

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

LA COURSE AU LARGE

Prenez la barre pour l'une des courses transocéaniques de votre choix et gagnez contre vents et marées ...

2-6 joueurs

Contenu du jeu

- Plateau de jeu
- 6 voiliers
- 3 drapeaux
- 36 cartes voiles illustrées (6 groupes de 6 cartes) + 12 cartes réparation
- 348 cartes questions
- 1 dé ordinaire rouge
- 2 dés spéciaux "vents"
- 1 réglette comprenant 1 enveloppe, 1 coulisseau, 1 cadran noir, 1 cadran transparent et axe de cadran plastique
- 2 morceaux de ficelle de 40cm chacun
- 1 présentoir de cartes

But du jeu

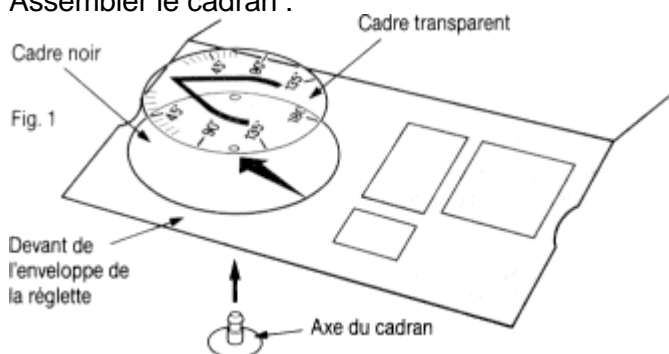
Remporter la course transocéanique disputée par les joueurs. Celle-ci peut être définie par les joueurs en début de partie, par exemple :

- La Route du Rhum
- Québec - St Malo
- Lorient - Les Bermudes - Lorient
- etc ...

Préparation

1. Réglette coulissante

- Assembler le cadran :



- Plier et fermer l'enveloppe (Fig. 2)
- Glisser le coulisseau dans l'enveloppe.

2. Donner à chacun des joueurs :
 - 6 cartes voiles différentes et 2 cartes réparation du même sponsor. Durant toute la course, chaque joueur aura son propre sponsor
 - 1 voilier (à monter)
3. Placer un drapeau au départ de la course et un autre à l'arrivée (le 3ème peut servir dans le cas où les joueurs fixeraient une escale obligatoire).
4. Placer vos voiliers sur la case départ que vous avez choisie.
5. Choisir le joueur qui commencera la partie, les autres joueront dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE JEU

Avec COURSE AU LARGE, vous pourrez vivre toute l'excitation d'une course en mer. Au départ, vous choisirez votre voile mais compte tenu des changements de direction et de force du vent qui interviendront au cours de la course, vous serez amené à faire des choix : ralentir votre allure ou l'accélérer dans l'espoir d'être le premier ... Mais attention, dans ce cas, vous prendrez des risques, alors vous devrez répondre aux questions dont la difficulté varie en fonction de votre degré de qualification: moussaillon (1), skipper (2), vieux loup de mer (3), à préciser au début du jeu.

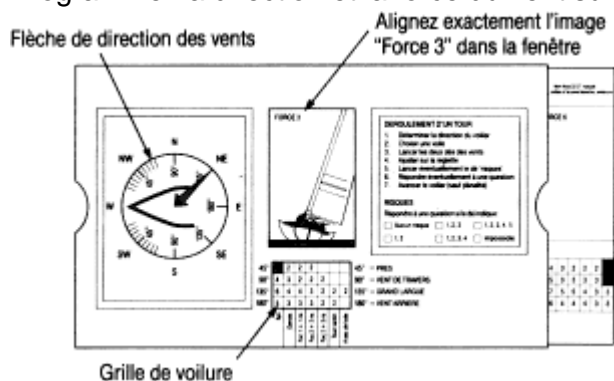
Un résumé du déroulement d'un tour figure sur la règle. Avant la règle de jeu proprement dite, nous allons illustrer ci-dessous le principe de jeu de COURSE AU LARGE à l'aide d'un exemple.

I - EXEMPLE

Supposons que vous fassiez la course St Malo - La Guadeloupe. Vous déterminez la direction et la force du vent au départ.

EXEMPLE : vous partez avec un vent soufflant Nord-Est de Force 3.

