

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LES NAUFRAGÉS DU TITANIC

Conception : Jeff Siadek

Illustrations : Stephen K. Ratter ~ Directeur artistique : Fred Davis
Traduction : Paul Moud Ubid, Caroline Hammer

Ce jeu est une leçon de cynisme et il n'est pas destiné aux 15 ans et moins.
Attention : ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans ; contient des petites pièces pouvant être avalées. Ce jeu de société n'est pas un jouet. Ne pas laisser à la portée des enfants.

Six naufragés dérivent sur l'océan. Vous êtes l'un d'eux, partageant un frêle canot de sauvetage avec votre Meilleur Ami, votre Pire Ennemi, et quelques autres personnages peu recommandables.

Lors d'un tour de jeu (i.e. un jour passé en mer), vous effectuerez l'une de ces actions : Ramer, Changer de Place, Dévaliser Quelqu'un, Utiliser une Carte Spéciale ou Ne Rien Faire.

A la fin du tour, une carte Navigation décide qui passe par-dessus bord et / ou qui est Assoiffé. Si cette carte représente une mouette, c'est signe que l'on se rapproche de la terre. Dès qu'une 4ème mouette est relevée, vous êtes sauvés, et la partie se termine.

POINTS MARQUÉS À LA FIN DE LA PARTIE

À la quatrième mouette, on compte les points de victoire comme suit :

Vous êtes vivant :

vous marquez la Valeur de Survie de votre personnage.

Vous êtes à bord :

(vivant ou mort !) : vous marquez les points des objets en votre possession : Argent, Bijoux, Tableaux de maître.

Votre Meilleur Ami est vivant :

vous marquez sa Valeur de Survie.

Votre Pire Ennemi est mort :

vous marquez sa Valeur de Taille.

NB1 : Ces points de victoire s'ajoutent indépendamment les uns des autres : même mort, un joueur marque des points pour la survie d'un être cher, la mort de son ennemi, ou les objets de valeur qu'il a encore sur lui (et qui profiteront à ses héritiers).

NB 2 : Si vous êtes votre Meilleur Ami : vous êtes Narcissique. Vous marquez le double de vos Points de Survie si vous êtes en vie à la fin de la partie (mais vous savez qu'aucun autre personnage n'a intérêt à ce que vous surviviez...)

Si vous êtes votre Pire Ennemi, vous êtes un Psychopathe. Vous marquez des points pour tous ceux qui mourront sur le bateau. Mais vous ne marquez pas de points pour la mort de votre Meilleur Ami. Vous ne marquez pas non plus de points pour votre propre survie ou votre propre mort (à moins que vous ne soyez aussi Narcissique ! Dans ce cas, vous marquez une fois vos Points de Survie si vous survivez).

Si votre Meilleur Ami est aussi votre Pire Ennemi, vous êtes Ambivalent. Vous marquez des points soit pour sa survie, soit pour sa mort.

MATÉRIEL

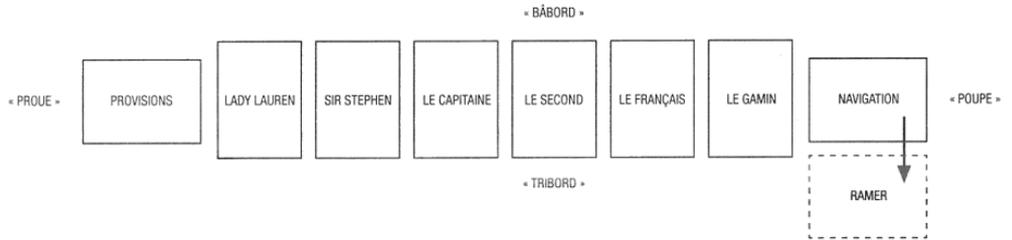
Ce feuillet de règles
42 cartes Provisions
6 cartes Personnage
6 cartes Place
6 cartes Pire Ennemi
6 cartes Meilleur Ami
24 cartes Navigation

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Personnage et distribuez-en une à chaque joueur. Mélangez les cartes Pire Ennemi dans une pile séparée et les cartes Meilleur ami dans une autre pile séparée, puis distribuez-en une de chaque à chaque joueur. Le joueur prend connaissance de ces 2 cartes, mais les tient secrètes pour le reste de la partie. Mélangez les cartes Provisions et distribuez-en une à chaque joueur. Posez la pile qui reste à gauche de la table (ce sera la proue du canot). Puis, de gauche à droite depuis la pile de cartes Provisions, placez les cartes Place, dans l'ordre suivant :

Lady Lauren
Sir Stephen
Le Capitaine
Le Second
Le Français
Le Gamin

Les personnages sont dans leur position de départ. Mélangez les cartes Navigation et faites une pile à la droite du Gamin (la poupe du canot).



