

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



RÈGLES DU JEU

Hissez haut!

Cap sur l'objectif



sas

THE
POWER
TO KNOW.

AVANT-PROPOS

Vous ne rêvez pas, c'est bien un jeu que vous tenez entre les mains. Est-ce bien sérieux ?

Très, car notre position de leader dans l'informatique décisionnelle nous fait obligation d'innovation.

Cet outil ludique et original est issu d'une démarche créative à laquelle ont participé les équipes de SAS. **Hissez Haut !** permet de découvrir ou redécouvrir nos activités tout en s'amusant, transposant l'univers de notre entreprise dans le monde des corsaires, fiers marins au service de leur nation, comme nous le sommes au service de nos clients.

Dynamisme, innovation et conquête sont quelques-uns des mots qui qualifient le mieux ce jeu ainsi que notre démarche. Tels les équipages de corsaires, les équipes de SAS œuvrent ensemble pour leurs clients, armateurs modernes. Devant faire face à la concurrence, le commercial capitaine doit ramener les trésors qui permettront à nos clients de se renforcer et de se développer.

Ces trésors, ce sont bien sûr les *outils solutions* que SAS met à leur disposition, ainsi que les compétences et l'expérience de nos équipes et notre expérience.

C'est à présent à votre tour de vous lancer à l'aventure, en hissant bien haut de pavillon de SAS.

Daniel Delorge
Directeur Général



“*Non privatum,
sed publicum privatum
bellum gerunt.*” **Wolf**

historien et humaniste
allemand (1516-1580)

“*Ils ne font pas leur guerre privée,
mais à titre privé la guerre nationale*”.

Si nous devons n'en citer que quelques-uns, ce serait *Jean Bart*, *Robert Surcouf* ou *René Duguay-Trouin*, mais ils furent nombreux à se livrer à la guerre de course. Découvrez l'histoire de ces hommes d'exception.



LA GRANDE ÉPOQUE

Bien que la pratique de la guerre de course date du Moyen Âge, elle s'est surtout répandue de la fin du 17^e siècle au début du 18^e. Le premier port français armant des navires pour la course sous Louis XVI fut *Saint-Malo*. Les activités des ports étant dépendantes en grande partie du commerce, cette période de guerres était peu propice à un large développement de leur activité. La guerre de course est donc intervenue comme une activité de remplacement logique, la plupart des armateurs ayant commencé à armer leurs navires de commerce pour protéger les cargaisons. Il ne fallut pas longtemps pour que ces navires armés en course n'en profitent pour rançonner et piller les navires marchands des nations ennemies. Bien sûr, une telle activité était associée à la piraterie et les responsables subissaient le même sort, se balançant à leur potence au gré du vent. Mais bientôt ces navires allaient jouer un rôle important dans les guerres opposant la France à ses ennemis. La caprerie faisant partie intégrante de la stratégie militaire française, elle représentait également une grande source de revenus pour le roi qui prélevait une partie des prises.

LA GUERRE DE COURSE

Pratiquée jusqu'en 1856, date de son abolition, la guerre de course (ou caprerie) consistait à courir sur des bâtiments marchands appartenant à des nations ennemies afin de s'appropriier leur cargaison, voir de les capturer. Pratiquée aussi bien par des navires de la marine de guerre que par des particuliers, ce sont ces derniers qui donnèrent naissance aux fameux corsaires qui officiaient en temps de guerre, commissionnés par leur suzerain via une lettre de marque. La lettre de marque, véritable document officiel, légalisait l'activité de son récipiendaire, le différenciant des pirates sans foi ni loi qui pillaient les navires marchands pour leur propre compte et non celui de leur nation. Le corsaire est donc un marchand et un combattant au service de sa nation pour qui la guerre de course est une affaire comme une autre, plus ou moins fructueuse.

UN CAPITAINE ET SON NAVIRE

Les premiers navires corsaires étaient généralement des navires destinés au commerce et reconvertis en navire de guerre, une transformation facilitée par leur armement déjà conséquent. Mais bientôt de nouveaux navires firent leur apparition, plus rapides, maniables et légers, ils pouvaient ainsi surprendre les lourds navires marchands ennemis et fuir rapidement avec leur cargaison. Lorsque la guerre de course devint plus sérieuse, de lourds bâtiments, souvent armés de près de cinquante canons, prirent le pas sur les navires plus légers. Souvent, les navires capturés étaient également reconvertis et confiés à des capitaines qualifiés, Saint-Malo devenant le port de référence en matière de guerre de course.

