

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



Rette sich wer kann! Sauve qui peut!

Un jeu de Ronald Wetering
Paru en 1993 chez Walter Müller's Spielewerkstatt

3 à 6 joueurs âgés de 12 ans et plus
Durée : 1 heure et plus

C'est la catastrophe !

Votre bateau a heurté un récif et il sombre rapidement. Vite ! Sus aux canots de sauvetage ! Si vos marins peuvent atteindre une île, ils survivront et vous gagnerez. Mais attention ! Les canots de sauvetage sont pleins de trous et peuvent couler à leur tour. De plus, vos compagnons d'infortune ne sont pas très coopératifs. Chacun nage constamment d'un canot à un autre dans l'espoir de trouver un canot de sauvetage plus rapide et moins percé de fuites. Et juste quand vous êtes sûrs que chacun s'est finalement décidé sur la marche à suivre, voilà qu'un d'entre vous se met à donner des ordres qui remettent tout en cause.

A quoi vous attendiez-vous ?

C'est la loi de « Chacun pour soi – Dieu pour tous ».



Contenu

- 1 plateau de jeu
- 7 canots
- 28 marins (petits pions) : 5 rouges, 5 jaunes, 5 verts, 5 violets, 4 oranges et 4 blancs
- 12 capitaines (gros pions) : 2 de chaque couleur
- 18 jetons « casquette de capitaine » : 3 de chaque couleur
- 15 marqueurs de fuite
- 6 roues de vote
- 1 bâton de premier joueur
- 1 règle du jeu
- 1 tube de colle

Mise en place

Tous les joueurs choisissent un canot de sauvetage (pas le Noir) et prennent 2 officiers et 4 matelots d'une couleur de la même couleur. A 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit un 5ème matelot. Les grands pions sont des officiers et les petits pions sont des marins. Chaque joueur prend aussi trois "Casquettes de capitaine" de la même couleur que leur bateau et une roue de vote.

NOTE IMPORTANTE : Avant la première partie, il faut construire les roues de vote, selon le schéma joint.

Les 15 marqueurs de fuite bleus sont mis à côté du plateau.

Un joueur est désigné pour commencer et on lui donne le bâton de premier joueur.

Le premier joueur place son bateau dans une des traces de la première rangée (en bas du plateau, en face des îles). Les autres joueurs continuent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le bateau noir est placé sur n'importe laquelle des traces qui restent libres dans la première rangée.

Le premier joueur place maintenant n'importe lequel de ses pions (grand ou petit) sur n'importe quelle place (ou trou) dans n'importe lequel des bateaux. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les pions aient été placés.

REMARQUE : vous n'êtes pas obligé de mettre un pion dans votre propre bateau. En fait, la seule raison qui détermine le choix d'un bateau est le départage des éventuels ex æquo à la fin de la partie. Si à la fin de la partie, deux ou plusieurs joueurs ont le même score, celui dont le bateau a atteint le premier une île est désigné vainqueur. Si aucun des bateaux des joueurs ex æquo n'a atteint une île, c'est le joueur le plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre du propriétaire du premier bateau à atteindre une île qui est vainqueur.

Les phases de Jeu

Le jeu se joue en plusieurs tours. Au début de chaque tour, le premier joueur change. Le premier joueur commencera chacune des trois phases d'un tour :

1. **Vote pour placer une fuite dans un bateau.**
2. **Vote pour avancer un bateau vers les îles.**
3. **Nage vers un meilleur bateau.**

Phase 1 : Détermination de la fuite

Cette phase n'est pas terminée tant qu'un des bateaux n'a pas subi une nouvelle fuite. Tous les joueurs discutent / négocient / exercent des pressions entre eux pour déterminer quel bateau doit recevoir une fuite. Lorsqu'il le souhaite, le premier joueur appelle au vote, et les négociations cessent. Chaque joueur tourne secrètement sa roue de vote pour faire apparaître dans la fenêtre triangulaire la couleur du bateau auquel il veut appliquer la fuite. Quand chacun est prêt, tous les votes sont révélés. Le bateau qui a reçu la majorité des votes reçoit la fuite.

Exemple

- *Albert vote NOIR.*
- *Berthe vote ROUGE.*
- *Carole vote VERT.*
- *Denis vote VIOLET.*
- *Emilie vote BLANC.*
- *Fred vote NOIR.*
- *Le bateau NOIR reçoit la fuite.*

En cas d'égalité, le premier joueur décide lequel des ex æquo reçoit la fuite.

Placer une fuite

Si le bateau choisi a une place libre, la fuite y est placée. Si par contre le bateau choisi est plein, quelqu'un va être jeté du bateau pour faire de la place pour la fuite. Ou, si vous préférez, quelqu'un va couler par la fuite. De toute façon, quelqu'un va devoir plonger, et il va falloir procéder à un autre vote.

Le vote spécial "qui c'est qui saute du bateau"

Seuls les joueurs présents dans le bateau qui a reçu la fuite peuvent participer à ce vote. Chaque grand pion (ou officier) a deux voix. Chaque petit pion (ou marin) a une voix. Tous les joueurs concernés peuvent se palabrer pour déterminer qui doit laisser sa place sur le bateau.

Lorsque le premier joueur le demande, les discussions cessent et le vote a lieu. Chaque joueur présent dans le bateau qui doit recevoir la fuite tourne secrètement sa roue de vote sur la couleur du pion qu'il veut voir quitter le canot. Quand chacun est prêt, les votes sont révélés. De nouveau, la couleur qui a reçu la majorité des voix, en respectant le nombre et la hiérarchie des pions présents sur le canot, est la couleur qui doit faire quitter un pion du canot.

