

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



MISSISSIPPI QUEEN

UN JEU DE
WERNER HODEL
ILLUSTRÉ PAR
F. WEISS & C. SWAL



Tout au long du parcours sinueux du fleuve Mississippi est organisée chaque année une très célèbre course de bateaux. Elle a pour but de récompenser le capitaine qui sera le plus habile à la manœuvre pour faire monter à bord des passagères en crinoline, mais aussi le plus rapide pour piloter sans faille entre les autres bateaux, les nombreuses îles et les divers aléas de la navigation. Serez-vous relever le défi ? Si tel est le cas et que vous remportez cette course prestigieuse, l'honneur vous reviendra pour l'année à venir d'être nommé commandant du plus célèbre de ces fameux bateaux à roues à aubes : le "Mississippi Queen".

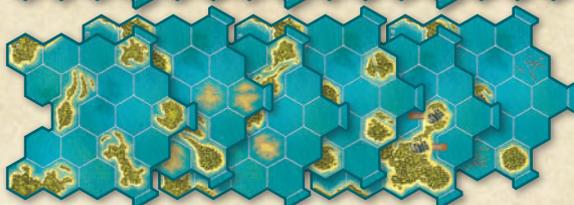
PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

Avant la première utilisation, détachez soigneusement toutes les tuiles de leur support.

- 12 tuiles Mississippi A
Règles de base (1x A0 Départ, 4x A1 Embarcadères bleus, 4x A2 Embarcadères rouges et 3x A3 Ilots seuls)



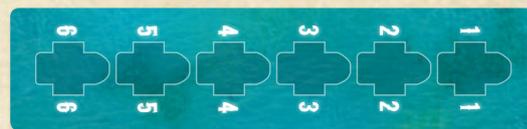
- 6 tuiles Mississippi B
Règles avancées (1x B1 Charbon, 1x B2 Danger Bois, 2x B3 Danger Banc de sable et 1x B4 Danger Archipel)



- 7 Bateaux à aubes (1 blanc, 1 orange, 1 bleu, 1 vert, 1 rose, 1 rouge, et 1 noir le Black Rose)



