

F

Jeux Ravensburger® 21 964 3

Auteur : Gunter Baars · Illustrations : Dynamo Limited, Oliver Wenniges
Design : DE Ravensburger, Schwarzschild, KniffDesign

Le jeu d'équilibre des habiles matelots Pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans



Contenu

1 bateau (composé de sa coque et de son pont prédécoupé)	28 jetons
1 plaque Mer	12 tonneaux de 3 couleurs différentes
	3 marins (vis)
	1 dé Couleurs

Quelle mer !

Les marins se démènent pour empiler tous leurs tonneaux sur le pont, tandis que le bateau ne cesse de tanguer dans les hautes vagues. Plus la pile de tonneaux grandit, plus il s'agit d'être adroit. C'est la seule solution pour que tous les tonneaux restent bien en équilibre les uns sur les autres.

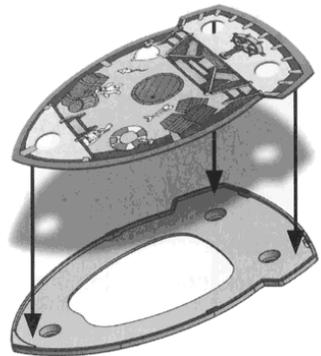
Le but du jeu consiste à empiler les 12 tonneaux, sans faire tomber la pile, pour gagner le plus de jetons.



Avant de commencer

Détachez le **pont du bateau**, la **plaque Mer** et les **jetons** des planches prédécoupées.

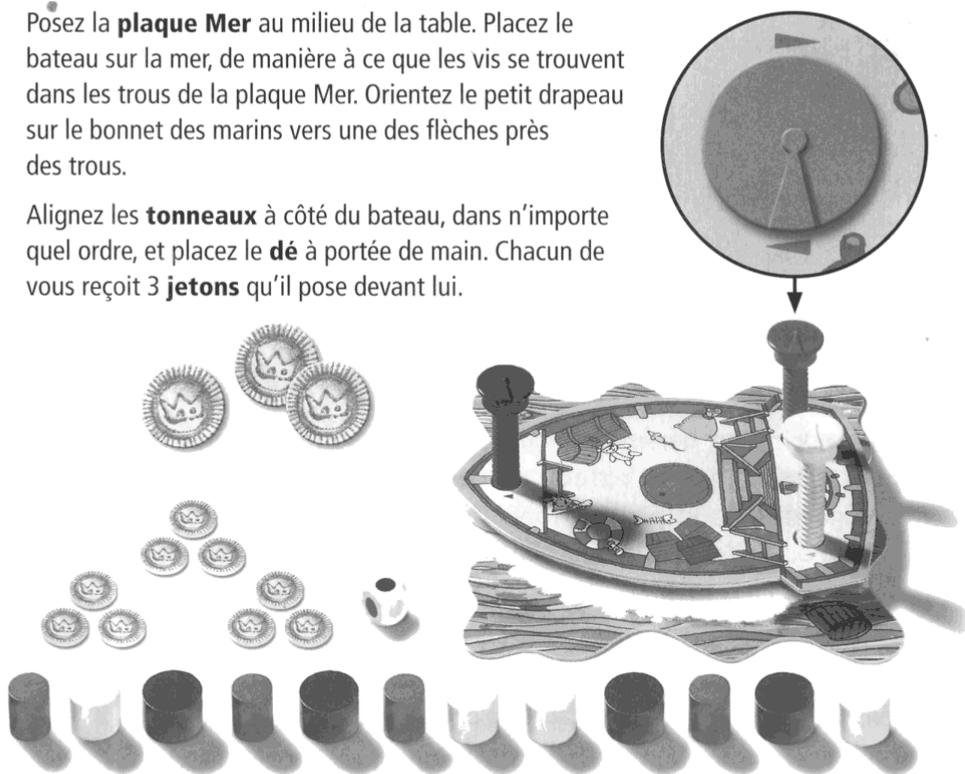
Enfoncez ensuite délicatement le **pont** dans la **coque** verte en le coinçant dans les pattes ; l'ensemble forme le bateau.



Vissez chacun des **marins** dans le trou du **bateau** dont la couleur des flèches correspond. Si vous retournez le bateau, les vis doivent **dépasser des écrous d'environ 5 mm**.

Posez la **plaque Mer** au milieu de la table. Placez le bateau sur la mer, de manière à ce que les vis se trouvent dans les trous de la plaque Mer. Orientez le petit drapeau sur le bonnet des marins vers une des flèches près des trous.

Alignez les **tonneaux** à côté du bateau, dans n'importe quel ordre, et placez le **dé** à portée de main. Chacun de vous reçoit 3 **jetons** qu'il pose devant lui.