Programmer la direction et la force du vent sur la règlette comme indiqué ci-dessous :



1. Déterminez la direction du vent

Comme nous venons de l'écrire ci-dessus, au départ de la course, votre vent est Nord-Est de Force 3 : votre règlette indique ces positions.

- Vous choisissez alors la direction que vous souhaitez prendre, à savoir : (W) Ouest.
- Prenez votre règlette et sans modifier la flèche de la direction du vent, mettez l'avant de la coque représenté sur le cadran en face de la direction voulue soit (W) Ouest (voir figure au dessus).
- Vous voyez que vous naviguez à 135° par grand large. 135° vous indique votre direction de navigation par rapport au vent.
- Consultez ensuite la ligne 135° de la grille de voile pour savoir quelle sorte de voile vous pouvez utiliser et la rapidité de déplacement correspondante.

EXEMPLE : Avec une voile Foc 3 avec 3 Ris : vous pouvez avancer de 2 cases alors qu'avec une voile Spi vous avancez de 6 cases, mais les risques seront évidemment dans ce cas là plus grands.

2. Hissez votre voile

Vous choisissez le Spi et placez sur la table votre carte Spi.

3. Lancez les 2 dés "vent"

- Le dé indiquant la force du vent porte les indications +1, +2, -1, -2 et 0, Les chiffres vous indiquent les variations de la force du vent par rapport à celle de départ.
- Le dé donnant la direction du vent porte les indications -45° , $+45^\circ$ et 0° . Ce chiffre indique le changement de direction du vent par rapport à la direction du vent de départ. Vous avez lancé les 2 dés et avez obtenu : « +1 » et « $+45^\circ$ »

4. Ajustez la réglette et le coulisseau

- Votre force de vent devient 4 (Force 3 de départ +1 obtenu sur le dé). Faites glisser par conséquent le coulisseau de sorte que "Force 4" apparaisse au haut de la réglette.
- Tournez la flèche du vent de 45° dans le sens des aiguilles d'une montre, c'est à dire que le vent souffle maintenant de l'Est.

Vous voyez que vous naviguez désormais à 180° par rapport à la direction du vent par vent arrière.

Vous vous trouvez alors dans la situation suivante :

- Vous naviguez avec un Spi, avec un vent de force 4 et à 180° . (Vous ne pouvez changer ni la voile, ni la direction de votre bateau pendant ce tour)
- Référez-vous à la grille de voilure : avec votre Spi vous pouvez vous déplacer de 6 cases.

Ce chiffre "6" est inscrit dans une case "jaune". (La couleur de ces cases mesure l'étendue des risques que vous pouvez encourir - voir paragraphe "Risques").

Vous avez choisi d'avancer rapidement mais en contrepartie vous allez prendre des risques et ceux-ci vont être déterminés par le lancer du dé rouge "Risques".

5. Lancez le dé rouge

Vous obtenez "2" et sur la réglette vous lisez que vous avez un risque. Vous devez par conséquent répondre à une question.

6. Répondez à la question

Le joueur situé à votre gauche prend la 1^{ère} carte sur le présentoir et vous pose la question correspondant au niveau choisi en début de jeu.

- Vous avez répondu correctement ... Bravo ! Vous avez réussi à surmonter votre handicap et vous pouvez avancer votre bateau.
- En cas de mauvaise réponse voir paragraphe III 1

La carte question est placée ensuite au fond du présentoir

7. Déplacez votre bateau

Vous avancez votre bateau de 6 cases dans le sens ouest et vous reprenez votre carte Spi.

Votre tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Important: Votre force du vent et votre direction du vent deviendront alors les conditions de départ de son tour.

Exemple : Pour la force de vent, il ajoutera ou retranchera le nombre obtenu sur le dé "Force de vent" à "4", (force de vent avec laquelle vous avez navigué).

II - DEPLACEMENT DES VOILIERS

A - RÈGLE DE BASE

- Vous devez toujours avancer en ligne droite au cours d'un même tour ; vers le haut = nord, vers le bas = sud, en travers = est ou ouest, en diagonale = NE (Nord-Est), SE (Sud-Est), SW (Sud-Ouest) ou NW (Nord-Ouest).
- Deux voiliers ne peuvent occuper la même case en même temps.
- Vous ne pouvez traverser une case occupée par un concurrent.
- Vous ne pouvez entrer dans une case qui contient un iceberg ou un gros navire.
- Si vous avancez avec une voile, vous n'êtes pas obligé d'avancer du nombre total de cases : vous pouvez décider de vous arrêter soit pour éviter un obstacle, soit pour une raison tactique, cependant vous devez avancer d'une case minimum si cela est possible.