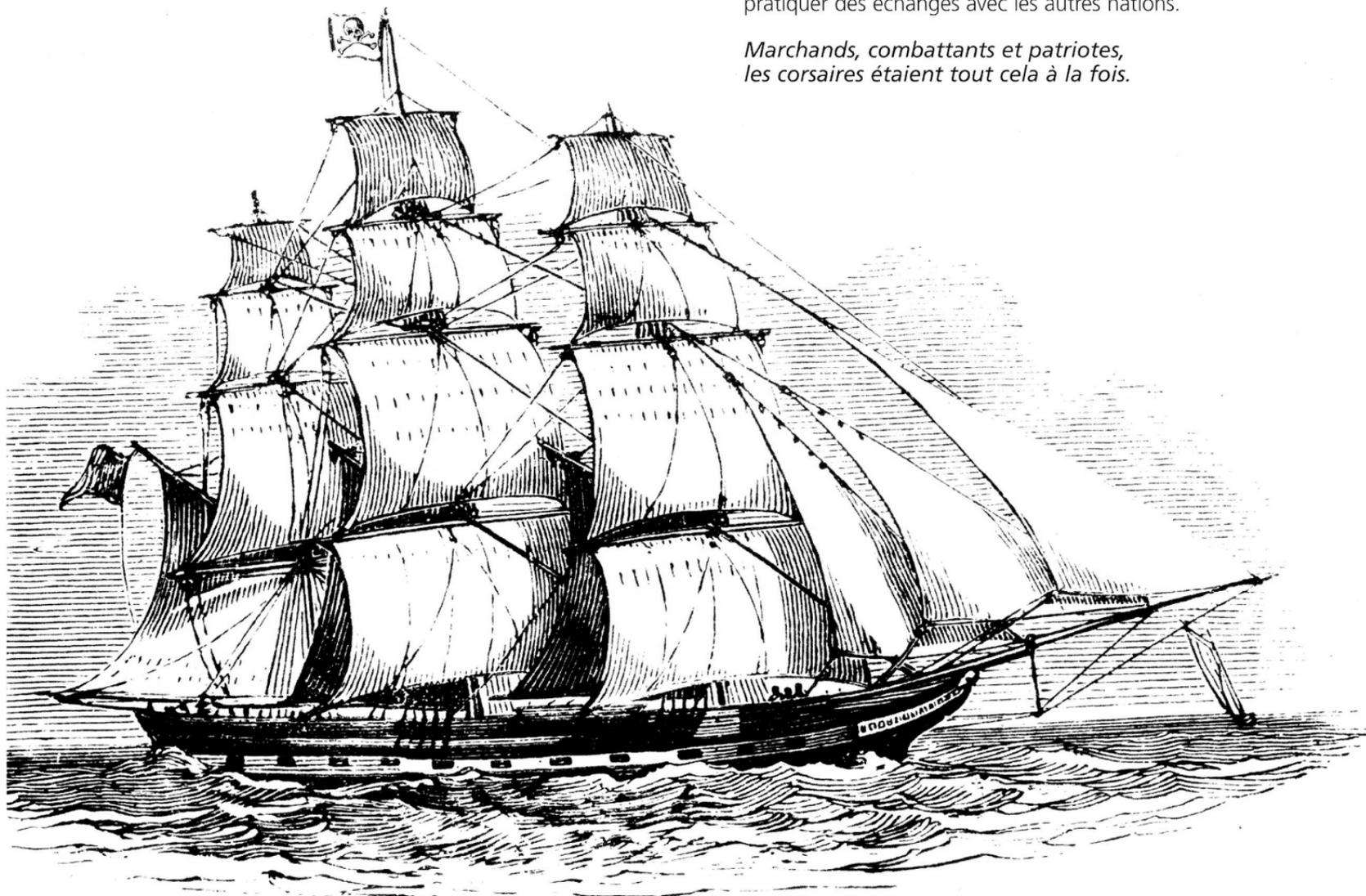
UNE ACTIVITÉ MARCHANDE

De retour au port avec leur prise, les capitaines remettaient un rapport de mer à l'amirauté. Les officiers d'administration de l'amirauté devaient dresser un procès-verbal d'inspection des navires, vérifiant que les scellés posés par l'écrivain de bord sur les prises étaient toujours intacts. Ensuite seulement, les hommes de bord pouvaient descendre à terre, attendant leur salaire ainsi qu'une part des prises.