Chaque tour représente une journée en mer, décomposée en 3 phases :

PROVISIONS
ACTIONS
NAVIGATION

PROVISIONS

Le Personnage conscient le plus proche de la pile Provisions gère le stock : il pioche autant de cartes qu'il y a de personnages vivants et conscients en jeu. Il en choisit une qu'il ajoute à sa main. Il passe le reste au Personnage suivant le plus proche de la proue, qui fait de même, et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les Provisions piochées soient distribuées.

Les personnages inconscients ne reçoivent pas de carte.

Aucun échange n'est possible à ce stade.

Une fois la pile Provisions épuisée, vous sautez cette phase (la pile Provisions n'est pas rebattue).

L'ordre du tour est établi par la position des personnages au début du tour.

Pendant la partie Actions, tous les joueurs peuvent échanger librement leur carte, à moins qu'une BAGARRE n'ait lieu.

ACTIONS

En commençant par le personnage le plus proche de la pile Provisions jusqu'au personnage le plus proche de la pile Navigation, chaque joueur choisit d'effectuer une - et une seule - des actions suivantes :

NE RIEN FAIRE

RAMER

CHANGER DE PLACE

DÉVALISER QUELQU'UN

FAIRE UNE ACTION SPECIALE

(avec une carte)

RAMER

Le joueur pioche deux cartes Navigation. Il regarde chaque carte et décide si elle va dans la pile Ramer (près de la pile Navigation) ou si elle retourne sous la pile Navigation. Placez un marqueur à Tribord (droite) de votre carte Personnage pour indiquer que vous avez ramé et que vous risquez de devenir Assoiffé à cause de l'effort à la fin du tour.

CHANGER DE PLACE

Le joueur échange sa place avec un autre personnage. Si celui-ci refuse, il y a BAGARRE. (Voir ci-dessous). Si cet autre personnage n'a pas encore agi, il agit directement après le changement de places

DÉVALISER QUELQU'UN

Le joueur vole une carte Provisions d'un autre personnage (soit en prenant une carte posée devant le joueur face visible, soit au hasard dans sa main). Si celui-ci refuse, il y a BAGARRE

(NB : Quand le Gamin vole une carte dans votre main, il n'y a pas bagarre.)

FAIRE UNE ACTION SPECIALE

un personnage doit effectuer une Action Spéciale pour utiliser la Fusée de Détresse, le Parasol ou la Trousse De Secours. Le Parasol reste en jeu (et ouvert) tant qu'il n'est pas jeté à l'eau. La Trousse de Secours et la Fusée de Détresse sont défaussées une fois utilisées.

BAGARRE

Si un personnage est Dévalisé ou si on veut Changer de place avec lui, et qu'il n'est pas d'accord, il dit « BAGARRE ». La Bagarre n'est pas une Action. (Et un personnage Inconscient ou Mort ne peut lancer une Bagarre ou s'y joindre.)

S'il y a Bagarre, la carte Place de l'attaquant est poussée vers le haut ; la carte Place du défenseur est poussée vers le bas. Les autres joueurs peuvent rejoindre l'un des camps en présence en poussant leur carte Place dans le sens correspondant ou rester neutres. Chaque joueur engagé peut jouer une carte Arme sur son personnage, ce qui ajoute un bonus à sa Taille. Cette carte restera ensuite posée face visible, et pourra donc être perdue si le personnage tombe à l'eau. On peut négocier l'aide de tel ou tel, mais aucune carte ne peut changer

de mains tant que la Bagarre n'est pas résolue (et les joueurs ne sont pas obligés de tenir leurs promesses !). Mais une fois qu'un personnage annonce sa participation à la bagarre, il ne peut plus reculer.

Quand il devient évident que plus aucun personnage ne souhaite entrer dans la bagarre ou jouer une carte, la bagarre est résolue : le camp avec le total de Taille le plus fort l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le camp du défenseur qui gagne.

