

MISSISSIPPI

Goldsieber 618 7088

Devenez capitaine d'un bateau à aubes et soyez le plus rapide pour emmener vos passagers sur les flots tumultueux du grand fleuve.

Ce mode d'emploi comporte deux parties :

1. Une explication et une mise en train pour votre première partie. C'est un jeu à part entière, même s'il est très court et qu'il se joue sans passagers. Il vous familiarise avec la technique de navigation. Nous l'appelons d'ailleurs PREMIERE NAVIGATION.
2. Dès que vous avez joué cette première partie, vous êtes prêts pour la vraie course, le JEU AVEC PASSAGERS. Comme le titre l'indique, les passagers y interviennent et la descente des bateaux sur le Mississippi devient tactique. Ces nouveaux éléments sont faciles à intégrer si vous maîtrisez déjà les règles de mise PREMIERE NAVIGATION, dont vous aurez préalablement fait l'expérience.

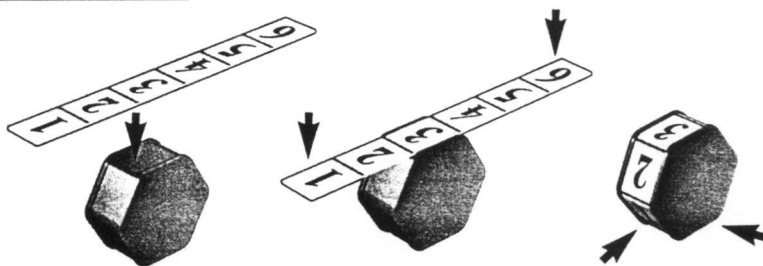
MATERIEL : 12 segments de fleuves dont un (numéroté de 1 à 5) représente la pièce de départ; une pièce arrivée; règle, 5 bateaux; 5 roues noires et 5 roues rouges; 16 passagers; petites bandes adhésives et chiffrées à coller sur les roues.

- ⇒ LES EXPLICATIONS RENVOIENT AUX ILLUSTRATIONS EN COULEUR DE LA REGLE
⇒ ALLEMANDE.

PREMIERE NAVIGATION

PREPARATION

Avant votre première partie, collez les petites bandes adhésives et numérotées sur les 10 roues. Chiffres rouges sur les roues rouges, chiffres noirs sur les roues noires.



- Chaque joueur reçoit un bateau + 1 roue rouge et 1 roue noire.
- La roue rouge est la roue de vitesse. Elle est installée dans le logement gauche du bateau et son 1 (vitesse la plus basse) est placé tout en haut.
- La roue noire représente la réserve de charbon du bateau. Elle est placée dans le logement droit du bateau et le 6 (réserve maximum) est placé tout en haut.
- Parmi les 12 pièces, trouvez maintenant celle du démarrage. Elle se laisse reconnaître par les 5 chiffres blancs qui sont inscrits sur les cases qui touchent la terre. Posez cette pièce sur la table et mélangez les autres pièces.
- Prenez au hasard trois des onze pièces que vous venez de mélanger et posez-les en talon sur la table. Les autres pièces peuvent être rangées : vous n'en aurez pas besoin pour votre PREMIERE NAVIGATION.
- Trouvez la pièce d'arrivée (illustrée page 7) et placez-la sous le talon. Préparez aussi le dé directionnel.
- Les passagers ne servent pas dans ce jeu et peuvent rester dans la boîte.

DEPART

Observez maintenant que chaque segment de fleuve possède trois nez d'accrochage (un à droite, un au milieu et un à gauche). Prenez la première pièce du talon et accrochez-la au nez du milieu de la pièce de départ. (Voir illustration page 3).

Le plus jeune pose son bateau sur la case n° 1. Chacun pose ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, son bateau sur les chiffres suivants (2, 3, 4 et 5).

Les bateaux sont orientés comme l'entendent leurs propriétaires. Toutes les directions sont permises (illustration page 3).

DEROULEMENT

VITESSE ET CHARBON

Le bateau de la case n° 1 part le premier. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour doit, avant tout mouvement du bateau, décider de sa vitesse de croisière (chiffres rouges). Il peut garder le chiffre en place ou le modifier gratuitement d'un échelon (*monter ou baisser de 1*). Il n'est cependant ni possible d'être plus bas que 1 ni plus haut que 6. Si le joueur désire modifier sa vitesse de plus d'un échelon, c'est permis mais cela lui coûte du charbon (roue à chiffres noirs). Chaque modification supplémentaire en vitesse coûte 1/6 de la réserve de charbon. Et cette réserve de charbon ne pourra jamais être refaite durant le jeu.