Le palpitant jeu d'équilibre commence !

.....
Combien de fois joue-t-on ?
.....

Une partie se joue en **3 manches**.

À chaque manche, les joueurs essaient d'empiler les 12 tonneaux. Une manche s'arrête lorsque les tonneaux tombent ou lorsque les joueurs ont réussi à tous les empiler.

1. Lancer le dé

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

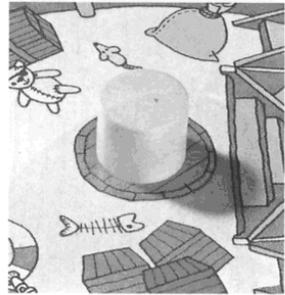
Quand vient son tour, le joueur lance **d'abord** le dé. Celui-ci indique quel marin il devra tourner ensuite.

2. Empiler un tonneau

Le moment est venu de charger les tonneaux sur le bateau.

Si le dé indique **Rouge, Jaune ou le trèfle**, le joueur place un tonneau sur le bateau. S'il indique **Bleu**, il n'en place pas.

Le joueur peut maintenant **empiler** un tonneau. Il prend le premier tonneau de la rangée et le pose sur l'emplacement rond au milieu du bateau. C'est là que seront empilés tous les tonneaux.



3. Tourner un marin

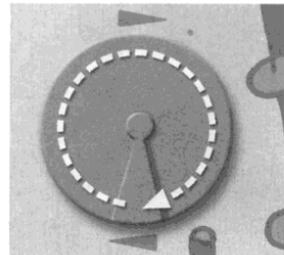
Si le dé indique **Rouge, Jaune ou Bleu**, le joueur doit tourner le marin de la couleur correspondante.

S'il obtient le **trèfle**, il peut choisir quel marin il tourne. Il vaut mieux tourner un marin qui n'a pas souvent bougé. Il rétablit un peu l'équilibre et il devient de nouveau plus facile d'empiler des tonneaux.



Un marin doit être tourné d'un tour complet dans le sens des flèches : le tourner jusqu'à ce que le drapeau sur son bonnet soit de nouveau dans sa position de départ. Ainsi, le bateau bouge et penche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.



Aide-mémoire

1. Lancer le dé

2. Empiler

- ▶ Rouge / Jaune / Trèfle
= empiler un tonneau
- ▶ Bleu
= Ne pas empiler de tonneau

3. Tourner un marin

- ▶ Le dé indique sa couleur
- ▶ Trèfle = couleur au choix

Tonneaux à la mer !

Si la pile s'écroule pendant son tour, le joueur doit rendre un de ses jetons. La manche est terminée.

Bravo, tous les tonneaux sont à bord !

Si un joueur réussit à empiler le douzième et dernier tonneau, sans faire tomber la pile, la manche s'arrête. En récompense, il gagne 2 jetons et tous les autres joueurs 1 ; après tout, ils ont aussi aidé à construire cette tour.

Une nouvelle manche commence alors. Tourner de nouveau les marins jusqu'à leur position de départ. Reforme une rangée de tonneaux dans n'importe quel ordre sur la table. Et le voisin du joueur qui avait commencé la première manche entame la deuxième...

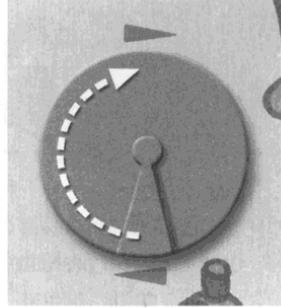
Le vainqueur est celui qui possède le plus de jetons à l'issue des trois manches.



Variantes

Pour les moussaillons

Vous êtes nouveaux à bord ? Vous voulez d'abord vous familiariser avec le jeu et essayer une variante plus simple ? Vous pouvez faire une manche avec 9 tonneaux **ou** tourner les marins, non pas d'un, mais d'**un demi-tour** dans le sens des aiguilles d'une montre, à chaque mouvement. Dans ce cas, le drapeau sur le bonnet du marin tourne de la flèche de départ jusqu'à celle opposée.



Pour les vieux loups de mer

Vous avez déjà navigué sur tous les océans ? Alors essayez cette règle avancée :

Si, **avant** de lancer le dé, un joueur pense ne plus pouvoir ajouter de tonneau sur la pile, sans qu'elle ne tombe, il peut passer son tour. Ceci lui coûte un jeton qu'il remet dans la réserve.

Le joueur suivant, lui, n'a **pas** le droit de passer, mais doit tenter sa chance. S'il parvient à empiler un nouveau tonneau **et** à tourner le marin, il gagne le jeton que le joueur précédent a rendu.

Important : Dans cette variante, si la pile s'écroule, il faut rendre **2** jetons !

Les autres règles restent identiques.