

Didier Jacobée

Illustré par Pathat

FAUT PAS POUSSER

Un jeu pour 2 à 4 joueurs, âgés d'au-moins 7 ans.



À bord du *Cygne Noir*, l'équipage est à la fête.

Le Capitaine Barberousse fait subir le supplice de la planche à tous ses prisonniers.

Aussitôt la planche est installée à tribord.

4 pirates peuvent tenir dessus sans basculer.

Mais qui plongera dans les flots déchaînés lorsqu'un cinquième supplicé viendra s'ajouter ?

À vous de jouer astucieusement vos pirates pour rester le plus longtemps sur la planche !



INSTALLATION

Installez « la planche » au centre de la table de la manière suivante :

positionnez en première position la carte avec les 2 pirates qui lèvent les bras et qui quittent le bateau, puis utilisez 4 cartes pirates quelconques et terminez par la carte fin de planche.

Retirez les 4 cartes du centre pour ne laisser que les 2 cartes aux 2 extrémités, distantes exactement de 4 cartes.

Emplacements



LE JEU À 4 JOUEURS

Répartissez les 48 cartes pirates par couleur d'équipage. Chaque joueur prend les 12 cartes de l'équipage qu'il choisit de jouer.

LES 12 CARTES ÉQUIPAGE

Votre jeu de cartes comporte 6 cartes PIRATE, 5 cartes ACTION et 1 carte « Non Merci ! On passe notre tour ».



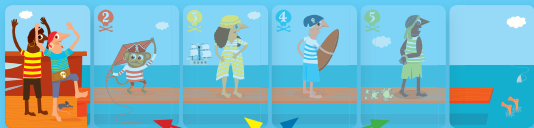
Chaque carte PIRATE porte un chiffre en haut à gauche. Plus ce chiffre est petit, plus son entrée sur la planche sera facilitée.

Le pirate de valeur 1 est le Capitaine de votre équipage, symbolisé par le chapeau du capitaine en haut à droite de la carte.

PREMIÈRE INSTALLATION SUR LA PLANCHE

Tous les joueurs choisissent 1 carte PIRATE parmi leurs 6 membres d'équipage et la révèlent simultanément au centre de la table.

Le joueur qui a joué la carte PIRATE avec la plus faible valeur installe sa carte sur la planche à l'emplacement n°1 (celui situé le plus à gauche), puis le joueur restant qui a la carte PIRATE avec la valeur la plus faible installe sa carte à l'emplacement n°2 et ainsi de suite.



Le premier joueur à jouer est le joueur dont le pirate se situe sur l'emplacement n°4 (le plus à droite). Puis c'est au joueur assis à sa gauche (quelle que soit sa position sur la planche) et ainsi de suite.

COMMENT JOUER ?

À votre tour, **vous devez jouer 1 carte PIRATE et 1 carte ACTION**, à moins que vous ne choisissiez de jouer la carte « Non merci ! On passe notre tour. », auquel cas vous ne pouvez jouer aucune autre carte ce tour-ci.

Choisissez selon ce qui vous arrange si vous jouez d'abord la carte ACTION ou d'abord la carte PIRATE. Dans le premier cas, les effets de la carte ACTION s'appliqueront avant l'arrivée de votre pirate sur la planche. Dans le deuxième cas, les effets de la carte ACTION s'appliqueront après votre entrée et après le plongeon du 5^{ème} pirate.

JOUER UNE CARTE ACTION

Les cartes ACTION permettent de modifier les positions des pirates sur la planche. Vous pouvez faire reculer 1 pirate d'1, 2 ou



Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

Joueur 1

En cas d'égalité, c'est toujours le joueur le plus jeune qui s'installe le plus à gauche.

La planche est maintenant complète avec ces 4 pirates. Le prochain pirate qui rentrera sur la planche précipitera forcément un pirate à la mer, celui qui se situe le plus à droite, à l'emplacement n°4, à l'extrémité de la planche !

ORDRE DU TOUR DE JEU

La première installation sur la planche détermine l'ordre du Tour de jeu pour toute la partie.

3 emplacements (cartes -1, -2 et -3) ou vous pouvez faire avancer 1 pirate d'1 ou de 2 emplacements (cartes +1 et +2).



Toutefois, l'utilisation d'1 carte ACTION ne permet jamais de précipiter un pirate à la mer. Celui-ci s'arrête toujours au 4ème emplacement.