- 1 plateau piste d'ordre du tour



- 7 Roues à aubes Vitesse : chiffres rouges



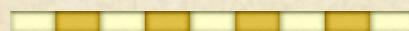
- 13 jetons Bateau



- 6 Roues à aubes Charbon : chiffres noirs



- 1 jauge de mesure



- 1 Roue à aubes Charbon Black Rose : faces noires, faces blanches



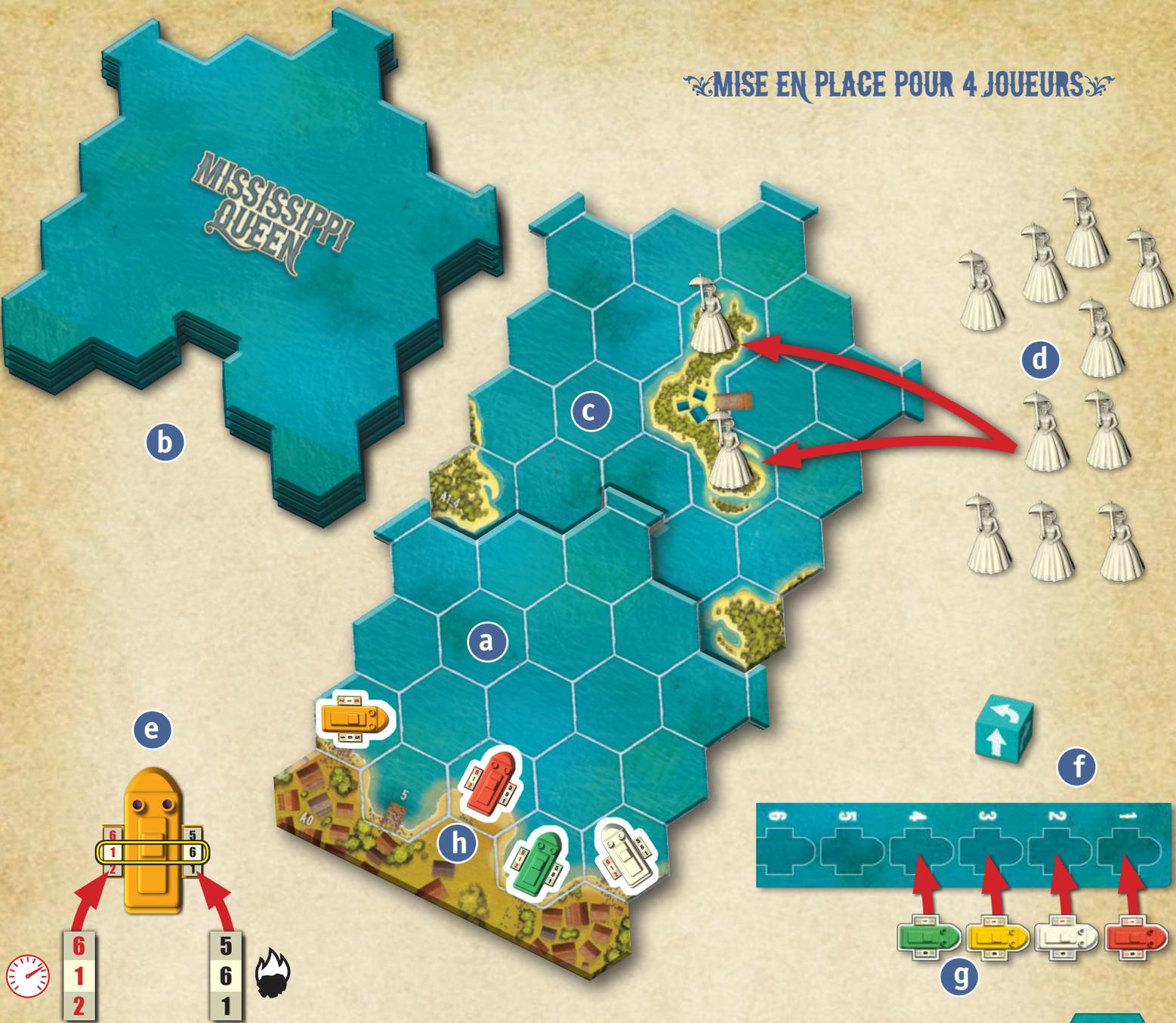
- 1 dé de direction



- 16 Passagères



MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS



MISE EN PLACE POUR LES REGLES DE BASE

- Posez la tuile Départ A0 au centre de la table.
- Mélangez les 11 autres tuiles Mississippi A sans les regarder puis empilez-les sur la table face cachée.
- Retournez la première tuile Mississippi et accrochez-la immédiatement dans le prolongement de la tuile Départ, en ligne droite.
- Mettez de côté autant de Passagères qu'indiqué par le nombre de joueurs (voir tableau ci-contre). Les Passagères inutilisées sont remises dans la boîte. Si la première tuile retournée comporte une île avec un Embarcadère, placez immédiatement 1 ou 2 Passagères dessus (voir tableau ci-contre).
- Chaque joueur choisit un Bateau de couleur différente (sauf le noir) et insère une Roue de Vitesse (chiffres rouges) sur sa gauche (bâbord) et une Roue de Charbon (chiffres noirs) sur sa droite (tribord). Placez la Vitesse sur 1 (Roue chiffres rouges sur 1) et la réserve de Charbon sur 6 (Roue chiffres noirs sur 6). Il prend également le grand jeton Bateau de sa couleur qu'il pose devant lui. Ils servira à identifier la couleur du joueur et à placer dessus les 2 Passagères à récupérer.
- Placez la piste d'ordre de tour et le dé sur le côté.
- Mélangez les petits jetons Bateau de la couleur des joueurs. Piochez-les au hasard et placez-les sur la piste de position dans l'ordre de pioche pour déterminer l'ordre de jeu.

- Puis dans cet ordre chaque joueur place son Bateau sur le numéro d'Embarcadère correspondant de la tuile Départ en l'orientant dans la direction de son choix (l'avant face à un des côtés de la case hexagonale).



Nombre de joueurs	Nombre de Passagères	Apparition des Passagères
2/3	8	1 Passagère par Embarcadère rouge ou bleu
4	12	1 Passagère par Embarcadère rouge 2 Passagères par Embarcadère bleu
5/6	16	2 Passagères par Embarcadère rouge ou bleu

🎯 BUT DU JEU 🎯

Mississippi Queen est une course ; pour gagner il faut arriver le premier au bout du fleuve, (au bout des 12 tuiles de jeu) en ayant récupéré deux Passagères durant la course. Pour cela il vous faudra gérer au mieux vos déplacements, votre Vitesse et votre consommation de Charbon.

🎮 RÈGLES DE BASE 🎮

ORDRE DU TOUR

Lors du premier tour de jeu, l'ordre de Départ des Bateaux est celui indiqué par les numéros correspondants à vos Embarcadères.

- * À partir du second tour, et ce jusqu'à la fin de la partie, l'ordre de déplacement des Bateaux dépend de leur avancée sur le fleuve. Le plus avancé se déplace en premier et ainsi de suite jusqu'à celui le plus en retard qui se déplace donc en dernier.
- * Au début de chaque tour, placez le jeton Bateau de votre couleur sur la piste d'ordre de tour en fonction de la place actuelle de votre Bateau dans la course.
- * En cas de doute entre plusieurs Bateaux qui se trouvent sur la même tuile, utilisez la jauge de mesure. Placez-la parallèlement à l'accroche de la tuile posée devant celle où sont les Bateaux pour lesquels vous avez un doute, puis faites-la glisser en conservant son orientation jusqu'à ce qu'elle touche une case où se trouve un Bateau. Ce Bateau est devant. La direction du Bateau touché n'a aucune importance.
- * En cas d'égalité, (plusieurs Bateaux sur des cases au même niveau), c'est le Bateau qui a la Vitesse la plus grande qui est devant. S'ils ont la même Vitesse, c'est celui qui possède la plus grande réserve de Charbon qui est devant. Enfin s'ils ont la même quantité de Charbon, c'est le Bateau le plus à droite (tribord) sur le fleuve dans le sens de la course, qui est devant.
- * Si plusieurs Bateaux semblent à la même hauteur, mais situés sur des tuiles différentes, celui ou ceux qui sont sur la tuile la plus avancée jouent d'abord.

DÉPLACEMENT

Le chiffre rouge sur la face supérieure de la Roue de Vitesse correspond au nombre de Points de déplacements dont vous bénéficiez lors du tour. À votre tour de jeu, vous devez déplacer ➡ votre Bateau obligatoirement du nombre de cases indiqué par sa Roue de Vitesse (🎡).

- * Avant de le déplacer, vous pouvez augmenter ou diminuer la Vitesse de votre Bateau : Augmenter ou diminuer de 1 votre Vitesse est gratuit, tournez votre Roue de Vitesse en conséquence. Chaque augmentation ou diminution supplémentaire coûte 1 point de Charbon (que vous devez immédiatement retirer de votre Roue de Charbon) par point de Vitesse ajouté ou retiré.

Important : vous ne pouvez pas augmenter ou diminuer votre Vitesse si vous avez commencé votre déplacement.

- ↔ Passer de la Vitesse 3 à la Vitesse 4 ou 2 ne coûte rien. Passer de la Vitesse 4 à 2 coûte 1 point de Charbon. Passer de la Vitesse 1 à 4 coûte 2 points de Charbon.

- * Avant, pendant et/ou à la fin de votre déplacement, vous pouvez également changer la direction de votre Bateau. Un hexagone est composé de 6 côtés, les changements de direction se définissent toujours par rapport à un des côtés de l'hexagone. Le premier changement de 60°, (côté directement adjacent à celui auquel fait face le Bateau) est gratuit. Chaque changement de direction supplémentaire de 60° coûte 1 Charbon. Les points de Charbon utilisés sont immédiatement retirés de la Roue de Charbon.

- ↔ Un Bateau qui change de direction de 180° (3x60°) dépense donc 2 points de Charbon.

- * Un Bateau qui consomme sa dernière unité de Charbon perd immédiatement sa Roue de Charbon qui est alors de 0. Ce Bateau ne peut plus varier sa Vitesse de plus de 1, ni tourner de plus de 60° par tour mais il reste dans la course.
- * Lors d'un déplacement, il est bien évidemment interdit de s'arrêter sur une île, de la franchir avec son Bateau ou de sortir du fleuve Mississippi (représenté par les bords de tuile). Vous êtes donc obligé de tout faire pour l'éviter, même si le déplacement opéré vous désavantage. Si vous n'avez aucun moyen de l'éviter, le Bateau percute une île ou la rive virtuelle du fleuve. En pénalité, vous passerez votre prochain tour sans jouer (le temps des réparations). Vous repartirez le tour d'après de la même case avec une Vitesse de 1 dans la direction de votre choix.



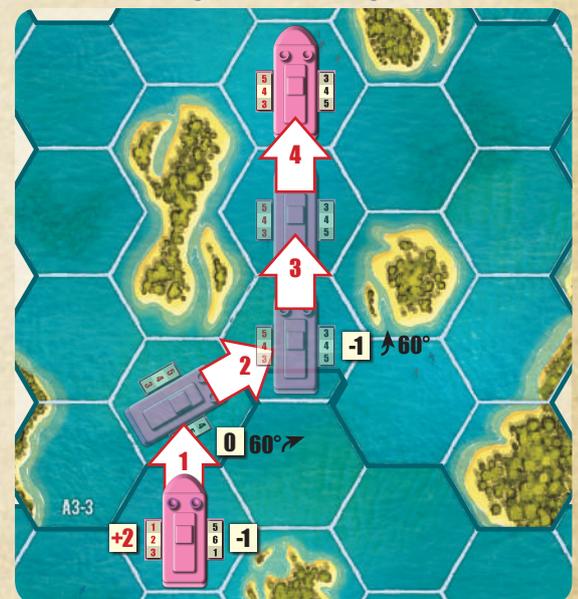
Exemple : Ici, le Bateau rouge est seul sur la première tuile. Il est 1^{er}.