Les perdants prennent chacun une Blessure, matérialisée par un marqueur Blessure. Tous les participants à la bagarre prennent également un marqueur sur le côté bâbord (gauche) de leur personnage, qui risque de devenir Assoiffé à la fin du tour quand la carte Navigation sera révélée.

Si le défenseur gagne, il ne se passe plus rien. Si l'attaquant gagne, il emporte ce qu'il avait réclamé (la place ou l'objet). Dans tous les cas, le tour de l'attaquant est terminé.

INCONSCIENCE

Si vous avez autant de Blessures que de points de Taille, vous tombez Inconscient. Vous ne pouvez plus tirer de cartes, en jouer ou effectuer des actions. Les autres personnages peuvent Echanger leur place avec vous ou vous Dévaliser comme d'habitude, mais vous ne pouvez plus vous bagarrer. Les autres joueurs peuvent jouer vos cartes à votre place et vous donner à boire. Si vous passez par-dessus bord, vous mourrez, sauf si vous avez déjà une Bouée de Sauvetage posée devant vous face visible.

MORT

Si vous avez plus de Blessures que de points de Taille, vous êtes mort, mais vous n'avez pas encore perdu ! Vous ne pouvez plus tirer de cartes, en jouer, ou faire des actions, mais vous marquez néanmoins des points pour les objets de valeur en possession à la fin de la partie (on les donnera à vos héritiers), ou si votre Meilleur Ami survit ou votre Pire Ennemi meurt. Si vous êtes à bord du canot, traitez le cadavre comme Inconscient pour ce qui concerne les vols. Si vous passez par-dessus bord, défaussez toutes vos cartes et votre Carte Place.

NAVIGATION

Le personnage conscient le plus proche de la pile Navigation regarde toutes les cartes de la pile Ramer et choisit celle qu'il désire jouer. Il repose le reste face cachée sous la pile Navigation. S'il n'y a pas de pile Ramer, résolvez la première carte de la pile Navigation.

Résolvez la carte Navigation dans l'ordre suivant :

MOUETTES



S'il y a une Mouette sur la carte, placez un marqueur près de la pile Navigation. Un oiseau barré indique qu'il faut enlever un marqueur (la terre s'éloigne !). Dès qu'il y a 4 marqueurs « Mouette », la terre est en vue et vous êtes sauvés ! Plus aucune action n'est entreprise et on passe au décompte des points de victoire.



PAR-DESSUS BORD



Si le nom d'un personnage apparaît, le malchanceux passe par-dessus bord pour le tour (il peut y en avoir plusieurs) et subit une Blessure (sauf si c'est le Français qui est bon nageur, s'ils ont une Bouée de Sauvetage, ou si quelqu'un leur en lance une). Si le Seau d'Appâts est joué (ou était posé face visible devant le personnage passé par-dessus bord), les requins arrivent : tous les personnages dans l'eau prennent une Blessure supplémentaire (même le Français). Un personnage passé par-dessus bord perd toutes les cartes posées devant lui face visible (sauf la Bouée de Sauvetage). S'il n'est pas mort, le personnage retourne sur le bateau pour vérifier s'il n'est pas Assoiffé. Tout personnage inconscient qui tombe à l'eau meurt immédiatement, sauf s'il a une Bouée de Sauvetage face visible.

SOIF

Il y a 3 façons de devenir Assoiffé :

- **en ramant**, si l'icône Aviron apparaît sur la carte Navigation
- **en se bagarrant**, si l'icône Bagarre apparaît sur la carte Navigation
- **si votre nom apparaît** sous "Assoiffé" sur la carte Navigation.

Pour chaque Soif, vous devez dépenser une carte Eau ou subir une Blessure. Vous pouvez être Assoiffé jusque 3 fois par tour : si vous ramez, si vous vous bagarez et si votre nom apparaît sur la Carte Navigation.

Quel que soit le nombre de bagarres engagées durant ce tour, la soif liée à la Bagarre ne vous rend assoiffé qu'une seule fois par tour.



FIN DU TOUR

Placez la carte Navigation sous la pile Navigation ; un nouveau tour commence.

JOUER DES CARTES

Un personnage conscient peut jouer des cartes (Arme par exemple) pour influencer sur une bagarre, ou une Boussole pour s'orienter en naviguant ou n'importe quelle autre carte juste pour la montrer (ce qui empêche le Gamin de la voler sans opposition possible). Les cartes jouées restent face visible. Le personnage peut continuer à s'en servir tant qu'il ne passe pas par-dessus bord ou qu'elles ne lui sont pas volées.

