

TITANIC

A1503 47

Noris

Le Titanic commence à sombrer. Chaque joueur est responsable d'un certain nombre de passagers. Qui parviendra à en sauver le plus ?

MATERIEL

plan de jeu, 48 figures en 4 couleurs (2 x 15, 1 x 10 et 1 x 8), 60 cartes présentant 3 motifs différents (30 cartes EAU, 20 cartes ICEBERG, 10 cartes BOUEES), un dé spécial, 33 cartes DEPLACEMENT.

PRESENTATION

La plus grande partie du plan de jeu représente le pont inférieur du Titanic (en jaune); sa prolongation représente le pont supérieur (en ocre) auquel on accède par des escaliers latéraux. Les deux ponts sont longés, à droite et à gauche, par un couloir (en jaune pâle), bordé d'une rampe (ligne noire), au-delà de laquelle se trouve la mer. Les deux ponts sont aussi séparés par une rampe (ligne noire pointillée). A noter la case de départ (Start) près de l'escalier droit. Enfin la mer en bleu.

PREPARATION

- Triez les cartes à motifs (ICEBERG, EAU, BOUEES) par type et formez trois talons distincts, faces visibles.
- Le talon BOUEES doit être, en outre, ordonné de la manière suivante : de haut en bas, d'abord les cartes 1 bouée, ensuite les cartes 2 bouées, puis les cartes 3 bouées, enfin, tout en dessous, la carte 4 bouées.
- Chaque joueur pose ses passagers devant lui. Dans le cas de 2 joueurs, chacun aura 15 passagers dans une même couleur. Dans le cas de 3 joueurs, chacun reçoit 10 passagers. Dans le cas de quatre joueurs, chacun reçoit 8 passagers.
- Les 33 cartes DEPLACEMENT sont bien mélangées. Chaque joueur en reçoit trois qu'il tient en main. Le reste est mis en talon, faces cachées, à côté du plateau.
- Le plus jeune ouvre le jeu. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

BUT DU JEU

Parvenir à mettre un maximum de passagers dans les bouées.

DEROULEMENT

Celui qui joue, lance le dé.

FACE BLANCHE : poser une carte ICEBERG

FACE ROUGE : poser une carte BOUEE. On commencera par toutes les cartes avec une seule bouée; ensuite celles avec 2 bouées; ensuite celles avec 3 bouées; et seulement, à la fin, celle avec 4 bouées.

FACE BLEUE : poser une carte EAU et poser un de ses pions sur la case de départ.

FACE START : poser un de ses pions sur la case de départ.

- Une carte est toujours posée sur le prochain nombre disponible. La première va sur l'emplacement 1; la seconde sur l'emplacement 2, etc... Chaque carte couvre un carré de quatre cases.
- Si une action n'est plus possible faute de cartes dans la réserve, le joueur choisit un autre type de carte (au choix). Ainsi, choisir une carte EAU permettra au joueur d'introduire un nouveau passager...

Déplacement des pions

Après avoir lancé le dé et réalisé l'action liée à la face obtenue au dé, un joueur peut bouger 1, 2 ou 3 de ses pions, en utilisant 1, 2 ou 3 cartes DEPLACEMENT.

Principe

Pour chaque carte DEPLACEMENT qui est jouée, un pion est déplacé. Un même pion peut profiter de plusieurs mouvements successifs.

Si quelqu'un ne possède plus de pion, il ne peut évidemment rien déplacer... et le tour du joueur suivant commence. Un joueur n'est pas obligé de jouer une carte MOUVEMENT. Il arrive d'ailleurs que le joueur n'ait aucune possibilité de déplacement car trop d'obstacles entourent ses pions.

Déplacement

La carte déplacement qui est jouée, est posée sur un talon de défausse. Le pion choisi progresse en ligne droite du nombre de cases indiqué sur la carte (6 cases au maximum).

Règles à respecter

- Les pions se déplacent horizontalement ou verticalement, en ligne droite et sans changer de direction. du nombre **total** de cases indiqué par la carte.
- Il n'est pas permis de passer sur un iceberg ni de stationner dessus.
- Il n'est pas permis de s'arrêter sur la case de départ (case START).
- Il n'est pas permis de passer au-dessus d'une bouée.
- Il n'est pas permis de passer au-dessus d'un autre pion (à soi ou aux autres), ni de s'arrêter sur une case occupée par un pion. Sauf exception (voir plus loin le point 3).
- Sauf exception (voir plus loin le point 7), il n'est pas permis de passer au-dessus des rampes.