Exemple :

Michel garde son 3 sur sa roue de vitesse : c'est gratuit.

Michel passe au 2 ou au 4 : c'est gratuit.

Michel veut monter d'un coup au 5 ou descendre d'un coup au 1 : cela lui coûte un point charbon et la roue noire passe du 6 au 5.

Michel veut monter d'un coup du 3 au 6 : sa réserve de charbon baisse de deux points et passe du 6 au 4.

Attention : la réserve de charbon ne se refait jamais. Elle ne peut que diminuer. Dès que le 1 est atteint, la roue noire est retirée du jeu. Le bateau peut toujours avancer mais s'il a encore besoin de charbon, c'en est fini ! On le retire du jeu et son propriétaire quitte aussi la partie.

AVANCER ET TOURNER

La vitesse de croisière indique de combien de cases **doit** avancer le bateau. Ainsi le chiffre 4 entraîne l'obligation de se déplacer de quatre cases. Ni plus, ni moins ! Chaque point de déplacement est à utiliser dans la direction vers laquelle est pointée l'avant du bateau. Reculer n'est pas permis (cela veut dire progresser dans la direction opposée à la pointe).

Les bateaux progressent normalement vers des cases d'eaux libres (exception : voir paragraphe sur l'abordage). Ils ne peuvent ni monter sur des îles, ni passer au-dessus, ni sortir du plan de jeu.

Lors de chaque tour, avant, pendant ou en le finissant, chaque joueur peut modifier gratuitement sa direction de 60°. Tout angle supplémentaire est permis mais doit être payé par la réserve de charbon : 1 échelon par 60° supplémentaire.

Exemple :

Françoise veut tourner de 120° : les 60 premiers degrés sont gratuits; les 60 suivants lui coûtent un point charbon.

Un joueur peut tourner plusieurs fois durant un déplacement mais il doit en acquitter le prix en charbon.

POSE D'UN NOUVEAU SEGMENT DE FLEUVE

Chaque fois qu'un vapeur passe sur une nouvelle pièce de fleuve et qu'il est le premier à y parvenir, la pièce suivante est accrochée. Le propriétaire de ce bateau lance le dé directionnel et accroche le nouveau segment de fleuve en respectant la direction imposée par le dé : à gauche (↶), à droite (↷) ou tout droit (↑). Le dé n'est lancé qu'après le déplacement du bateau du joueur.

L'illustration du bas de la page 5 montre que le bateau blanc passe de la pièce A à la pièce B qui est encore inoccupée. Quand le bateau a fini sa progression, son propriétaire lance le dé directionnel. Ayant obtenu à gauche (↶), il accroche la pièce C sur le nez gauche (linke Verbindungsnase) de la pièce B.

Parce qu'un bateau ne peut jamais sortir du fleuve, son propriétaire doit parfois opter entre deux solutions pour que sa navigation reste possible : soit ralentir sa vitesse afin de moins progresser, soit tourner. Ces manoeuvres, si elles sont mal prévues, peuvent lui coûter cher en charbon !

Notez que les segments du fleuve ne peuvent pas former une boucle qui revient sur elle-même. Si le cas se présente, on relance le dé pour positionner le dernier segment dans une des deux autres directions possibles.

Dès qu'un segment de fleuve a été quittés par tous les joueurs, il **doit** être retiré de la table. La disparition d'un segment de fleuve est parfois gênante en fin de partie lorsque, dans le jeu normal, certains bateaux doivent tourner en rond pour arriver aux pontons d'arrivée. Mais c'est comme ça ! La place gagnée permet, en tout cas, de repositionner l'ensemble du jeu au milieu de la table.

ABORDAGE

Normalement un bateau ne se pose que sur une case libre. Il est cependant permis d'aborder un bateau qui se trouve sur son chemin.

Chaque abordage coûte au bateau qui aborde la valeur d'une case de déplacement. Cela veut dire que le bateau, pour en pousser un autre, progressera d'une case en moins. Supposons que le bateau A affiche 4 sur sa roue rouge et qu'il pousse en chemin B : dans ce cas, il ne progressera que de 3 cases.

Le bateau abordé est poussé sur une case contiguë qui ne peut être ni celle d'où vient l'abordeur ni celle sur laquelle il continuera son chemin durant ce déplacement. Un bateau ne peut en outre être poussé sur une île ou hors du fleuve. Et si aucun case n'est disponible pour l'y pousser, l'abordeur doit renoncer à un trajet qui passe par ce bateau ! Si un bateau ne possède que juste assez de points de vitesse pour en rejoindre un autre - et donc pas un de plus pour le pousser, il doit aussi renoncer à cet itinéraire.