Les cartes 'consommables' comme l'Eau, la Fusée de Détresse ou le Seau d'Appâts sont au contraire défaussées une fois jouées.

MOINS DE 6 JOUEURS ?

Si vous avez 4 ou 5 joueurs, enlevez un ou deux personnages, leurs places et leurs cartes Pire Ennemi et Meilleur Ami. Si vous avez moins de 4 joueurs, jouez à autre chose !

FAQ

Puis-je lancer une bagarre juste parce que la tête de quelqu'un ne me revient pas ?

Non, seul un personnage conscient qui refuse de se faire dévaliser ou d'échanger sa place peut lancer une bagarre.

Puis-je utiliser plusieurs armes et cumuler leurs bonus ?

Oui

UN GRAND MERCI

à Neal Sofge, Bryce Whitacre, Dennis Lien et Tony A. Rowe.

Lifeboat est dédié à Arden Moreau Siadek qui continue à « chavirer » ma vie de joie chaque jour.

Pour tout errata et quelques trucs rigolos (comme la variante Requins) visitez notre site : GORILLABOARDGAMES.COM

Vos questions et commentaires à : questions@gorillaboardgames.com

Édité française par Le Joueur,
82, rue Bonaparte, 75006 Paris.
reveillon4@yahoo.fr

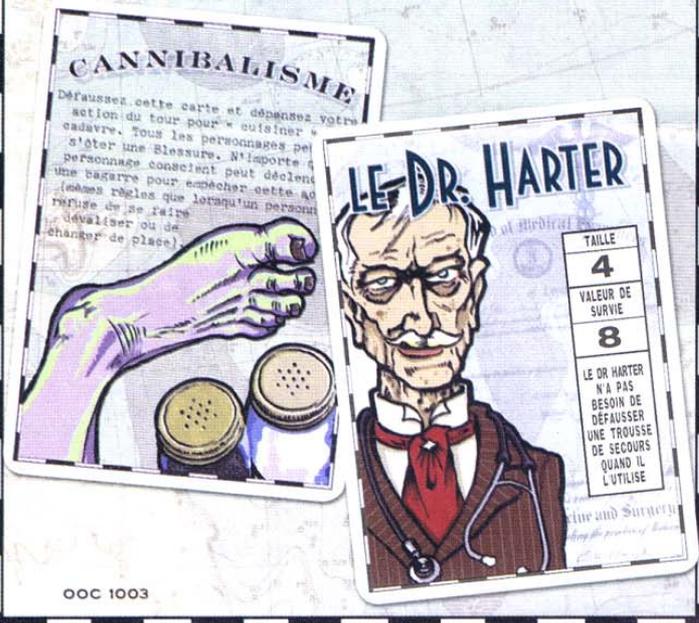


Le Joueur

LES NAUFRAGÉS CANNIBALISME

EXTENSION # 1

par Jeff Siadek



00C 1003

CANNIBALISME

Les nouvelles cartes fonctionnent comme celles du jeu de base. Mélangez les cartes Navigation à la pile Navigation et les cartes Provisions à la pile Provisions. Le Dr Harter peut être joué comme n'importe quel autre personnage. Sa position de départ est située entre le Français et le Gamin.

La capacité spéciale du Dr Harter lui permet d'utiliser les Trousse de Secours sans les défausser. Il doit les obtenir comme les autres personnages (les piocher, les voler...) et il doit quand même dépenser son Action pour utiliser une Trousse. Si un autre personnage utilise la Trousse ou si elle est face visible quand le personnage qui la tient passe par-dessus bord, elle est perdue pour de bon.

VARIANTE DE RÈGLES POUR LES REQUINS

Si votre personnage est mort et est passé par-dessus bord, son esprit hante les mers déchaînées. Pendant la phase de navigation où les personnages passent par-dessus bord, vous pouvez choisir de déclencher une frénésie chez les requins qui infligeront une blessure supplémentaire à tous ceux qui sont dans l'eau. Les personnages qui sont passés par-dessus bord ne prennent qu'une Blessure supplémentaire à cause des requins par phase de navigation, quelque soit le nombre d'esprits déchaînés ou de Seau d'Appâts jetés. Si vous jouez avec cette variante des règles, ajoutez 1 à la Taille de chaque personnage.