- S'il n'y a pas de rampe entre le pion et une BOUEE ou une case EAU, le déplacement devient possible.
- Sur les cartes BOUEE, les cases sans bouées comptent comme des cases EAU.
- Atteindre une bouée signifie qu'on est sauvé et qu'on a atteint son objectif.
- Quand un pion s'est logé dans une bouée, il ne peut plus en sortir. Il a atteint son but et reste là jusqu'à la fin du jeu.
- Quand un joueur a fini de jouer, il reprend dans le talon des cartes DEPLACEMENT autant de cartes que le nombre qu'il vient d'utiliser. Trois au maximum. Si le talon est vide, les cartes du talon de défausse sont mélangées et forment un nouveau talon.

Le suivant joue, quand les déplacements d'un joueur sont terminés.

ACTIONS SPECIALES

1. La case de départ (Start)

La case de départ ne permet que de se diriger vers le pont inférieur. Quand la case start est recouverte par de l'eau, un iceberg ou une bouée... il n'est plus possible de poser de nouveaux pions sur le Titanic. Aucun pion ne peut passer au-dessus de la case START. Elle est exclusivement réservée au départ des pions.

Quand un joueur pose un nouveau pion sur la case de départ, il doit aussitôt le faire bouger en utilisant une carte DEPLACEMENT à son profit. Il est souvent intéressant de s'éloigner rapidement de la zone de démarrage... car une action spéciale permet de chasser certains pions adverses.

2. Zone de panique

Chacun sait que les zones proches d'escaliers sont des zones dangereuses car les gens s'y poussent lors d'une panique. Par exception donc, des pions se trouvant sur l'une des 24 cases de la zone de panique, peuvent être dépassés. La zone de panique comprend les cases qui sont de part et d'autre de la rampe intérieure (en noir pointillé), ainsi que les 4 cases escalier. Les cases occupées sont évidemment comptées lors du déplacement d'un pion. Si quelqu'un amène un pion sur une case déjà occupée dans cette zone de panique, le pion rejoint est chassé (voir point 3, ci-après). Une case de la zone de panique qui est recouverte d'EAU, d'ICEBERG ou de BOUEE ne fait plus partie de la zone de panique.

Enfin, il est interdit de passer directement (en ligne droite) de la Zone de panique à un escalier.

3. Chasser un pion

Normalement, il n'est pas permis de se poser sur une case déjà occupée par un autre pion. Mais cette règle ne vaut pas sur toutes les cases de couleur jaune pâle (zone de panique et couloirs suivant les rampes). Si un pion s'arrête sur une case de cette couleur où stationne un autre pion (appartenant aux autres ou à soi-même), le pion rejoint est chassé et rendu à celui qui en est le propriétaire. Le pion n'est pas éliminé; il pourra être à nouveau être introduit, plus tard, sur le Titanic.

4. Les escaliers

Les escaliers représentent la seule manière de passer d'un pont à un autre. Chaque escalier vaut deux cases. Tout pion qui parvient sur une de ces 2 cases, doit être immédiatement rebougé en usant une seconde carte DEPLACEMENT. Il n'est donc pas permis de s'arrêter sur l'escalier en fin de tour.

5. Nager

Si un pion se trouve dans l'eau, il nage et se cherche un chemin vers une bouée.

Un nageur ne peut revenir à bord du Titanic. Conseil : ne mettez pas trop vite vos pions dans l'eau !

6. Une carte sur un pion

Si une carte devait recouvrir un pion, ce pion est mis hors jeu et n'est pas rendu à son propriétaire.

7. Trous dans la rampe

Un trou dans la rampe se forme quand une carte EAU, ICEBERG ou BOUEE recouvre les cases 1, 12, 13, 24, ... d'un côté, et 6, 7, 18, 19... de l'autre.

Si c'est une carte ICEBERG, c'est sans incidence... puisqu'on ne peut passer au-dessus d'un iceberg.

Si c'est une carte EAU ou BOUEE, la voie est ouverte aux nageurs... et la rampe n'est plus un obstacle à cet endroit-là. Idem pour la rampe intérieure : elle disparaîtra progressivement avec l'arrivée des cartes.

8. FACE START quand le joueur n'a plus de pions à mettre en jeu

Règle Casse-Noisettes : le joueur ne réalise que des déplacements

Règle Noris : le joueur n'a pas de chance. Il ne peut rien mettre en jeu, ni utiliser une carte DEPLACEMENT. Il passe son tour et le suivant joue.

(Remarque : la face BLEUE signifie poser une carte EAU et introduire un nouveau PION. Si le joueur ne possède plus de pion, il peut néanmoins poser une carte EAU et poser une ou plusieurs cartes DEPLACEMENT.)

FIN DE JEU

Quand la dernière carte est posée sur l'emplacement n° 60, chaque joueur, à tour de rôle, peut encore provoquer 1 à 3 déplacements. Le jeu s'arrête alors et celui qui possède le plus de pions logés dans des bouées, gagne la partie.

Le jeu s'arrête également et immédiatement quand les 20 bouées sont chacune remplies d'un pion.