Les cargaisons ne pouvaient être vendues qu'après que le tribunal des prises eut statué sur leur légitimité. Une petite partie revenait à l'état alors que le capitaine, son équipage et surtout l'armateur, se partageaient le produit de la vente ainsi gagné.

Bien que cette façon de faire soit la plus courante, il n'était pas rare qu'un bâtiment corsaire rançonne des navires marchands ou fasse quelques prisonniers, permettant de pratiquer des échanges avec les autres nations.

*Marchands, combattants et patriotes,
les corsaires étaient tout cela à la fois.*



Hissez haut!

Cap sur l'objectif

Chaque joueur incarne un corsaire sillonnant les mers afin de remplir les missions confiées par de riches armateurs, ses clients.

Les joueurs recrutent leur équipage avant de se lancer à l'aventure. Puis ils prennent la mer en quête des trésors leur permettant de remplir leurs missions. Mais attention à la concurrence, notamment celle des féroces pirates et des fortins ennemis ! Le gagnant est le premier à revenir à son port d'attache après avoir rempli toutes ses missions.

De 3 à 5 joueurs.

LES CARTES EN DÉTAIL

Voici un descriptif des cartes que vous allez rencontrer dans le jeu :



Navire et capitaine

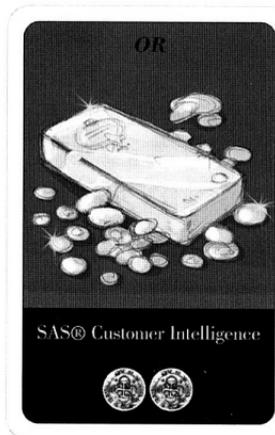
Ces cartes représentent les joueurs et les caractéristiques de base du navire ainsi que l'éventuelle capacité spéciale de son capitaine.

- **Attaque** : représente le bonus ajouté au résultat du *dé rouge* permettant de déterminer la puissance de l'attaque.
- **Défense** : représente le bonus ajouté au résultat du *dé bleu* permettant de déterminer la résistance face aux attaques adverses.
- **Capacité spéciale du capitaine** : ce petit texte permet de connaître la capacité spéciale du Capitaine du navire. Seuls quelques Capitaines en possèdent une.



Mission

Ces cartes indiquent les conditions ou éléments que chaque joueur doit réunir pour remplir les missions confiées par son client armateur. Une fois toutes les missions remplies, il rentre au port d'attache et gagne la partie s'il y parvient le premier.



Trésor

Ces cartes permettent de gagner des avantages et de remplir les missions.

- **Coût** : c'est le prix auquel la carte peut être vendue. Si deux joueurs pratiquent un échange Trésor contre pièces d'or, le prix est une indication, mais peut changer en fonction des négociations entre les joueurs participant à l'échange.

Atout

Ces cartes permettent aux joueurs de progresser plus rapidement vers la victoire. Certaines sont des cartes très simples avec un effet :

- **Capacité spéciale** : ce texte décrit l'effet de la carte lorsqu'elle est utilisée.

D'autres deviennent de nouveaux membres d'équipage :

- **Métier** : il s'agit du métier du personnage rencontré. Certaines cartes peuvent y faire référence.
- **Capacité spéciale** : texte permettant de connaître la capacité spéciale du personnage.



Aléa

Il s'agit d'événements particuliers se déroulant durant la partie.

- **Effet** : ce texte décrit l'effet de la carte lorsqu'elle est révélée au début d'un tour.
- **Coordonnées (sextant)** : indique l'endroit où se produit l'événement. Ces coordonnées sont présentes sur les *Bateaux pirates* et *Navires marchands*.

Membre d'équipage

Ces cartes permettent de remplir plus facilement les missions en apportant de nombreux avantages.

- **Métier** : il s'agit du métier du membre d'équipage, son rôle à bord. Certaines cartes peuvent y faire référence.
- **Capacité spéciale** : ce petit texte permet de connaître la capacité spéciale du membre d'équipage. Tous les membres d'équipage n'en possèdent pas.



LE PLATEAU DE JEU

Voici un descriptif du plateau sur lequel les navires vont évoluer.