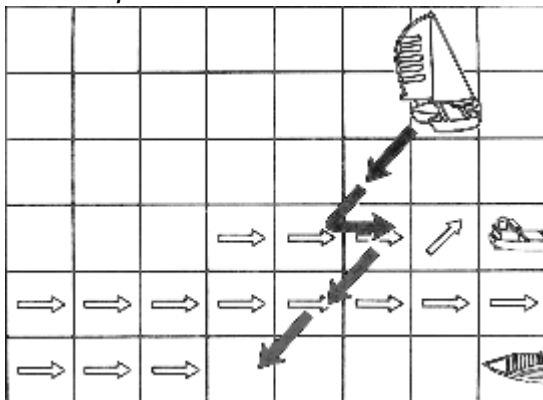
B - NAPPES DE BRUME

Lorsque vous traversez une nappe de brume, votre allure est ralentie et chaque carré de brume traversé compte pour 2 cases.

C - COURANTS (Flèches blanches)

Dès que vous entrez dans un carré perturbé par un courant, vous devez dévier votre course d'une case dans la direction de la flèche. Si à **votre tour suivant** , votre prochain déplacement est encore perturbé par un courant, vous devrez procéder de même.

Votre déplacement de 4 cases est affecté par un courant et s'effectue donc ainsi :



D - VENTS ALIZES (écume)

Les zones d'alizés sont représentées par des cases contenant de l'écume blanche.

- Si vous traversez une zone d'alizés qui vous sont favorables : ajoutez une case à votre déplacement total, quel qu'il soit.
- Si les alizés sont contre vous : retranchez une case à votre déplacement total, quel qu'il soit.

S / SW / W :

Ajoutez une case de déplacement si vous naviguez dans l'une de ces directions

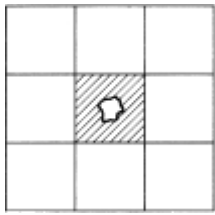
N / NE / E :

Retranchez une case de déplacement si vous naviguez dans l'une de ces directions.

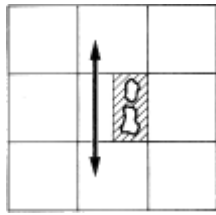
E - LES ILES

Les eaux peu profondes sont indiquées par des zones bleu clair autour des îles. Vous ne pouvez donc pas naviguer dans ces zones.

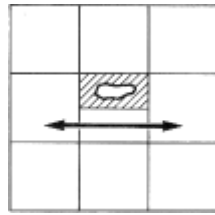
EXEMPLES :



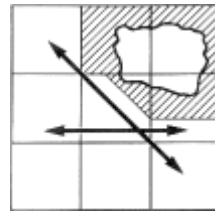
Vous ne pouvez naviguer dans cette case.



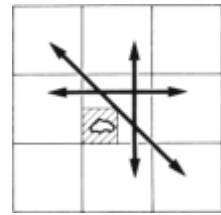
Vous pouvez traverser cette case Nord Sud ou Sud Nord.



Vous pouvez traverser cette case Est Ouest ou Ouest Est.



Vous pouvez traverser cette case Est Ouest ou en diagonale Nord-Ouest ou Sud-Est.



Dans ce cas, les seules directions de navigation interdites sont Nord Est ou Sud Ouest.

III - RISQUES DUS AUX CHANGEMENTS DE DIRECTION ET FORCE DE VENT

A - CHANGEMENT DE VENT

- Le dé force de vent :
comme précisé dans notre exemple précédent, ce dé indique les variations de force du vent par rapport au joueur précédent. Si vous obtenez "0", cela signifie que la force du vent reste la même que la précédente.
- Le dé direction du vent :
+45° : le vent a tourné dans le sens des aiguilles d'une montre par rapport à la position du vent du joueur précédent. Vous tournez la flèche du cadran dans le sens des aiguilles d'une montre.
-45° : tournez la flèche dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
0° : le vent reste le même.
- Si le vent changeant vous arrive de face (0°) vous êtes bloqué et vous ne pouvez avancer durant votre tour.