Rose et vert sont au même niveau, ils ont la même Vitesse, et autant de Charbon mais vert est à droite, il est donc 2^e et rose 3^e.



Ensuite ce sera au blanc de jouer puisqu'il a une tuile d'avance sur le orange, et enfin au orange.



Le Bateau commence son déplacement en passant sa Vitesse de 2 à 4 (-1 point de Charbon), il avance d'une case puis tourne de 60° (0 point de Charbon). Il avance encore d'une case et tourne à nouveau de 60° (-1 point de Charbon), puis il finit son déplacement de deux cases tout droit. Il a consommé 2 points de Charbon au total.

DÉCOUVERTE D'UNE NOUVELLE TUILE

Dès qu'un premier Bateau pénètre sur la dernière tuile posée du fleuve, en avançant ou en étant poussé (voir plus loin), son propriétaire termine son déplacement, puis il lance le dé de Direction et accroche face visible la première tuile de la pile afin de prolonger le fleuve dans la direction indiquée par le dé : tout droit, vers la gauche ou vers la droite (exemple 1).

- * Si jamais la tuile à poser devait « toucher » une tuile déjà présente sur le fleuve (autre que la dernière), le joueur relance le dé (plusieurs fois si nécessaire) afin de pouvoir correctement poser la nouvelle tuile.
- * Si elle possède une île avec un ou plusieurs Embarcadères, placez aussitôt dessus autant de Passagères qu'indiqué par le tableau d'apparition (voir mise en place).
- * Le joueur de tête ne pouvant poser à son tour de jeu qu'une unique tuile, si son Bateau est présent sur une des cases les plus avancées de l'avant dernière tuile avec une Vitesse de 5 ou 6, il devra réduire sa Vitesse et/ou adapter le sens de sa navigation afin de ne pas se retrouver dans la situation où il sortirait de la dernière tuile posée (exemple 2). S'il ne peut faire autrement, son Bateau passera un tour bloqué sur la dernière case avant sa sortie du fleuve puis repartira avec une Vitesse de 1.

POUSSER UN AUTRE BATEAU

Un Bateau qui se déplace peut pousser des Bateaux sur les cases devant lui s'il a assez de points de déplacement.

- * Pousser un Bateau coûte 2 points de déplacement : 1 point pour vous déplacer sur sa case et 1 point pour pousser le bateau. Si vous n'avez qu'1 point de déplacement, vous ne pouvez pas pousser un autre Bateau.

Attention : Pousser un Bateau coûte 1 point de déplacement au Bateau pousseur. Aussi, si le pousseur devait arriver sur la case d'un autre Bateau avec son dernier point de déplacement, il n'aurait pas le droit de pousser et devrait obligatoirement changer de direction. De même, s'il n'existe pas de case où déplacer le Bateau poussé, il est donc interdit de le pousser. S'il ne peut absolument rien faire (même un déplacement à son désavantage), le Bateau passe son tour là où il est et sa Vitesse retombe à 1.

- * Vous pouvez pousser plusieurs Bateaux dans le même tour et/ou le même Bateau plusieurs fois si vous possédez assez de Vitesse pour le faire.
- * Le pousseur place d'abord le Bateau poussé sur une case adjacente de son choix avant de déplacer son Bateau dans la case précédemment occupée.
- * Dès que le Bateau d'un joueur a été poussé, ce joueur le réoriente dans la direction de son choix.

EMBARQUER UNE PASSAGÈRE

Pour embarquer une Passagère, vous devez terminer votre déplacement sur une case Embarcadère avec une Vitesse égale à 1 quelle que soit l'orientation de votre bateau.

- * Récupérez une Passagère se trouvant sur l'île avec un Embarcadère et posez-la devant vous sur le jeton bateau de votre couleur.
- * Vous ne pouvez embarquer qu'une seule Passagère par Embarcadère. Aucun Bateau ne peut embarquer plus de 2 Passagères pendant la course.
- * Un Bateau qui termine son déplacement sur une case Embarcadère avec une Vitesse comprise entre 2 et 6 ne peut pas embarquer de Passagère.

Remarque : Un Bateau dont la Vitesse est de 1 qui se voit poussé sur une case Embarcadère où se trouve au moins une Passagère peut immédiatement l'embarquer.

FIN DU JEU

Après avoir placé la dernière tuile de la pile, le joueur en tête relance immédiatement le dé pour placer cette fois la tuile arrivée.

- * Le gagnant est le premier joueur à apponter à la Vitesse 1 avec deux Passagères à bord de son Bateau sur une des 3 cases débarcadères de la tuile d'arrivée. À noter que si une île bloque l'accès d'un débarcadère, celui-ci n'est plus utilisable pour finir la partie.
- * Le jeu se termine lorsque tous les Bateaux sauf un ont apponté avec leurs deux Passagères à bord.

AJOUTER UNE TUILE (1)



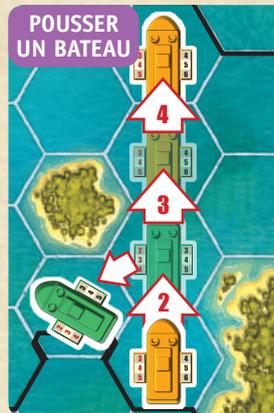
Exemple : Le Bateau rose avec une Vitesse de 3 arrive sur la tuile A3-1. Le joueur finit son déplacement, lance le dé et positionne la prochaine tuile A2-4 suivant la direction indiquée par le dé.

AJOUTER UNE TUILE (2)

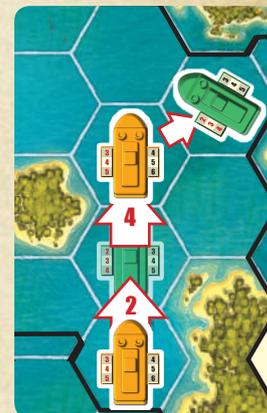


Exemple : Le Bateau orange avec une Vitesse de 6 arrive sur la tuile A3-1.

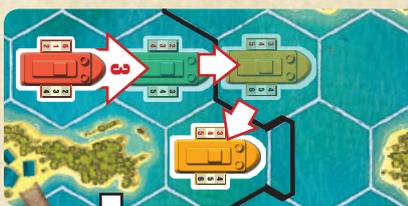
POUSSER UN BATEAU



1^{er} cas : Le Bateau orange pousse le vert et prend sa place pour 2 points de déplacement, puis il avance de 2 cases. Le joueur vert réoriente immédiatement son bateau.



