

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 ★★☆☆ modifiable 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



Qui restera le dernier sur la planche ?

Poussez-pas !

Un jeu de Dominique EHRHARD,
sous licence WEEK END GAMES

2 à 4 joueurs

6 ans et plus

Durée de la partie : 15 minutes environ

Le Thème :

Black Jack et son équipage de redoutables pirates ont pris un gros vaisseau à l'abordage. Pour s'amuser un peu, ils jouent à « La Planche », jeu au principe fort simple ! Black Jack attribue une couleur à chaque prisonnier du vaisseau. Les prisonniers sont placés à la queue leu leu sur une planche qui surplombe la mer. Chaque pirate reçoit alors une couleur secrète et un objectif : jeter à l'eau le plus possible de prisonniers qui ne soient pas de sa couleur... Le joueur possédant le dernier prisonnier sur la planche gagne la partie.

But du jeu :

Essayer d'être le dernier marin sur la planche.

Matériel :

Un plateau, un vaisseau (2 demi-coques), un mat, une planche, un requin, une girouette.

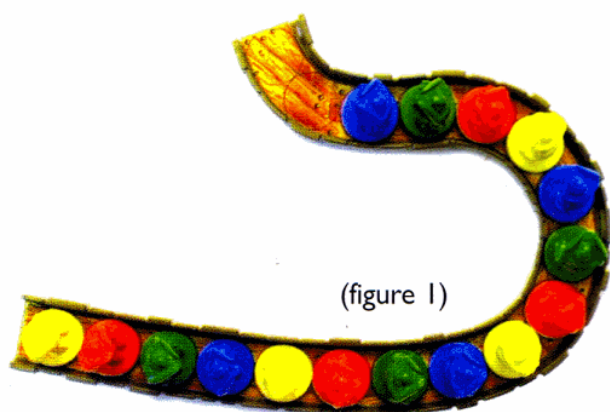
16 prisonniers (4 bleus, 4 rouges, 4 verts et 4 jaunes).

4 pierres de couleur.

1 sac de toile pour cacher les pierres.

Préparation :

1. Installez les 16 prisonniers sur la planche l'un derrière l'autre, en commençant à l'extrémité de la planche opposée au requin, dans l'ordre suivant : jaune, rouge, vert, bleu, jaune, rouge, vert, bleu, jaune, rouge, vert, bleu, jaune, rouge, vert, bleu (figure 1).



2. Placez les 4 pierres de couleur dans le sac de toile. Chaque joueur met alors à tour de rôle la main dans le sac et prend une pierre sans la montrer à ses adversaires. C'est sa couleur secrète, lui indiquant la couleur des prisonniers qu'il doit protéger. Lorsqu'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, il reste 1 ou 2 pierres au fond du sac, que personne ne doit voir.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, chaque joueur effectue 2 actions :

ACTION 1 :

Le joueur tourne la girouette et choisit une seule des deux actions indiquées par les sabres. Il effectue immédiatement l'action qu'il vient de choisir (*voir verso*).

ACTION 2 :

Le joueur pousse d'un cran vers l'avant le dernier prisonnier.

Cette action est obligatoire. Elle bouscule toute la rangée de prisonniers vers l'avant et elle peut avoir pour conséquence de précipiter le prisonnier le plus en avant dans la gueule du requin ! C'est la vie !

Fin du jeu et vainqueur

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus qu'un seul prisonnier sur la planche. Le joueur possédant la pierre de la couleur de ce prisonnier gagne la partie !

Bien-sûr, lorsqu'on joue à 2 ou 3 joueurs, il y a une ou deux séries complètes de prisonniers n'appartenant à personne qui se retrouvent à l'eau... C'est normal. Lorsqu'un joueur a perdu tous ses prisonniers, il continue la partie comme si de rien n'était.

Variante, pour une partie familiale plus longue.