- **Port d'attache** : point de départ et d'arrivée des joueurs.
- **Port** : c'est là que les cartes *Trésor* sont échangées et revendues. C'est également à cet endroit que l'on trouve des *Atouts*.
- **Fortin** : ce sont des lieux à attaquer pour gagner des cartes *Trésor*. Sur les *fortins* figurent leur défense ainsi que le nombre de cartes *Trésor* gagnées en cas de victoire.

PRÉPARATION

Les différents paquets de cartes *Aléa*, *Membre d'équipage*, *Trésor*, *Atout* et *Mission* sont placés face cachée autour de la zone du jeu. Les cartes représentant les *Navires* (et capitaine) sont visibles par tous les joueurs.

Tous les joueurs lancent le dé pour savoir qui commence. Le joueur ayant le résultat le plus élevé gagne cet honneur. Il choisit ensuite une carte *Navire*, puis le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) fait de même jusqu'à ce que tous les joueurs aient un *Navire*.

Le premier joueur distribue ensuite deux cartes *Missions* à chacun des joueurs. Chaque joueur prend connaissance de ses missions et les révèle aux autres joueurs en les posant devant lui.

Vous devez maintenant recruter votre équipage. À tour de rôle (en commençant par le premier joueur), chaque joueur choisit une carte *Membre d'équipage* et la place à côté de sa carte *Navire*. Lorsque tous les joueurs ont cinq *Membres d'équipage*, l'équipe est au complet. Les cartes *Membre d'équipage* non sélectionnées sont mises de côté.

Les joueurs prennent alors le pion navire correspondant à la couleur de leur carte *Navire* et le placent sur l'une des cases blanches du port d'attache (Le port du Château de Grégy).

Le premier joueur distribue ensuite trois cartes *Atout* à chaque joueur. Ces cartes sont gardées en main (sans les révéler à ses adversaires). Après cette préparation à l'aventure, la partie peut commencer...

(Voir page suivante)

PREMIER TOUR DE JEU

Chaque joueur, en commençant par le premier, et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, va jouer son tour. Au début de son tour, le premier joueur révèle une carte *Aléa* qui se résout immédiatement (voir la section Jouer une carte *Aléa*).

Voici, les actions que chaque joueur peut réaliser durant son tour :

- **Se déplacer** : le joueur jette le *dé blanc* et se déplace du nombre de cases correspondant. Certains membres d'équipage ajoutent un bonus de déplacement.
On ne peut se déplacer qu'une seule fois par tour.
- **Attaquer un navire ennemi** : en plaçant son navire sur une case adjacente à un *Bateau pirate* ou un *Navire Marchand*, il est possible de l'attaquer. Lors d'une attaque réussie, le joueur gagne la cargaison du navire vaincu (valeur indiquée sur la carte du navire en question).
Action possible une seule fois par tour.
- **Attaquer un fortin** : il est possible d'attaquer un *fortin* pour gagner des *Trésors*. Pour cela, il faut se trouver sur une case rouge entourant le *fortin*. Si l'attaque réussit, le corsaire prend un ou plusieurs *Trésors* gratuitement. En cas de défaite, il perd un *Membre d'équipage*. Il est impossible d'attaquer le même fortin deux fois de suite.
Action possible une seule fois par tour.
- **Débarquer au port** : en s'arrêtant à un port (sur l'une des cases blanches l'entourant), il est possible de piocher une carte **Atout**. Si un joueur possède une (ou plusieurs) carte(s) *Atout* représentant un personnage, il peut l'ajouter à son équipage, mais uniquement lorsqu'il est au port. Un navire ne peut jamais accueillir plus de 7 personnes à bord (le capitaine ne compte pas car il fait partie intégrante du navire). Au port, il est également possible de revendre ses *Trésors*. Ils sont revendus pour la valeur indiquée en pièces d'or. Les *Trésors* ainsi revendus, sont placés dans la défausse des cartes *Trésor*. Il est possible de piocher une carte *Trésor* en payant 4 pièces d'or. Il n'est pas possible d'aller deux fois d'affilée dans le même port. Il vous faut donc voyager.
Action possible une seule fois par tour.
- **Jouer une carte Atout** : ces cartes peuvent être jouées dès que vous le désirez, même et surtout, durant le tour d'un autre joueur. Seule exception, les personnages ne peuvent rejoindre votre équipage que si vous êtes dans un port.