2^e cas : Le Bateau orange pousse le vert devant lui, puis le repousse encore une fois pour 4 points de déplacement. Le joueur vert réoriente immédiatement son bateau.



3^e cas : Le Bateau rouge pousse le vert qui pousse l'orange pour 3 points de Vitesse.



Le Bateau rouge n'avance que d'1 seule case car il utilise 2 points de déplacement pour pousser. Le joueur vert décide de ne pas se réorienter, le joueur orange se réoriente.



Le Bateau rouge a une Vitesse de 1 et termine son déplacement sur l'Embarcadère. Il embarque 1 Passagère

RÈGLES AVANÇÉES

Pour enrichir un peu plus le jeu, les règles avancées vous proposent de piloter votre Bateau sur un Mississippi où il devient possible dans certains cas de transférer du Charbon d'un Bateau à un autre ou de s'arrêter à des stations de Charbon pour refaire le plein des soutes quand le niveau baisse dangereusement. Celles-ci vous proposent également de nouveaux dangers pour la navigation (Archipel rempli d'îlots, Bois flottant, Bancs de sable). Ces règles avancées vous permettront donc de renouveler l'intérêt de vos courses et chacune peut être utilisée séparément ou conjointement avec les autres. Pour ce faire, vous aurez besoin d'utiliser tout ou partie des 6 tuiles Mississippi B (conçues pour les règles avancées) qui viendront alors remplacer le même nombre de tuiles A (conçues pour le jeu de base).

- * Remplacer 1, 2 ou les 3 tuiles A3 (simples îlots) par 1, 2 ou 3 tuiles au choix parmi les 6 tuiles B du jeu avancé.
- * Si vous voulez introduire davantage de tuiles des règles avancées (4, 5 ou 6), il vous faudra alors retirer du jeu de base en plus des 3 tuiles A3, respectivement 1, 2 ou 3 tuiles A2 (présentant des Embarcadères rouges). Auquel cas, si le nombre total de Passagères que l'on pourrait disposer sur les Embarcadères restant venait à devenir strictement inférieur aux besoins du jeu (minimum absolu de 2 Passagères par joueur), placez dans chaque Embarcadère 1 Passagère de plus qu'indiqué dans le tableau de mise en place (page 2).
- * Après avoir choisi les tuiles avec lesquelles vous souhaitez jouer, placez la tuile Départ sur la table puis mélangez les tuiles des règles avancées que vous avez sélectionnées avec les tuiles de base que vous avez conservées et constituez une pile cachée dont vous retournez la première et placez-la dans l'axe de la tuile Départ. Après avoir tiré au sort l'ordre de jeu, placez ensuite les Bateaux sur les pontons correspondants. Le jeu avec les règles de base plus les règles avancées peut commencer.

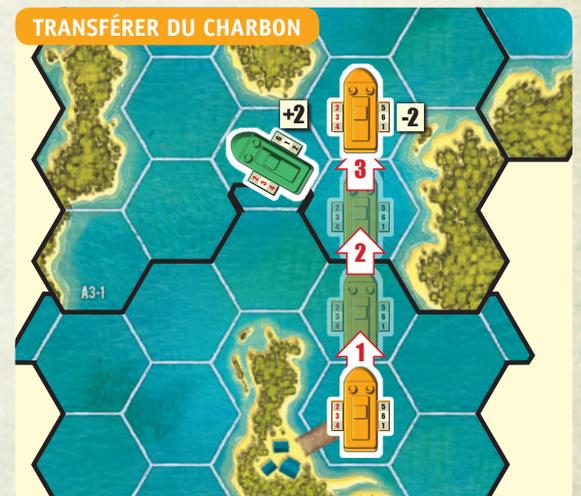
TRANSFERT DE CHARBON ENTRE DEUX BATEAUX

Cette règle ne s'applique que si les joueurs jouent avec plusieurs Bateaux (voir règle 2 joueurs) ainsi que dans les courses par équipe (2 contre 2, ou 3 contre 3).

- * À la fin du déplacement de l'un d'entre eux, deux Bateaux tous les deux à la même Vitesse et sur des cases adjacentes peuvent opérer un transfert de Charbon de l'un vers l'autre à la condition qu'aucun des Bateaux participant à l'échange ne soit sur un Embarcadère, une station de Charbon, un Banc de sable ou sur du Bois flottant. Ce transfert peut être fort utile si deux Bateaux qui n'ont plus trop de Charbon semblent ne plus pouvoir gagner. Le choix d'en « affaiblir » un en Charbon pour « booster » l'autre peut alors s'avérer une tactique gagnante.
- * La Roue de Charbon du Bateau donneur est réduite d'autant d'unités que la Roue de Charbon du Bateau receveur est augmentée dans la limite maximale des possibles entre 0 et 6.
Un Bateau dont la Roue de Charbon descend à 0 ne peut plus dorénavant en donner et sa Roue de Charbon est enlevée. Le Bateau continue cependant de jouer et s'il venait lui-même à son tour à récupérer du Charbon, remettez-lui sa Roue de Charbon en la positionnant sur la quantité correspondante.
- * Vous ne pouvez pas transférer les Passagères entre des Bateaux.



Vous pouvez utiliser tout ou partie des tuiles B à la place de certaines tuiles A dans les règles avancées.



Exemple : les Bateaux vert et orange font partie de la même équipe et ont la même Vitesse de 3. À la fin de son déplacement, le Bateau orange est adjacent au vert et lui transfère 2 Charbons.

LES TUILES DES RÈGLES AVANCÉES

Les 6 tuiles du jeu avancé se décomposent en 2 groupes : les tuiles Station de Charbon (B1) et les tuiles présentant des Dangers (B2, B3 et B4). La tuile B1/B2 présentant à la fois une station de Charbon et du Bois flottant appartient donc aux deux groupes.

LES TUILES STATION DE CHARBON (B1 et B1/B2)

- * Ces tuiles présentent 1 ou 2 stations de Charbon (toit noir)
- * Les Bateaux peuvent s'arrêter à une station de Charbon en respectant les mêmes règles que la prise à bord des Passagères (terminer son déplacement sur une Embarcadère à la Vitesse 1).
- * Les Bateaux qui s'arrêtent à une station de Charbon font le plein dans leurs soutes et positionnent leur Roue noire sur 6 à la fin de leur tour.
- * Si la Roue de Charbon d'un Bateau a été enlevée, suite à l'utilisation de tout son Charbon, elle est remplacée et rétablie à 6 points.
- * Ne placez jamais de Passagères sur une île avec une station de Charbon.



LES TUILES DANGERS (B1/B2, B2, B3 et B4)

Ces tuiles présentent des Dangers pour la navigation, à savoir :

- * 2 cases avec du Bois flottant (tuiles B1/B2 & B2).
- * 3 cases avec des Bancs de sable (2 tuiles B3).
- * 9 cases avec des îles et des îlots (l'archipel) (tuile B4).

