

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

OBJECTIF MER

C'EST :

■ Des missions qui vous font naviguer sur toutes les mers du monde.

Avec OBJECTIF MER , vous aurez à remplir toutes sortes de missions de la Marine nationale : humanitaire, défense, présence, sauvetage en mer, protection de l'environnement...

Vous découvrirez les ports d'attache des bâtiments de la Marine et leurs zones d'intervention situés aux quatre coins du monde.

■ Des itinéraires remplis d'événements imprévisibles.

La mer n'est pas sans surprise, même pour les plus amarinés!

A vous de faire face à tous les événements, favorables ou non, qui jalonnent votre route : avarie machine, ravitaillement à la mer, embarquement de personnalités, évacuation en hélicoptère, navigation difficile...

■ Près de 2000 questions sur la mer, la Marine et leur univers.

Avec OBJECTIF MER, vous testerez votre culture marine, partagerez votre passion de la mer en famille ou entre amis, ferez revivre les vieux mythes marins, replongerez dans vos rêves d'enfants...

■ Des mimes pour mettre votre imagination à l'épreuve.

Vous naviguez sur toutes les mers du monde, mais comment vous faire comprendre à chacune de vos escales ? Faites appel à votre imagination pour mimer toutes sortes de situations.

Quand le jeu et l'humour, le mime et la culture s'emparent de la mer et de la Marine, difficile de ne pas plonger!

BUT DU JEU

■ Remplir ses trois missions et rallier son port d'attache.

Vous devez remplir le plus rapidement possible les trois missions désignées sur votre carte OBJECTIF et revenir à votre PORT D'ATTACHE.

■ Quel itinéraire ?

Vous êtes seul maître de votre itinéraire mais devez accomplir vos missions dans l'ordre imposé par la carte OBJECTIF.

■ Comment y parvenir ?

Pour avancer, vous devez répondre aux questions qui vous sont posées, faire face aux événements qui jalonnent votre parcours, mimer des situations lors de vos escales dans des pays dont vous ignorez la langue.

PRÉPARATION DU JEU

■ Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu composé de cases PORT D'ATTACHE, MISSION ET ITINÉRAIRE, ÉVÉNEMENT ET CHANCE.
- 9 cartes PORT D'ATTACHE indiquant votre point de départ et de retour en fin de jeu.
- 20 cartes OBJECTIF indiquant les 3 missions que vous aurez à remplir.
- 385 cartes QUESTIONS/RÉPONSES.
- 40 cartes ESCALE indiquant les mimes que vous aurez à effectuer durant votre parcours.
- 30 cartes ÉVÉNEMENT indiquant l'attitude à adopter lors d'un événement particulier.
- 33 cartes CHANCE qui vous serviront à surmonter certains événements.
- 4 bateaux de couleurs différentes.
- 4 jeux de 3 pions MISSION de couleurs assorties à celles des bateaux.
- 1 sablier d'1 minute.
- 1 dé.



■ Combien de joueurs ?

Les joueurs s'organisent en équipes, 4 au maximum. Chaque équipe est constituée d'au moins 2 joueurs.

■ Répartition des cartes

Répartir les cartes par thème :

- les cartes PORT D'ATTACHE et OBJECTIF sont tirées en début de jeu.
- les cartes CHANCE et ÉVÉNEMENT serviront tout au long du jeu. Elles doivent donc être placées à proximité du plateau de jeu.
- Les cartes QUESTIONS/RÉPONSES doivent être mises dans le boîtier prévu à cet effet.
- Les cartes ESCALE doivent être réparties au hasard parmi les cartes QUESTIONS/RÉPONSES dans le boîtier.

■ Qui commence ?

L'équipe qui fait le plus grand chiffre au lancement du dé est la première à jouer. Les équipes jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT JOUER ?



■ Point de départ

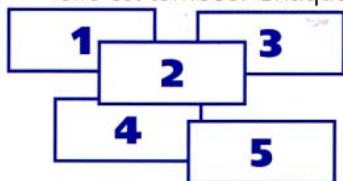
Chaque équipe tire une carte PORT D'ATTACHE indiquant son port de départ et d'arrivée : elle y place son bateau. Chaque équipe tire ensuite une carte OBJECTIF donnant dans l'ordre de priorité les trois missions qu'elle doit remplir. Elle place ses trois pions MISSION sur les destinations correspondantes de façon à ce que tous les joueurs visualisent les missions de chacun.



■ Comment avancer sur son itinéraire ?

Les équipes font progresser leur bateau en lançant le dé, en avançant dans le sens de leur choix d'autant de cases et en répondant aux questions correspondantes. Les questions sont posées par une des équipes adverses.