B - LES RISQUES / QUESTIONS

1. Les cases risques

L'existence ou non de risque est signalée dans la grille de voileure par des couleurs différentes des cases. En effet, si la distance à parcourir est inscrite sur une case :

- **blanche** : il n'y a aucun risque: vous pouvez avancer (ou rester où vous êtes si le carré est blanc et vide).
- **bleue** : lancez le dé rouge "risque" : s'il indique 1 ou 2 vous devez répondre à une question ; s'il indique 3, 4, 5 ou 6 vous pouvez avancer.
- **verte** : lancez le dé "risque" : s'il indique 1, 2 ou 3, répondez à une question de votre niveau ; s'il indique 4, 5 ou 6 vous pouvez avancer.
- **jaune** : lancez le dé "risque" : s'il indique 1, 2, 3 ou 4, répondez à une question de votre niveau ; s'il indique 5 ou 6 vous pouvez avancer.
- **rouge** : lancez le dé "risque" : s'il indique 1, 2, 3, 4 ou 5, répondez à une question de votre niveau ; s'il indique 6 vous pouvez avancer.
- **noire** : Impossible ! Une catastrophe vous guette : voir paragraphe "2. Perte d'une voile".
- **Si votre réponse à la question est correcte**
La voie est libre, tout risque est écarté et vous avancez votre voilier.
- **Si votre réponse est incorrecte**
Vous n'avez pas réussi à surmonter votre handicap et vous êtes soumis à la pénalité indiquée au dos de la carte question correspondante.

Vous pouvez annuler cette pénalité en jouant une carte réparation que vous posez sur le plateau de jeu à l'emplacement de votre sponsor.

2. Perte d'une voile

Vous avez hissé une voile et après changement de direction du vent, vous vous retrouvez dans une case noire : pas de chance ! Vous perdez votre voile, à moins que vous ne jouiez une carte réparation (idem ci-dessus), et vous n'avancez pas votre bateau.

La voile perdue est placée sur le plateau de jeu à l'emplacement réservé à votre sponsor.

3. Navigation à sec de toile

Lorsque vous vous retrouvez à sec de toile, vous ne pouvez pas vous arrêter et vous êtes contraint d'effectuer le déplacement complet indiqué sur la grille, au risque d'un naufrage !

4. Naufrage

Lorsque vous naviguez à sec de toile, vous pouvez heurter la côte ou entrer en collision avec un obstacle. Dans ce cas vous perdez :

- une voile de votre choix, et,
- une carte réparation

ou

- 2 cartes voiles si vous n'avez pas de carte réparation.

A votre prochain tour, reprenez la course avec les voiles qui vous restent. Si vous n'avez plus de voiles, vous n'avez pas d'autre choix que de recommencer la course depuis le départ. Dans ce cas, vous récupérez toutes vos cartes et à votre prochain tour vous reprendrez la mer

5. Remise en état au port (ancre)

Si les circonstances vous y obligent, vous pouvez vous diriger vers le plus proche port de remise en état (marqué par une case contenant une ancre). Peu importe comment vous y arrivez - avec ou sans voiles, ou en vous échouant ! Une fois arrivé, vous récupérez l'ensemble de vos cartes sur le plateau de jeu et vous pouvez reprendre la mer dès votre prochain tour.

6. Tempêtes

Si les conditions météo s'aggravent, vous pouvez vous diriger vers la côte ou l'île la plus proche, que celle-ci soit habitée ou non. Si vous y arrivez avec une voile hissée vous pourrez vous arrêter et serez à l'abri du danger. Si vous y arrivez à sec de toile, vous risquez le naufrage (voir paragraphe III 4) à moins que la fin de votre déplacement ne coïncide juste avec une case côtière. Vous pouvez rester sur une case côtière pour vous abriter d'une tempête aussi longtemps que vous le désirez. Lorsque c'est votre tour de jouer, annoncez si oui ou non vous avez l'intention de reprendre la mer. Si vous décidez de rester à l'abri, lancez simplement les deux dés des vents et ajustez la réglette en conséquence. Si vous décidez de prendre la mer, hissez une voile et procédez comme précédemment.

7. Cartes réparation

Nous vous rappelons que vous pouvez jouer ces cartes dans l'un des cas suivants :

- pour sauver une voile que vous étiez sur le point de perdre.
- pour annuler une pénalité suite à une mauvaise réponse de votre part.