S'il y a plus d'un pion de la couleur choisie dans le bateau percé, le joueur concerné décide quel pion saute à l'eau. S'il a le choix, il est préférable d'enlever un petit pion plutôt qu'un grand pion parce que les grands pions marquent plus de points quand ils atteignent une île.

Exemple

Le bateau NOIR doit recevoir une fuite mais il est plein donc un vote spécial doit avoir lieu. Dans ce bateau NOIR :

VERT a 2 marins : 2 voix

ROUGE a 1 officier : 2 voix

BLANC a 1 officier et un marin : 3 voix

VIOLET a 2 officiers : 4 voix

- *Si VERT, ROUGE et BLANC votent tous pour VIOLET, alors VIOLET devra enlever un de ses pions (le vote serait à 7 contre 4).*
- *Si VIOLET vote pour BLANC, ainsi qu'un autre joueur, alors, c'est blanc qui perdra un pion.*
- *Si VIOLET vote pour VERT, que VERT et ROUGE votent pour VIOLET et que BLANC vote pour ROUGE, alors il y a égalité (4 contre 4) entre VERT et VIOLET et c'est le premier joueur qui décide qui de VERT ou de VIOLET devra perdre un pion.*

Une fois que le pion est enlevé, la fuite est mise à sa place.

Phase 2 : Déplacement d'un bateau

Cette phase n'est pas terminée tant qu'un bateau n'a pas été déplacé d'une rangée vers les îles.

Les bateaux ne se déplacent que tout droit. Chaque bateau se dirige vers une île particulière et il ne peut se déplacer que vers cette île.

Les joueurs négocient entre eux pour choisir quel bateau va avancer. Dès que le premier joueur appelle au vote, les négociations cessent. Chaque joueur tourne secrètement sa roue de vote pour faire apparaître la couleur du bateau qu'il veut avancer dans la fenêtre triangulaire. Quand chacun est prêt, les votes sont révélés.

Le bateau qui a obtenu la majorité avance d'une case vers son île. Les égalités, comme toujours, sont résolues par le premier joueur.

Dès qu'un bateau atteint une île, les pions sont enlevés et les joueurs marquent leurs points. Chaque île possède son barème de marque, constitué de deux nombres. Le plus grand nombre représente le gain pour un officier, et le plus petit, celui pour un marin.

Phase 3 : Nage vers un meilleur bateau

Cette phase n'est pas terminée tant que tous les pions n'ont pas rejoint un canot ou le fond de l'océan en se noyant.

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit enlever un de ses pions de n'importe quel bateau et le placer dans l'eau derrière le bateau qu'il vient de quitter. Une fois que tous les joueurs ont sorti un pion, alors, en commençant par le joueur qui a enlevé son pion en dernier, et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'au premier joueur, chaque joueur doit mettre le pion qu'il a enlevé dans un bateau différent. S'il n'y a aucune place disponible dans aucun des autres bateaux, alors notre homme se noie et est enlevé du jeu. (*on peut observer une minute de silence*).

Restrictions

Un seul pion peut abandonner chaque bateau et se placer dans l'eau à l'arrière. Si vous ne pouvez pas enlever un homme d'un bateau parce que tous vos hommes sont dans des bateaux que d'autres joueurs ont déjà abandonnés, alors vous n'enlevez aucun pion.

Vous ne pouvez pas remonter dans le bateau que vous avez quitté. Ce doit être un bateau différent de celui dont vous avez sauté.

Plusieurs pions peuvent monter dans un même bateau tant qu'il y a des places vides, et que vous ne remontez pas dans le même bateau que celui dont vous avez sauté.

Dès qu'il n'y a plus qu'un seul bateau en jeu, la phase 3 n'a plus lieu.

Pour toutes les phases

Si à la fin de n'importe quelle phase un bateau se trouve contenir plus de fuites que de pions, les hommes présents ne parvenant plus à écoper, le canot sombre avec tous ses occupants. Enlevez le bateau du jeu, avec tous les pions et les fuites qu'il contient.

La casquette de Capitaine

Cette règle prime sur toutes les règles précédentes.

A l'occasion de n'importe quel vote, plutôt que de faire apparaître une couleur dans la fenêtre triangulaire, vous pouvez faire apparaître la casquette de Capitaine.

Quand les votes sont révélés, si vous êtes le seul électeur à avoir choisi la casquette, alors vous devenez momentanément Capitaine. Etre Capitaine signifie que vous et vous seul décidez le résultat du vote. Même si tous les autres ont voté contre vous, cela n'a aucune importance. Vous êtes le Capitaine et vous décidez du résultat.

Malheureusement, si plus d'un joueur choisit la casquette, alors personne ne peut porter la casquette et le vote est résolu comme si ces joueurs qui ont choisi la casquette n'avaient pas voté du tout. Si par extraordinaire, tous les joueurs avaient choisi la casquette, on procède à un nouveau vote.

Malheureusement, chaque joueur n'a droit qu'à 3 TENTATIVES de porter la casquette de Capitaine. Quand les votes sont révélés, tous les joueurs qui ont choisi la casquette doivent rendre un de leurs trois marqueurs. Souvenez-vous, vous perdez un marqueur à chaque tentative de devenir Capitaine, que la tentative ait réussi ou non. Vous n'avez que trois marqueurs. Employez-les sagement.

Fin de la partie

Le jeu est fini quand tous les bateaux sont parvenus à une île ou sont au fond de la mer. Le joueur ayant le plus grand total est le vainqueur.

Les ex æquo sont départagés de la façon suivante :

- Le joueur dont le bateau de même couleur est arrivé le premier à une île
- Sinon, le joueur le plus proche dans l'ordre du joueur dont le bateau (de même couleur) est parvenu le premier à une île.