VARIANTE DE RÈGLES POUR UNE PARTIE RAPIDE

Chaque joueur commence avec une Blessure et une Mouette est révélée.

CONSEILS TACTIQUES

Essayez de contrôler la phase navigation. Si vous ne pouvez pas être celui qui tire les cartes pendant cette phase, assurez-vous que celui qui le fait a intérêt à ce que vous restiez en vie. N'aidez pas votre Meilleur Ami trop tôt ou trop souvent. Les joueurs se blessent souvent pour rien dans ce but. Donner des objets de valeur à votre Meilleur Ami ne sert à rien. Se joindre à une bagarre pour aider votre Meilleur Ami peut se retourner contre vous si le personnage dont vous êtes le Pire Ennemi rejoint l'autre camp. Il vaut mieux rester en dehors d'une bagarre sauf si on est sûr de gagner ou au moins de forcer l'adversaire à utiliser un maximum d'objets. Souvenez-vous : vous aimez votre Meilleur Ami, mais moins de vous-même.

Ne laissez pas gagner un autre joueur. Si un joueur dans le canot a un joli paquet de cartes Provisions, il faut que ce soit vous. Ne pensez pas pouvoir gagner simplement en survivant et en protégeant votre Meilleur Ami. Révéler la dernière Mouette avant la mort de votre Pire Ennemi est une mauvaise idée, sauf si c'est vous qui avez le plus d'objets de valeur.

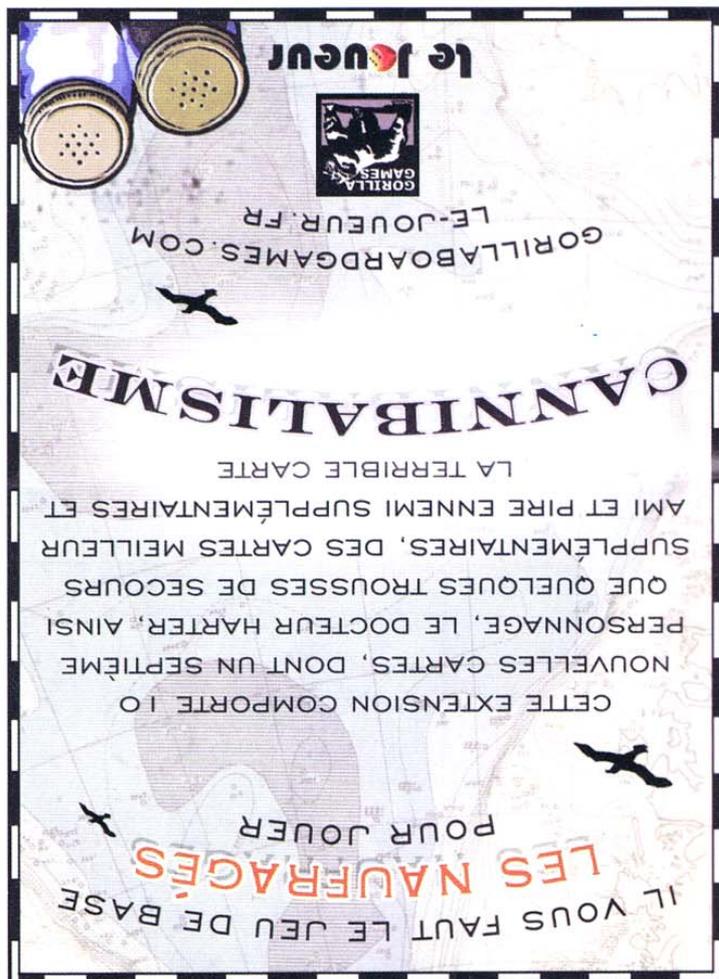
Ramez avec modération. Ne ramez pas si vous n'avez plus d'eau et si vous ne pouvez pas contrôler la phase navigation.

Allez-y, c'est gratuit. Quand un personnage est mort ou inconscient, n'oubliez pas de lui prendre ses cartes Provision. Mais non ce n'est pas du vol, vous les surveillez pour lui, c'est tout...

Poussez votre Pire Ennemi à se bagarrer. Dites-lui que vous l'aidez avant le déclenchement de la bagarre. Nyahahaha...