Si la première carte du boîtier est une carte QUESTIONS/ RÉPONSES, l'équipe doit répondre à la question désignée par le numéro de la case sur laquelle elle est tombée. Chaque numéro renvoie à un thème particulier :



1. Navigation, voile et courses.

2. Equipage, vie à bord.

3. Environnement, géographie et océanographie.

4. Flotte, bâtiments et logistique.

5. Culture.

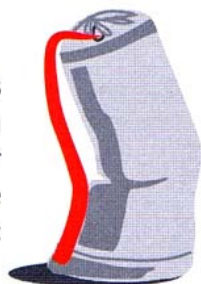
Si l'équipe répond correctement, elle relance le dé et poursuit son itinéraire. Sinon, l'équipe suivante joue à son tour. La carte QUESTIONS/ RÉPONSES est, dans tous les cas, replacée en fin de boîtier.

■ Comment faire face aux événements ?

- Des mimes pour vous faire comprendre en escale.

Parmi les cartes QUESTIONS/RÉPONSES sont insérées des cartes ESCALE : vous vous trouvez alors dans un pays dont vous ne parlez pas la langue et devez mimer une situation pour la faire deviner aux autres. Chacune de ces cartes est un défi qui remet la main en jeu : toutes les équipes participent.

Quand une équipe tire une carte ESCALE, celle-ci remplace une question sauf si l'équipe est sur une de ses cases MISSIONS. Seul un joueur de l'équipe prend alors connaissance du mime qu'il doit effectuer ; il annonce aux autres joueurs le lieu indiqué sur la carte. Il doit



leur faire deviner la situation de son escale en la mimant, en moins d'une minute, temps maximal indiqué par le sablier.

Le premier joueur ou la première équipe qui devine reprend la main. Si personne ne devine dans le délai d'une minute, l'équipe suivante joue à son tour.



• Les cases où figure une cloche sont des cases **ÉVÉNEMENT**, qui peuvent être favorables ou défavorables. L'équipe qui parvient sur une telle case doit tirer une carte **ÉVÉNEMENT** et suivre les indications qu'elle lui donne. Elle la replace ensuite sous le paquet. Elle peut, si elle possède la carte **CHANCE** requise, se sortir d'une mauvaise situation.



• Les cases où figure un pompon de marin sont des cases **CHANCE**. L'équipe qui parvient sur une telle case tire une carte **CHANCE** puis rejoue immédiatement. Cette carte **CHANCE** lui permettra dans la suite du jeu de faire face à certains **ÉVÉNEMENTS**. Elle conserve donc cette carte jusqu'à ce qu'elle en ait besoin et la replace sous le paquet après l'avoir utilisée.

■ Comment remplir ses missions ?

Une mission est remplie lorsque l'équipe parvient à placer son bateau exactement sur la case **MISSION** et à répondre correctement à la question dont le numéro est inscrit dans ladite case.

2
Groenland

Si par hasard la première carte qui se présente alors dans le boîtier est une carte **ESCALE**, celle-ci doit être immédiatement remplacée en fin de boîtier, sans que l'équipe ait à effectuer le mime correspondant.

Elle doit, en revanche, répondre à la question qui figure sur la carte **QUESTIONS/RÉPONSES** suivante.

Si la réponse est bonne, l'équipe conserve la main. Elle relance donc le dé et poursuit sa route. Sinon, elle attend le tour suivant, relance le dé, et se déplace pour tenter de revenir sur sa case **MISSION** (interdit de faire demi-tour dans un même lancé de dé !). Lorsque la mission est remplie, l'équipe ramasse le pion **MISSION** correspondant.

■ Qui gagne ?

Le première équipe à avoir rempli ses trois missions et à être revenue à son port de départ a gagné.



BON VENT, BONNE MER !

**"OBJECTIF MER" © 1994
a été conçu par DARJEELING en collaboration avec
le Service d'Information et de Relations Publiques
de la MARINE NATIONALE.**

■ **Nous remercions :**

Le Commandant du SIRPA MER
et son équipe,
le SICM et Patrice MOISSENET
qui ont favorisé le projet,
la revue COLS BLEUS,
AEROSPATIALE,
DASSAULT AVIATION,
DIGITAL EQUIPMENT FRANCE,
MATRA CAP SYSTEMES,
THOMSON
et DUJARDIN.



Chef de projet : Pierre de FROIDEFOND.

Rédaction des questions : Olivier GASSELIN, Olivier MAIRE, Jimmy MAJERFELD,
Franck MARTIN, Régis RUBIS, Charlotte de SARNEZ, Frédéric VUILLOT.

Direction artistique : Serge LUCAS et Thierry PAGE.

Illustration : Maryse PELLEQUER.

Studio : Sophie DUFOIX, Monique DUPERREY, Charlotte FAUCONNIER,
Véronique FERNANDEZ, Isabelle GUÉNOT, Lisette JACQUEMONT et Valérie KOHR.

Photos : Alain BEAUVAIS, Alain ELI, SEA & SEE et MARINE NATIONALE.

Photogravure : COLORTYPE.



Agence Conseil en Communication - 54, rue Beaubourg - 75003 Paris