→ **Le Bois flottant (B1/B2 et B2).** Vous devez dépenser 2 points de déplacement pour avancer votre Bateau sur une case de Bois flottant. À la fin de son déplacement, réduisez sa Vitesse de 1 point par case de Bois flottant traversée.



- * Vous ne pouvez pas déplacer votre Bateau sur une case de Bois flottant si cela devrait réduire sa Vitesse en dessous de 1.
- * Vous pouvez pousser un Bateau vers une case avec du Bois flottant pour prendre sa place mais vous devez payer le coût du déplacement additionnel. Ainsi, pousser un Bateau vers du Bois flottant coûte un total de 3 points de déplacement (1 point pour le pousser + 1 point pour arriver sur la case du Bateau poussé + 1 point pour le déplacement supplémentaire requis par le Bois flottant).
- * La Vitesse du Bateau poussé n'est pas réduite (comme elle le serait si c'était lui qui avait fait l'action) et le joueur dont le Bateau a été poussé réoriente son Bateau dans le sens qu'il souhaite.

→ **Le Banc de sable (B3).** Quand un Bateau arrive sur un Banc de sable, il s'enlise ; sa Vitesse tombe à 1 et il termine immédiatement son déplacement pour ce tour.



- * Vous ne pouvez pas changer la direction d'un Bateau qui est sur un Banc de sable.
- * Vous pouvez quitter un Banc de sable par l'avant ou par l'arrière en consommant 1 Charbon. Une marche arrière n'est autorisée que pour sortir d'un Banc de sable :
 - Si le Bateau sort du Banc de sable par l'avant, vous pouvez augmenter normalement sa Vitesse avant de commencer son déplacement.
 - Si le Bateau sort du Banc de sable par l'arrière vous ne pouvez pas changer sa Vitesse qui reste donc à 1. Dans ce cas, une fois sorti de ce banc de sable, vous pouvez orienter votre Bateau dans la direction de votre choix sans avoir à dépenser d'unités de Charbon.
- * Vous pouvez pousser normalement un Bateau vers une case avec un Banc de sable en utilisant 2 points de déplacement. Diminuez immédiatement la Vitesse du Bateau poussé à 1. Contrairement au jeu normal, son propriétaire ne peut pas le réorienter, celui-ci conserve la direction qu'il avait avant d'être poussé. Si cela entraîne l'impossibilité pour un Bateau de jouer, le gouvernail du Bateau étant coincé, le joueur doit passer son prochain tour sans jouer puis réorienter son Bateau dans la direction de son choix avant de repartir.
- * Vous ne pouvez pas pousser un Bateau qui est déjà arrêté sur un Banc de sable.

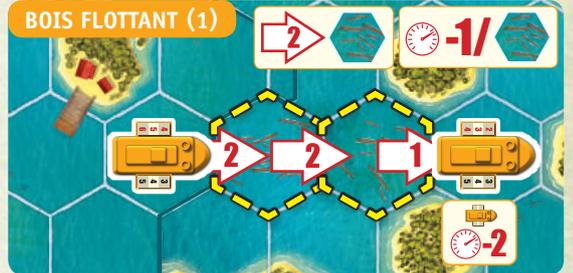
→ **L'Archipel (B4).** Aucune règle particulière ne vient s'ajouter pour franchir cet archipel. Attention cependant à bien gérer votre Vitesse et vos points de Charbon car contourner ces îles et ces îlots sans les percuter requiert une grande maîtrise de sa Vitesse et de la navigation.

SE RECHARGER EN CHARBON



Le Bateau rouge arrive sur l'Embarcadère avec une Vitesse de 1, il recharge son Charbon à 6.

BOIS FLOTTANT (1)



Le Bateau orange dépense 5 points de déplacement, 2 pour chaque case de Bois flottant et 1 pour la dernière case. À la fin de son déplacement, il réduit sa Vitesse de 2 parce qu'il s'est déplacé sur 2 cases de Bois flottant.

BOIS FLOTTANT (2)



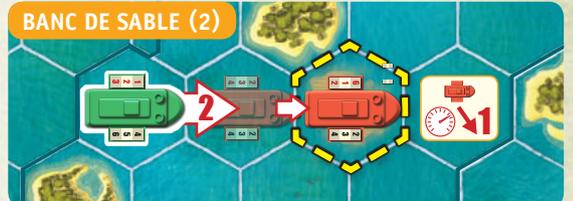
Le bateau vert veut pousser le Bateau rouge sur la case de Bois flottant. Il dépense 2 points de déplacement pour avancer et le pousser et 1 point supplémentaire parce qu'il le déplace sur du Bois flottant. La Vitesse du Bateau rouge n'est pas modifiée, le joueur décide de le réorienter normalement.

BANC DE SABLE (1)



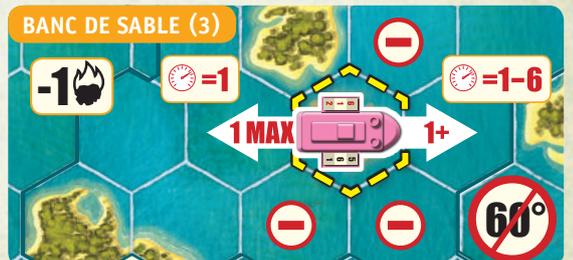
Le Bateau orange arrive sur une case de Banc de sable. Il est stoppé net et fait chuter immédiatement sa Vitesse à 1.

BANC DE SABLE (2)



Le bateau vert veut pousser le Bateau rouge sur la case de Banc de sable. Il dépense normalement 2 points de déplacement pour le pousser. Le Bateau rouge descend immédiatement sa Vitesse à 1.

BANC DE SABLE (3)



Le Bateau rose commence son déplacement sur un Banc de sable, il ne peut pas pivoter. Il dépense 1 Charbon et peut reculer en restant à 1 de Vitesse ou avancer en se mettant à la Vitesse qu'il souhaite en dépensant le Charbon correspondant.

RÈGLES SPÉCIALES 2 OU 6 JOUEURS

À 2 ou 6 joueurs, toutes les règles de base ou avancées demeurent inchangées à l'exception des règles suivantes :

À 2 JOUEURS

- * Chacun prend 2 Bateaux et les 2 jetons Bateau de leur couleur.
- * Décidez du joueur qui commence la partie. Il place ses Bateaux sur les espaces de Départ 1 et 4. L'autre joueur place ses Bateaux sur les espaces de Départ 2 et 3.

Déplacement :

- * Vous êtes autorisé à pousser votre autre Bateau.
- * La règle avancée du « Transfert de Charbon » entre ses deux Bateaux est possible.