Seule l'arrivée d'un nouveau pirate sur la planche permet de précipiter un pirate à la mer.

Les cartes ACTION qui sont jouées sont défaussées.

JOUER LA CARTE « Non Merci ! »



Comme son nom l'indique, si vous choisissez de jouer la carte « Non merci ! On passe notre tour. », vous passez votre tour. Cela signifie que vous ne faites pas monter de pirate

de votre équipage sur la planche ce tour-ci, mais cela signifie aussi que vous ne pouvez pas agir sur l'ordre des pirates sur la planche non plus.

INTRODUIRE SON PIRATE SUR LA PLANCHE

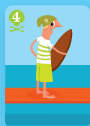
Le pirate que vous venez de jouer doit faire son entrée sur la planche, mais l'emplacement qu'il va occuper dépend de sa valeur et de la valeur du pirate situé sur le 1^{er} emplacement.



- si votre pirate a une valeur égale ou inférieure au pirate situé sur le premier emplacement, il fait son entrée **sur le 1^{er} emplacement** et repousse tous les autres pirates d'un cran. Le pirate qui était situé au 4^{ème} emplacement tombe à la mer.



- si votre pirate a une valeur supérieure d'1 point au pirate situé sur le premier emplacement, il fait son entrée **sur le 2^{ème} emplacement** et repousse les 3 derniers pirates d'un cran. Le pirate qui était situé au 4^{ème} emplacement tombe à la mer.



- si votre pirate a une valeur supérieure de 2 points au pirate situé sur le premier emplacement, il fait son entrée **sur le 3^{ème} emplacement** et repousse les 2 derniers pirates d'un cran. Le pirate qui était situé au 4^{ème} emplacement tombe à la mer.



- si votre pirate a une valeur supérieure d'au moins 3 points au pirate situé sur le premier emplacement, il fait son entrée sur le 4^{ème} emplacement. Le pirate qui était situé à cet emplacement est précipité à la mer. L'arrivée d'un pirate sur la planche a donc TOUJOURS pour conséquence de précipiter à la mer le pirate situé **sur le 4^{ème} emplacement**.



UN HOMME À LA MER

La carte du pirate qui tombe à la mer est classée de la manière suivante. Les 4 premiers pirates qui tombent à la mer

forment une première pile. Chaque pirate présent dans ce tas marquera 1 point en fin de partie.

Les 4 pirates suivants forment une deuxième pile. Chaque pirate présent dans ce tas marquera 2 points en fin de partie.

Et ainsi de suite.



FIN DE PARTIE

Une fois que tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes, on procède au décompte des points en additionnant les points marqués par chacun de ses 6 pirates.

Le joueur qui possède le pirate sur le 4^{ème} emplacement de la planche marque 6 points, 7 points pour le 3^{ème} emplacement, 8 points pour le 2^{ème} et 9 points pour le 1^{er}.

Enfin, tous les Capitaines qui sont encore présents sur la planche en fin de partie marquent un bonus de 2 points supplémentaires.

Le vainqueur est le joueur dont l'équipage a marqué le plus de points.

Dans l'exemple ci-contre :

Bleu marque **25 points**.

Vert marque **22 points**.

Rouge marque **16 points**.

Jaune marque **24 points** (bonus Capitaine).

C'est le joueur jaune qui remporte la partie.

Ce jeu est édité par



dans la collection



Un jeu conçu et développé par

Sweet November

14 rue de l'Aleu

78730 Saint-Arnoult en Yvelines - France

© 2012 Sweet November

LE JEU À 2 OU 3 JOUEURS

- Retirez leurs 5 cartes ACTION des ÉQUIPAGES que les joueurs n'ont pas choisi de jouer.

- Lors de la première installation sur la planche, tirez une carte PIRATE au hasard (si c'est la carte Non Merci !, procédez à un nouveau tirage et remplacez la carte Non Merci ! au centre de la pile).

En cas d'égalité, les équipages non joués prennent les emplacements situés les plus à droite.

Quel que soit leur emplacement sur la planche, les équipages qui ne sont pas joués par un joueur sont joués en dernier dans l'ordre du tour de jeu.

- À leur tour de jeu, tirez une carte pirate au hasard et procédez normalement à son introduction sur la planche.

- En fin de partie, ne procédez au décompte de points que des équipages qui sont joués par les joueurs.