MISE EN PLACE DU JEU



3 cartes Atout

Pion navire

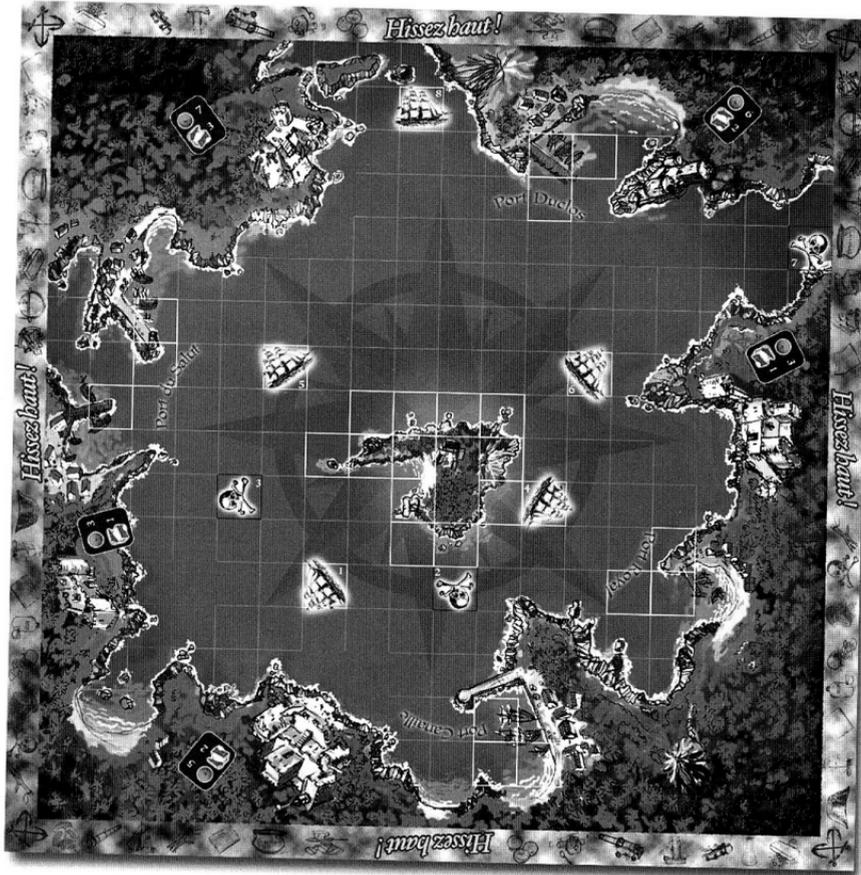
1 carte Navire



Carte Référence



Carte Référence



Cartes Aléa



Défausse cartes Aléa



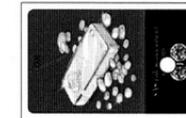
Cartes Atout



Défausse cartes Atout



Cartes Trésor



Défausse cartes Trésor

5 cartes Membre d'équipage

Pièces d'or



3 dés



2 Cartes Missions

• **Faire un échange** : si un joueur se trouve dans le même port qu'un autre joueur ou sur une case adjacente en mer, il peut lui proposer un échange de cartes *Trésor*. Elles peuvent être échangées entre elles ou contre des pièces d'or.

Si les joueurs se sont mis d'accord, l'échange à lieu.

Action possible une seule fois par tour.

VICTOIRE

Un joueur remporte la victoire lorsqu'il revient avec tous les éléments de ses *Missions* au port d'attache. Il n'est possible de revenir au port d'attache, qu'une fois toutes les *Missions* achevées.

JOUER UNE CARTE ALÉA

La première action du premier joueur du tour est de piocher une carte du paquet *Aléa* pour la montrer à tous les joueurs. L'effet de la carte s'applique immédiatement, puis la carte est défaussée.

Lorsque l'une des cartes *Bateau pirate* ou *Navire marchand* sort, il faut prendre le petit pion correspondant à la carte et le placer sur son point d'arrivée en mer (indiqué sur la carte et représenté sur le plateau par un navire ou une tête de mort). Voici comment fonctionnent ces deux cartes :



Navire marchand

Durant son tour, n'importe quel joueur peut déplacer le *Navire marchand* au maximum de quatre cases (le joueur peut également déplacer son propre navire durant ce tour). Un *Navire marchand* ne peut pas attaquer, mais il peut être attaqué. Si un *Navire marchand* est vaincu, le vainqueur gagne sa cargaison (indiquée sur la carte). Lorsqu'un *Navire marchand* défend, le joueur placé à gauche de l'attaquant lance le dé pour permettre au *Navire marchand* de se défendre. Si le *Navire marchand* est vaincu, le pion est retiré du plateau.