Fin du jeu :

- * Le jeu se termine dès qu'un des joueurs arrive avec l'un de ses Bateaux sur l'un des débarcadères d'arrivée à la Vitesse de 1 et avec 2 Passagères. Ce joueur est le vainqueur. Le deuxième Bateau du joueur n'a pas besoin d'avoir de Passagère à son bord, ni même de finir la course.

À 6 JOUEURS

- * Chaque joueur prend un Bateau (mais pas le noir) et le jeton bateau correspondant.
- * Les joueurs tirent au sort l'ordre de jeu pour commencer la partie (du 1^{er} au 6^e). Le Bateau des 5 premiers joueurs est placé sur l'emplacement numéroté correspondant de la tuile Départ. Le Bateau du 6^e joueur sera placé après que les autres Bateaux auront avancé.

Au premier tour uniquement :

- * Les joueurs déplacent leur Bateau dans l'ordre des positions de démarrage.
- * Le 6^e joueur place provisoirement son bateau sur la terre ferme en dessous de l'Embarcadère 3 ou 5 selon son choix et à son tour, il le place réellement sur la case de départ choisie.
- * Pour compenser cette désavantageuse position de Départ, le sixième Bateau reçoit un point supplémentaire virtuel de Charbon (soit un total de 7) qu'il ne peut utiliser que pour ce tour. S'il n'utilise pas ce point additionnel lors de ce premier tour, ce point sera perdu et ne pourra plus être utilisé ultérieurement.

LE BLACK ROSE

(Extension pour 2 à 5 joueurs uniquement)

Le Black Rose peut influencer de façon décisive le déroulement de la course, même s'il ne peut pas lui-même la gagner.

- * Il est piloté par le joueur qui, pour ce tour, déplace son Bateau en dernier. Ainsi, pour ce joueur (qui peut changer à chaque tour), le Black Rose est un bienfaiteur, tandis que les autres préféreront le voir de loin.
- * Mis à part cela, le Black Rose est un Bateau qui peut faire les mêmes manœuvres que les autres Bateaux et s'il est immobilisé (pour encerclement, réparations ou ensablement), il passe alors un tour sans jouer et repart de la case avec une Vitesse de 1.

Pour indiquer l'usage de ce point, placez la Roue noire de manière à indiquer une face blanche. À la fin du tour, la Roue noire du Black Rose est remise si besoin sur une face noire.

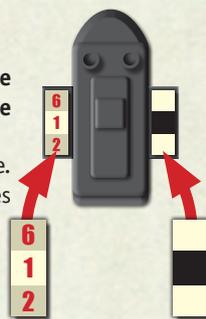
- * Il peut terminer son déplacement sur un Embarcadère mais ne peut pas prendre de Passagère à son bord et n'a jamais besoin de refaire le plein de Charbon.
- * S'il termine son déplacement sur un Débarcadère de la tuile d'arrivée à la Vitesse de 1, il reste en jeu. Il sera à nouveau déplacé au tour suivant par le joueur dont le Bateau est le plus en retard.

MISE EN PLACE

Placez sur le Black Rose (le Bateau noir) une Roue de Charbon particulière (non numérotée) qui alterne faces noires et faces blanches.

Placez-la au Départ de manière à indiquer une face noire. Le Black Rose peut transférer du Charbon aux autres Bateaux.

Placez le Black Rose après que les joueurs aient placé leur Bateau sur le premier Embarcadère de Départ libre. À 5 joueurs, le Black Rose se retrouve donc en sixième position et son Départ se fera (au choix du 5^e joueur) dans la case correspondant à l'un des emplacements 3 ou 5. Pour compenser cette désavantageuse position de Départ, vous pouvez exceptionnellement utiliser 2 points de Charbon pour ses manœuvres au lieu d'1 lors de ce premier tour.



TRANSFERT DE CHARBON À PARTIR DU BLACK ROSE

La réserve de Charbon du Black Rose est considérée comme illimitée. À la fin d'un déplacement, le joueur qui le contrôle peut transférer du Charbon en provenance du Black Rose sur son Bateau, et ainsi reconstituer sa réserve à 6 points de Charbon, à la condition que les deux Bateaux soient sur des cases adjacentes et qu'ils aient tous les deux la même Vitesse, mais attention, aucun des Bateaux participant à l'échange ne doit se trouver sur un Embarcadère, sur une station de Charbon, sur un Banc de sable ou sur du Bois flottant.

Attention : Ni le joueur qui déplace le Black Rose, ni les autres joueurs, ne peuvent engendrer une situation dans laquelle le Black Rose devrait dépenser plus de 1 point de Charbon pour les manœuvres de son prochain tour de déplacement.

Si une telle situation se présentait suite à la pose d'une nouvelle tuile Mississippi, le joueur déplaçant le Black Rose pourrait alors utiliser plus de 1 point de Charbon pour ses manœuvres mais pas plus que le minimum nécessaire pour sortir de cette situation.

Remarque : Jouer à la fois avec le Black Rose et le Bois flottant et plus encore, les Bancs de sable s'adresse plutôt à des joueurs expérimentés...

DÉPLACEMENT DU BLACK ROSE

À chaque tour, déplacez normalement les Bateaux (le Black Rose inclus) dans l'ordre de leur avancée sur le parcours.

- * Le joueur qui déplace son Bateau en dernier déplace aussi le Black Rose pour ce tour (même s'il doit le déplacer avant son propre Bateau si celui-ci est plus avancé que le sien sur le fleuve).
- * Le Black Rose peut utiliser au maximum 1 point de Charbon pour ses manœuvres (variation de Vitesse et changements de direction au-delà de 1).

VARIANTES POSSIBLES

Le jeu est constitué de telle sorte que vous pouvez à loisir mixer ou varier les règles et possibilités de jeu. De très nombreuses variantes de règles sont donc possibles qui engendreront des parties plus ou moins faciles et/ou plus ou moins longues. Voici quelques exemples de variantes possibles :

- * Ne mettre en jeu que le nombre exact de Passagères à transporter (2 par joueur),
- * à 3 joueurs, possibilité de jouer avec 2 Bateaux chacun,

- * à 4 ou 6 joueurs, possibilités de jouer par équipes de 2 ou 3,
- * de 2 à 6 joueurs, possibilité de rallonger la partie en mettant en jeu plus de 12 tuiles (de 13 à 18).

Après avoir testé les déjà fort nombreuses variantes proposées, nous vous invitons à créer les vôtres en prenant toujours soin de bien vous mettre d'accord entre joueurs sur les règles en vigueur avant de commencer la partie. Belle et bonne navigation à tous...



EXEMPLE D'UN DÉPLACEMENT



C'est au tour du joueur orange de jouer, il augmente sa Vitesse de 2, il dépense donc 1 Charbon et passe à 5.