On peut jouer la partie en plusieurs manches :

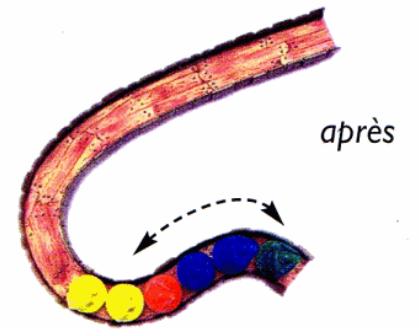
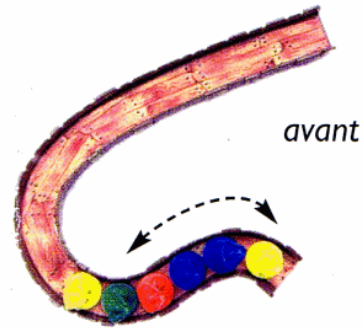
A chaque manche, le dernier prisonnier sur la planche marque 5 points, l'avant-dernier 3 points et l'avant-avant-dernier 1 point.

Le premier joueur arrivé à 12 points (ou plus) gagne la partie.

Actions indiquées par les sabres de la girouette :

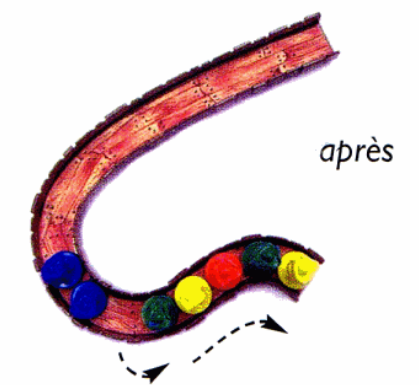
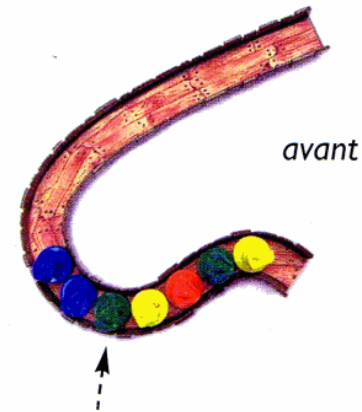
- Intervertir 2 prisonniers.

Le joueur choisit 2 prisonniers sur la planche (pas forcément sa couleur, bien-sûr) et met l'un à la place de l'autre.



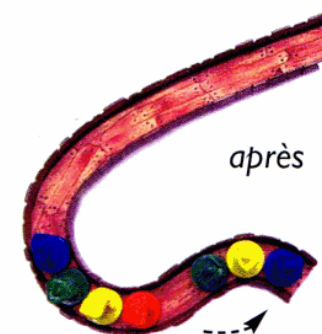
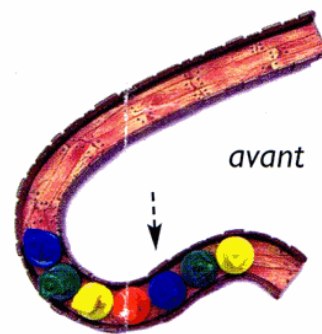
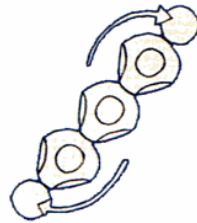
- Avancer un prisonnier d'une case.

Le joueur choisit 1 prisonnier sur la planche (pas forcément sa couleur, bien-sûr) et le pousse d'un cran vers l'avant, ce qui a pour conséquence de pousser aussi d'un cran tous les prisonniers placés devant... Cela conduit parfois à précipiter le prisonnier le plus en avant dans la gueule du requin.

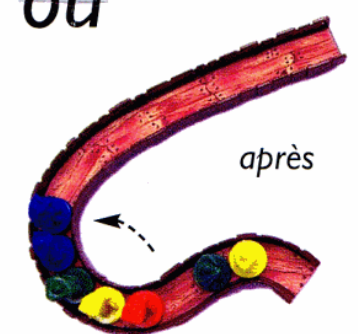


- Déplacer un prisonnier.

Le joueur choisit 1 prisonnier (pas forcément sa couleur, bien-sûr) et le place sur la planche en première ou en dernière position. En général, en début de partie, on peut placer le prisonnier devant, mais à partir d'un certain moment, on ne peut plus placer le prisonnier qu'à la fin de la rangée.



ou



- La tête de mort (on ne fait rien).

Si le joueur a le choix entre la tête de mort et une autre action, il doit choisir l'autre action. Si par contre les sabres indiquent 2 têtes de mort, le joueur n'a pas le choix : il ne joue pas l'action indiquée et passe directement à l'ACTION 2 (pousser le dernier prisonnier d'un cran vers l'avant).