©2008, 2010 Jeff Siadek

Illustrations : Stephen K. Ratter ~ Directeur artistique : Fred Davis

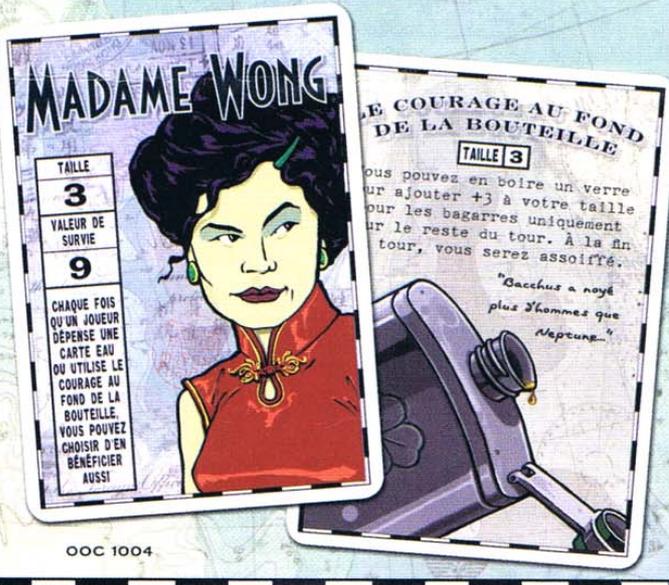


LES NAUFRAGÉS

LE COURAGE AU FOND DE LA BOUTEILLE

EXTENSION #2

par Jeff Siadek



LE COURAGE AU FOND DE LA BOUTEILLE

Les nouvelles cartes fonctionnent comme celles du jeu de base. Mélangez les cartes Navigation à la pile Navigation et les cartes Provisions à la pile Provisions. Madame Wong peut être jouée comme n'importe quel autre personnage. Sa position de départ est située entre le Français et le Second.

La capacité spéciale de Madame Wong lui permet de gagner le bénéfice de l'utilisation par un autre joueur d'une carte Eau ou Le courage au fond de la bouteille. Le joueur bénéficie quand même de la carte qu'il a jouée.

Par exemple, si à la fin du tour Sir Stephen et Madame Wong sont tous les deux Assoiffés et que Sir Stephen utilise une carte Eau, ils évitent tous les deux la blessure de soif (mais une seule carte Eau est défaussée).

LE COURAGE AU FOND DE LA BOUTEILLE

Si cette carte est posée devant vous face visible, vous pouvez boire un verre. Votre Taille augmente de 3 pour les bagarres jusqu'à la fin du tour (un seul verre par personnage et par tour maximum) mais cela vous rendra Assoiffé à la fin du tour. La carte Le courage au fond de la bouteille n'est PAS défaussée après utilisation (vous pouvez placer un marqueur soif sur votre carte de personnage pour vous souvenir du bonus de Taille pour les bagarres et de la soif).

Comme toutes les autres cartes Provisions, Le courage au fond de la bouteille peut être échangé, volé ou donné n'importe quand sauf pendant une bagarre ou quand un personnage passe par-dessus bord.

CONSEILS STRATÉGIQUES L'AMOUR VACHE

Gardez vos proches en vie mais ne les laissez pas s'encombrer avec des trésors. Tout comme dans la vraie vie, si vous aimez quelqu'un, vous voulez sa survie. Toutefois, dans les Naufragés du Titanic, votre amour prend une tournure légèrement plus sévère : vous préférez qu'ils survivent mais sans carte à disposition.

BOIRE DE FAÇON RESPONSABLE

Ne vous saouler pas sauf si vous avez beaucoup d'eau en réserve. Il est inutile de gagner un combat pour perdre une blessure à la fin du tour à cause de la soif.

FAITES L'AMOUR PAS LA GUERRE

Même si vous êtes un psychopathe, vous ne voulez pas gaspiller votre propre santé en prenant part à des bagarres inutiles. Les bagarres qui impliquent votre ennemi ne sont pas toujours inutiles, surtout si vous gagnez. Même si vous risquez de perdre un combat avec votre ennemi, une bonne bagarre avec lui peut parfois être avantageuse simplement parce que ça pourrait l'assoiffer.

JOUEZ-LA 'MÉCHANT'

N'ayez aucun remord à sortir quelqu'un de la partie. Il s'en remettra rapidement et aura sa chance de vous assommer lors de la prochaine partie.

© 2010 Jeff Siadek

Illustrations : Stephen K Ratter ~ Directeur artistique : Fred Davis