Il pousse le Bateau rouge ce qui lui coûte 2 points de déplacement, puis pivote de 60° (GRATUIT). Le joueur rouge se réoriente. Le bateau orange continue son déplacement et arrive sur la tuile suivante, puis pivote de 60° supplémentaire ce qui lui coûte 1 Charbon. Comme il est le premier à arriver sur cette tuile, il pioche une tuile et lance le dé pour la placer.

AIDE DE JEU

ACTIONS	COÛT	PRÉCISIONS
AUGMENTER OU RÉDUIRE SA VITESSE AU DELÀ DE 1 AVANCER	1 ⚙️ / (↘ OU ↗) 1 ➡️ / CASE	Augmenter ou réduire sa Vitesse de 1 est toujours gratuit.
PIVOTER 1 FOIS DE 60°	Gratuit	Le premier changement de direction de 60° est toujours gratuit.
PIVOTER DE PLUS DE 60° OU PLUSIEURS FOIS	1 ⚙️ / 60°	
EMBARQUER UNE PASSAGÈRE	Gratuit	Il faut obligatoirement avoir une Vitesse de 1 (⚙️ = 1).
POUSSER UN BATEAU	2 ➡️	Son propriétaire décide de son orientation après avoir été poussé.

ACTIONS RÈGLES AVANÇÉES	COÛT	PRÉCISIONS
AVANCER SUR DU BOIS FLOTTANT	2 ➡️ / CASE	À la fin de son déplacement, Le Bateau diminue sa Vitesse de 1 pour chaque case de Bois Flottant sur laquelle il a avancé.
AVANCER SUR UN BANC DE SABLE	1 ➡️	Le Bateau stoppe son déplacement et diminue sa Vitesse à 1 (⚙️ = 1). Le Bateau poussé ne peut pas changer son orientation.
POUSSER UN BATEAU VERS UNE CASE DE BOIS FLOTTANT	3 ➡️	Son propriétaire décide de son orientation après avoir été poussé.
POUSSER UN BATEAU VERS UN BANC DE SABLE	2 ➡️	Le Bateau poussé ne peut pas changer son orientation et descend sa Vitesse à 1 (⚙️ = 1).
SE RÉAPPROVISIONNER EN CHARBON	Gratuit	Il faut obligatoirement avoir une Vitesse de 1 (⚙️ = 1).
TRANSFÉRER DU CHARBON	Gratuit	Uniquement en partie par équipe ou en jouant avec le Black Rose. Les deux Bateaux doivent être adjacents et à la même Vitesse.

Nombre de joueurs	Nombre de Passagères	Apparition des Passagères
2/3	8	1 Passagère par Embarcadère rouge ou bleu
4	12	1 Passagère par Embarcadère rouge 2 Passagères par Embarcadère bleu
5/6	16	2 Passagères par Embarcadère rouge ou bleu



STATION DE CHARBON



BANC DE SABLE



BOIS FLOTTANT

CRÉDITS - Auteur : Werner Hodel. Team Super Meeple : Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon. Illustration : Fabrice Weiss, Christophe Swal et Igor Polouchine. Rédaction et révision des règles : Guillaume Gille-Naves et Bernard Philippon. Direction Artistique : Igor Polouchine. Packaging : ORIGAMES. Fabriqué en Chine par Whatz Games. Mississippi Queen un jeu édité par SUPER MEEPLE 193 rue du Faubourg Saint Denis - 75010 Paris ©2019 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE et son logo sont des marques déposées de Super Meeple.



THE MISSISSIPPI QUEEN

UN JEU DE WALTER HODEL
POUR 3 À 5 JOUEURS À PARTIR DE 10 ANS
TRADUCTION DE SEB.



SURVOL

Faites la course avec les autres capitaines et leurs «reines» pour le titre de «Reine du Mississippi»: le bateau à vapeur le plus rapide sur le Grand Fleuve Boueux. Mais puisque la majorité des revenus d'un bateau à vapeur dépend des passagers, il ne s'agit pas uniquement d'une simple course. Pour gagner, un capitaine doit arriver le premier au ponton mais en ayant pris deux passagers en cours de route.

CONTENU DE LA BOITE

12 Tuiles de rivière	1 Plateforme d'appontage
5 Bateaux à vapeur	10 Roues
16 Passagères	1 Dé de direction
1 Règle de mesure	1 Feuille d'autocollants
1 Règle du jeu	

APERÇU

Mississippi Queen Peut être joué de deux manières. Le jeu introductif est une simple course sans arrêts pour prendre des passagers. Y jouer une fois vous permettra de vous familiariser avec les mécanismes de déplacement sur la rivière. Ce jeu introductif peut également être joué avec des enfants plus jeunes.

Une fois que vous aurez appris à déplacer votre bateau, vous pourrez essayer d'ajouter le challenge de prendre en route des passagers.

JEU INTRODUCTIF

Avant votre première partie, placez les autocollants sur les Roues des bateaux, noir sur noir et rouge sur rouge. La série d'autocollants est fournie en double mais une seule série est nécessaire.

Chaque joueur reçoit un bateau à vapeur pourvu de deux roues, une rouge et une noire. La roue rouge est la roue de vitesse. Placez la dans le compartiment gauche en plaçant le 1 visible au sommet. La roue noire est la roue de charbon. Placez la dans le compartiment de droite avec le 6 visible au sommet.

Placez la tuile de démarrage sur la table (elle possède des espaces numérotés). Prenez trois autres tuiles et placez les en pile face cachée, remettez les autres tuiles dans la boîte. Placez la plateforme d'arrivée sous la pile de tuiles de rivière. Gardez le dé de direction à proximité.

Les passagers et la règle de mesure ne seront pas nécessaires à cette version.

DÉBUT DE LA COURSE

Retournez la tuile au sommet de la pile et attachez la à celle de départ, directement en face. Le joueur le plus jeune commence. Il place son bateau sur l'espace numéroté 1. Les autres font de même dans le sens des aiguilles d'une montre, prenant les espaces 2, 3, etc. Les bateaux sont placés proue en direction de la rivière. La course peut maintenant commencer.

Le premier joueur peut commencer, les autres suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur, à son tour, peut faire deux actions :

Changer la vitesse de son bateau s'il le désire.

Déplacer son bateau de la distance indiquée sur la roue rouge.

La vitesse peut rester la même ou changer de 1 dans n'importe quelle direction et ce gratuitement, si ce n'est qu'elle ne peut descendre en dessous de 1 ou au dessus de 6.

La vitesse peut être changée de plus de 1, mais cela coûte alors un point de charbon pour chaque point au delà du premier.

Lorsque le dernier point de charbon est dépensé, retirez la roue noire et remplacez-la dans la boîte. Si un autre point de charbon est nécessaire plus tard dans la partie, le joueur est éliminé et son bateau est retiré de la rivière. Cela arrivera

rarement lors du jeu introductif.

SE DÉPLACER ET TOURNER

La roue rouge indique de combien de cases vous pourrez vous déplacer à ce tour. Si la roue indique 4, vous avancerez de quatre cases. Pour chaque point de mouvement, vous devez avancer d'une case dans la direction de la proue du bateau. Faire marche arrière n'est pas autorisé.