Bateau pirate

Au début de son tour, un joueur peut déplacer le *Bateau pirate* au maximum de quatre cases et attaquer (comme s'il s'agissait de son propre navire, excepté qu'il ne gagne rien). Un Bateau

pirate peut attaquer et être attaqué. Si le *Bateau pirate* est vaincu, le pion correspondant est enlevé du plateau. Le vainqueur du *Bateau pirate* gagne une carte *Atout* et un *Trésor*. Lorsqu'un *Bateau Pirate* défend, le joueur placé à gauche de l'attaquant lance le dé pour permettre au *Bateau pirate* de se défendre. Il est possible de jouer son propre navire en plus du *Bateau pirate*.

Deux cartes références *Bateau pirate* et *Navire marchand* sont posées sur la table et permettent de connaître les caractéristiques de chacun de ces navires.

Si une pile de cartes est vide, on remélange les cartes de la défausse pour créer une nouvelle pile.

LE COMBAT

L'attaquant utilise son *Attaque* et le défenseur (le joueur incarnant le *Bateau pirate*, le *Navire marchand* ou le *fortin*) utilise la Défense correspondante. Chaque joueur lance le dé et additionne le résultat à son attaque ou sa défense (en comptant tous les bonus apportés par des *Membres d'équipage* ainsi que les éventuelles cartes *Atout* jouées). En cas d'égalité, le défenseur gagne.

Combat contre les Bateaux pirates et les Navires marchands

Vous gagnez : vous gagnez ce qui est inscrit sur la carte vaincue.

Vous perdez : vous perdez un Membre d'équipage.

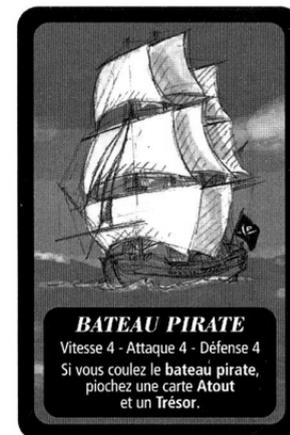
Attaque de fortin

Vous gagnez : vous gagnez un ou plusieurs *Trésors* (comme indiqué sur chaque *fortin*).

Vous perdez : vous perdez un Membre d'équipage.

Création et Réalisation :
DARWIN Concept - Tél. : 01 42 05 30 31
Illustrations : François Quéméré

Remerciements : à Véra Popadic, Georges Valier, Sandrine Garcia, Mireille Reichert, David Abrioux, Eric Loustau, Patricia Machet, Vincent Maillard, Dominique Meunier, Katia Siciliano, Elisabeth Ziegler et Fabienne Bernard pour leur participation active dans la création de ce jeu ; à tous les testeurs pour leur disponibilité et leurs remarques pertinentes.



SAS France

Créée en 1983, la filiale française est basée à Grégy-sur-Yerres (Seine et Marne). Avec un effectif de 280 collaborateurs, SAS France a réalisé un chiffre d'affaires de 68,6 millions d'euros en 2005.

Avec plus de 2 400 sites installés en France, SAS a une position de leader sur le marché français de l'informatique décisionnelle, reconnue par les études des analystes. L'étude IDC 2005 sur les éditeurs d'informatique décisionnelle en France classe SAS au premier rang. Par ailleurs, selon l'étude PAC 2005, SAS consolide sa place de n°1 des éditeurs de CRM analytique sur le marché français avec 28 % de part de marché.

Pourquoi SAS est-il le leader de l'informatique décisionnelle ?

Créée en 1976, SAS est le premier éditeur mondial d'informatique décisionnelle, avec un chiffre d'affaires de 1,68 milliard de dollars réalisé en 2005.

L'informatique décisionnelle permet d'anticiper sur l'ensemble des sujets stratégiques de l'entreprise: prise de part de marché, intégration des contraintes réglementaires, innovation, développement durable, optimisation des marges...

