Une partie est constituée d’autant de manche qu’il y a de joueurs, pour que chaque joueur ait à son tour toutes les mains distribuées. Celui qui a le plus grand nombre de points à la fin des manches obtient la victoire.

Variante

Au lieu d’être choisies cachées et dévoilées simultanément, les cartes temps sont jouées faces visibles par chaque joueur dans le sens des aiguilles d’une montre.
Le joueur ayant le plus de bouées commence en montrant l’une de ses cartes. Les autres joueurs suivent dans le sens horaire.
Le premier joueur du pli suivant est le joueur placé à gauche du joueur ayant perdu une bouée, de telle sorte que le joueur malheureux ait le privilège de jouer en dernier.
Lorsque deux joueurs ont perdu une bouée, c’est le joueur à gauche de celui d’entre les deux qui a le moins de bouées qui commence.

Traduction française approximative par François Haffner –http://jeuxsoc.free.fr