Après utilisation, ces cartes sont posées à l'emplacement des cartes voiles de votre sponsor sur le plateau de jeu.

LE VAINQUEUR

Après le même nombre de tours, le gagnant de la course est le joueur qui parvient le premier au port d'arrivée.

Remarque : si deux joueurs atteignent la ligne d'arrivée à leur dernier tour, c'est celui à qui il reste le plus de voiles et de cartes réparation qui est déclaré le grand vainqueur de la course.

Variante de jeu

Vous pouvez choisir une île comme objectif intermédiaire de la course.

NŒUDS

1. Pour fixer provisoirement sur un espar un cordage qui n'aura pas à forcer. Se fait aussi à l'extrémité d'une manœuvre courante pour l'empêcher, en filant, de se dépasser de la poulie ou du margouillet qu'elle traverse.



2. Même usage que le demi nœud



3. S'emploie pour terminer un amarrage et, d'une façon générale, pour réunir deux cordages. Ce nœud est très difficile à défaire quand il a été trop serré.



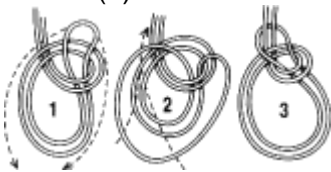
4. Evite l'inconvénient du nœud plat et permet de séparer plus facilement les deux cordages qui le composent. Il est moins solide que le précédent : il est donc préférable de le terminer par deux génopes.



5. Il est employé à de multiples usages et permet rapidement de hisser un homme qui s'assied dans la boucle du nœud.



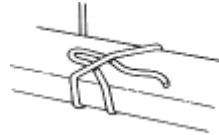
6. Employé pour les travaux de longue durée, il comporte une deuxième boucle destinée à servir de dossier. La figure indique comment on rabat la boucle en avant (1) pour la faire passer ensuite en arrière (2).



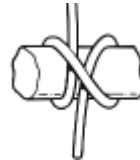
7. Sert à assembler deux cordages au moyen de deux nœuds de chaise passés l'un dans l'autre.



9. Nœud permettant d'être largué instantanément, en halant sur le bout de la drisse.



11. Sert à saisir un espar, à frapper une poulie à fouet, à fixer les enfléchures sur les haubans, etc.



14. Sert à fixer un filin sur une boucle, sur un œil ou sur une cosse. Il se serre de lui-même à la traction.

15. Est moins glissant que le nœud d'écoute simple, et est en outre plus facile à défaire.



17. Utilisé pour raccourcir un cordage sans le couper.



18. Etait utilisé sur la ligne de sonde, par le sondeur au moment où il « sentait le fond ».

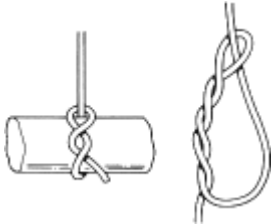
Sur un cordage avarié, sert à soustraire de tout effort la partie affaiblie comprise dans la boucle.



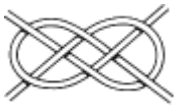
- 19.** Un des nœuds les plus utiles à connaître. On l'obtient en faisant passer le double d'un filin dans la boucle du nœud de chaise qui le termine.



- 23.** Employé pour hisser ou soulever les poids légers. Se maintient par le frottement du filin enroulé sur lui-même.



- 24.** Bien que peu employé, c'est un nœud solide et pratique qu'on utilisait autrefois pour joindre deux cordages. Il a l'avantage de ne pas se serrer quand il est mouillé.



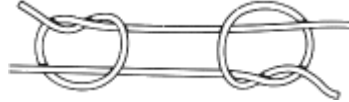
- 27.** Sert à crocher un palan sur une manœuvre. Il est plus solide que le nœud de croc.



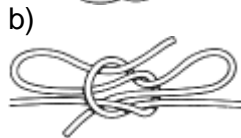
- 29.** Il est formé de deux demi clés à capeler.



- 31.** Sert à réunir deux bouts de ligne de pêche.



- 33.** Nœud à multiples usages, se dénouant très facilement. Très pratique pour raccourcir à volonté un cordage. Se fait à une boucle (a) ou à deux boucles (b).



- 34.** Nœud servant à faire un œil à l'extrémité ou dans le milieu d'un cordage. N'est utilisé que pour les petits cordages.