Les bateaux à vapeur se déplacent habituellement dans des cases d'eau libres. Ils peuvent cependant pousser les autres bateaux (voir «Pousser vos adversaires»), mais il ne peuvent se déplacer sur la terre. Si le déplacement d'un bateau l'amène sur la terre, il est échoué et sorti du jeu. Un bateau ne peut non plus sortir des tuiles de rivière.

A chaque tour, chaque bateau peut faire un virage de 60 degrés dans n'importe quelle direction gratuitement. Chaque virage de 60 degrés supplémentaire coûte un point de charbon. Le propriétaire du bateau tourne donc la roue de charbon d'un point pour chaque virage supplémentaire. Les bateaux peuvent être tournés avant, pendant ou après leur déplacement.

Lorsqu'un bateau va s'échouer, il doit ralentir ou changer de direction.

PLACER LES TUILES DE RIVIÈRES.

Le premier joueur à atteindre la tuile la plus en aval pose la tuile suivante. Pour cela, il jette le dé de direction et place la nouvelle tuile (la première de la pile de tuiles inutilisées) sur l'encoche droite, centrale ou gauche de la tuile qu'il vient d'atteindre. Tout cela a lieu après qu'il ait terminé le mouvement qui l'a amené à la tuile la plus en aval.

Au début de la course, une seconde tuile est jointe à la tuile de départ avant que le premier joueur ne bouge.

Les tuiles de rivière ne peuvent faire une boucle complète. Si cela est en passe d'arriver, le dé est rejeté. Dès qu'une tuile est entièrement vidée, elle peut être enlevée et remise dans la boîte, elle ne sera pas utilisée à nouveau.

POUSSER VOS ADVERSAIRES

Normalement, le déplacement se fait dans des cases vides. Cependant, un bateau peut pousser les bateaux adverses.

Chaque poussée coûte un point de déplacement. Ce point est utilisé pour déplacer le bateau adverse. Le bateau poussant se déplace d'une case de moins que ce qui est indiqué sur sa roue de vitesse pour chaque poussée.

Ainsi, si un bateau en pousse deux autres, il se déplace de deux cases de moins que sa vitesse.

Si un bateau a assez de points de déplacement pour atteindre la case d'un bateau adverse, mais pas de point supplémentaire pour le pousser, il ne peut alors pas se déplacer sur cette case et doit aller ailleurs.

Le bateau poussant choisit la case dans laquelle le bateau adverse est poussé. Cependant, un bateau ne peut être poussé sur une île ou hors d'une tuile.

De la même manière, les cases sur lesquelles le bateau poussant s'est déplacé à ce tour, incluant celle à partir de laquelle il a poussé, sont interdites. S'il n'existe aucune case sur laquelle pousser le bateau, celui-ci ne peut être poussé.

Le propriétaire du bateau qui a été poussé choisit l'orientation de son bateau dès que la case dans laquelle il est poussé est choisie.

Si un bateau est poussé sur la tuile la plus en aval, la procédure d'extension de la rivière est suivie ainsi que décrite précédemment.

FIN DE LA COURSE

Le joueur qui place la dernière tuile de rivière jette à nouveau le dé pour déterminer la position de la plateforme d'arrivée. La plateforme possède trois points d'appontage. Le premier joueur à atteindre une des cases faisant face à un de ces pontons l'emporte. Les points de déplacement supplémentaires sont perdus.

Si une île occupe un des points d'appontage, il n'y en a que deux de disponibles.

Le bateau vainqueur est placé sur l'emplacement noté 1. Les autres bateaux continuent pour déterminer le reste du classement.

LE JEU AVEC PASSAGERS

Le jeu avec passagers requiert que chaque bateau prenne à son bord deux passagères, et finisse ensuite à la plateforme pour l'emporter. Lors de cette course, le bateau de tête se déplace en premier. Les règles du jeu introductif sont utilisées avec les modifications et ajouts suivants.

PRÉPARATION

Toutes les tuiles de rivière sont utilisées.

La règle de mesure sera utilisée.

Le placement initial est le même que dans le jeu introductif.

Placez les passagères à côté de la pile de tuile.

A 3 joueurs, utilisez 8 passagères.

A 4 joueurs, utilisez 12 passagères.

A 5 joueurs, utilisez 16 passagères.

PLACEMENT DES PASSAGÈRES

Lorsqu'une tuile de rivière contenant une île pourvue d'un arrêt (un bâtiment et une plateforme), placez des passagères sur cet arrêt.

Ceci comprend la tuile placée au début du jeu. Le nombre de passagères placées dépend du nombre de joueurs :

A 3 joueurs, une passagère est placée sur chaque arrêt.

A 4 joueurs, une passagère est placée sur chaque arrêt rouge, deux sur chaque arrêt marron.

A 5 joueurs, deux passagères sont placées sur chaque arrêt.

PRENDRE UNE PASSAGÈRE À BORD.

Pour prendre à bord une passagère, un bateau doit arriver sur la case figurant le bout du ponton avec une vitesse de 1 (les passagères n'embarqueront pas sur un bateau se déplaçant rapidement). Le joueur peut prendre à bord une passagère par arrêt (même si deux sont présentes). Lorsqu'un joueur a pris à bord deux passagères, il ne peut en prendre plus. En aucun cas un joueur ne peut prendre deux passagères sur la même île.

Conseil : il y a bien assez de passagères pour tout le monde, il n'est donc pas forcément utile de se ruier sur les premières îles. Il est cependant conseillé de planifier avec attention car il n'est pas possible de l'emporter si l'on a pas pris à bord deux passagères.

Si un bateau est poussé sur un ponton et qu'il est à la bonne vitesse, il peut prendre à bord une passagère, à moins bien sûr qu'il n'en ait déjà prise une à bord sur la même île.

Dès que tous les joueurs ont quitté une tuile, elle peut être retirée et les passagères restantes remises dans la boîte.

ORDRE DE JEU

Les bateaux se déplacent dans l'ordre de leur position sur le fleuve. Le plus en tête commence, puis le second, etc. Si deux bateaux sont à égalité, celui ayant la vitesse la plus élevée commence. Si il y a encore égalité, celui ayant la plus grande réserve de charbon commence. Si il y a encore égalité, celui le plus à droite de la rivière commence.

Utilisez la règle de mesure si vous n'êtes pas sûrs de la position relative des bateaux. Placez la règle sur des cases libres en aval des bateaux, perpendiculaire par rapport au fleuve et déplacez-la vers les bateaux. Le premier que vous atteindrez jouera le premier.

FIN DE LA COURSE

Le premier bateau à atteindre un ponton d'arrivée avec deux passagères l'emporte.

Comme pour prendre à bord les passagères, le bateau doit arriver avec une vitesse de 1.