La mise en œuvre d'un projet décisionnel est une véritable démarche qui implique le choix de solutions comportant des services d'audit et d'accompagnement, associés à des logiciels adaptés à chaque problématique.

Les solutions décisionnelles de SAS répondent à cette définition et donnent aux entreprises les moyens de piloter chacun de leur métier, en tenant compte de leur spécificités de leur secteur respectif. La puissance de ces solutions repose sur la forte expertise métier de SAS et une plate-forme technologique intégrée couvrant toutes les étapes d'un processus décisionnel : intégration et stockage des données, business intelligence (reporting et analyse multidimensionnelle), analyse (prévision et simulation).

SAS est le seul éditeur à proposer une plate-forme décisionnelle d'entreprise ouverte et intégrée. Cette plate-forme et un ensemble de solutions dédiées permettent de tirer le meilleur profit des systèmes d'information pour répondre aux problématiques d'entreprise. 3,5 millions d'utilisateurs SAS se répartissent sur plus de 42 000 sites dans le monde (entreprises, organisations publiques, universités, etc...).

Une entreprise pérenne, un savoir-faire

Le développement commercial de SAS repose sur sa capacité stratégique à accompagner les changements au sein des entreprises consécutifs aux modifications de l'environnement économique ou

réglementaire. La mise en œuvre de la LOLF (Loi Organique relative aux Lois de Finance) et de la TAA (Réforme de la Tarification à l'Activité) au sein des établissements de santé, conduit les entreprises du secteur public et privé à développer leurs ressources allouées au pilotage stratégique de leurs activités. SAS a développé en 2006 de nouvelles solutions visant à mieux évaluer la mesure de la performance des entreprises et institutions.

Des formations sur mesure

Le département Formation de SAS propose plus de 80 cours intra-entreprise ou dans son centre de Vincennes. Chaque année, plus de 400 sessions sont organisées et près de 2000 utilisateurs formés. Les programmes suivent l'évolution des solutions et technologies SAS et répondent à tous les besoins des utilisateurs, de l'initiation au perfectionnement.

L'expertise de SAS Consulting

SAS met à la disposition de ses clients des équipes de consultants fonctionnels, sectoriels et techniques pour les aider à évaluer leurs projets et leurs besoins. Ils les accompagnent dans la mise en œuvre et dans l'évolution des projets et s'appuient sur des méthodologies et des pratiques issues de leur expérience métier et sectorielles.

Un suivi de qualité grâce au Support Clients

Une équipe SAS spécialisée est à l'écoute pour répondre aux utilisateurs, sur toute question d'ordre technique. Un service en ligne est également à disposition 24h/24.

Des clubs pour favoriser les échanges

Depuis sa création il y a 30 ans, SAS a développé le concept des Clubs Utilisateurs dans le monde. Leur objectif est d'établir un dialogue entre les clients, de faire évoluer les solutions SAS en fonction des souhaits formulés et de générer de véritables échanges entre les utilisateurs et les spécialistes de SAS. SAS Forum France comprend une rencontre annuelle, des journées techniques et ateliers et un extranet dédié aux utilisateurs. Un forfait Entreprise permet à un nombre illimité d'utilisateurs de devenir membre de SAS Forum.

Le développement de compétences avec SAS Academic

Le programme SAS Academic développe des partenariats forts avec les universités et les grandes écoles. Il a pour objectif de former les étudiants aux solutions SAS, de fournir des compétences métier reconnues par les entreprises et de faciliter l'intégration rapide de vrais professionnels sur le marché du travail. Son leitmotiv : "Créer le lien entre le monde académique et celui de l'entreprise".

Pour plus d'informations, consultez www.sas.com/france



THE
POWER
TO KNOW.

SAS FRANCE - DOMAINE DE GRÉGY - BP 5 - 77166 GRÉGY-SUR-YERRES - FRANCE

TÉL. : +33 (0) 1 60 62 11 11 - FAX : +33 (0) 1 60 62 11 99 WWW.SAS.COM/FRANCE

SAS et tous les autres noms de produits ou de services SAS Institute Inc. sont des marques ou des marques déposées de SAS Institute Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays. © indique que la marque est déposée aux États-Unis. Les autres appellations et noms de produits sont des marques de leurs sociétés respectives. Copyright © 2006, SAS Institute Inc. Tous droits réservés.