Dans le respect de cette logique, plusieurs bateaux peuvent être poussés successivement. Le bateau poussé est orienté par son propriétaire dans la direction qu'il veut.

Enfin si un bateau est poussé sur un nouveau segment de fleuve et qu'il est le premier navire à y parvenir, son propriétaire lance immédiatement le dé directionnel pour ajouter le prochain segment de fleuve.

FIN DE JEU

Le joueur qui pose le dernier segment de fleuve, relance immédiatement le dé afin de poser également la pièce d'arrivée. Cette pièce est illustrée par trois pontons qui sont, de manière égale, trois cases d'arrivée. Gagne le premier joueur à se poser sur l'une d'elles. Dans ce premier jeu, un nombre exact n'est pas nécessaire pour y parvenir, les points en trop étant abandonnés.

Il est possible qu'une case d'arrivée soit inutilisable à cause d'une île. Dans ce cas, il n'y aura que deux cases d'arrivée.

Dans l'ordre de leur arrivée, les bateaux seront posés sur le podium et occuperont successivement les cases 1, 2, 3 et 4.

JEU AVEC PASSAGERS

Maintenant que vous êtes capables de naviguer, embarquez des passagers ! En effet, un bateau ne peut gagner que s'il a embarqué deux passagers. Enfin, pour augmenter le suspens, le jeu, en dehors du premier round, n'est plus joué dans le sens des aiguilles d'une montre... mais selon sa place sur le fleuve. Celui qui se trouve le plus en avant, est le premier à jouer... et, ainsi de suite, jusqu'au plus lent.

Les autres règles restent valables, avec les nuances suivantes :

PREPARATION

Toutes les pièces du fleuve sont mises dans le talon.

La règle sera nécessaire pour départager ceux qui semblent au même niveau sur le fleuve.

Les passagers seront aussi préparés selon les quotas suivants : 8 passagers pour 3 joueurs; 12 passagers pour quatre joueurs et 16 passagers pour 5 joueurs. Les passagers en trop sont remis dans la boîte.

PLACEMENT DES PASSAGERS

Dès qu'un segment de fleuve est mis en place et qu'il présente une ou plusieurs îles *avec embarcadère*, des passagers sont posés sur ces îles : 1 passager dans le cas de 3 joueurs, 2 passagers dans le cas de 5 joueurs. Si on joue à quatre, 1 passager pour une île avec cabanes rouges, 2 passagers pour une île avec cabanes brunes. Il est en outre possible que des passagers soient posés sur le premier segment du fleuve accroché à la pièce de départ...

Pour embarquer...

- le bateau doit atteindre exactement la case de l'embarcadère.
- il doit avoir une vitesse de croisière 1.

- il ne peut embarquer qu'un passager à la fois et, au maximum, un passager par île : les passagers ne sont pas posés sur le bateau mais devant le joueur.
- dès qu'un bateau a embarqué deux passagers, il ne peut plus en embarquer d'autres, ce qui ne l'empêche pas de s'arrêter sur une case avec embarcadère pour gêner ses concurrents.

Attention, certains segments de fleuve ne possèdent pas d'îles à passagers.

Si un bateau est poussé par un autre sur une case avec embarcadère et qu'il possède la vitesse 1, il peut embarquer immédiatement un passager de cette île. Cette règle ne vaut pas s'il avait déjà embarqué un passager de cette même île.

Si un segment de fleuve a été quitté par tous les bateaux et qu'il reste des passagers dessus, ceux-ci sont perdus et ne peuvent plus servir !

LOGIQUE DES TOURS

Joue toujours en premier, celui qui est le plus en avant sur le fleuve. Puis le second, le troisième et ainsi de suite.

Si plusieurs bateaux occupent une position semblable, les joueurs sont départagés par leur vitesse (priorité à la vitesse la plus élevée).

S'il faut encore les départager, les réserves de charbon seront comparées (priorité à celui qui en a le plus).

Enfin, si un critère supplémentaire est nécessaire, on conviendra de donner la priorité à celui qui est le plus à droite.

AIDE POUR DETERMINER LA POSITION (illustrations pages 10 et 11)

Si vous hésitez sur la position respective de plusieurs bateaux qui stationnent sur un même segment de fleuve, employez la règle.

Repérez le nez d'accrochage en fonction de la pièce où se trouvent les bateaux à départager. C'est bien sûr le nez d'accrochage qui permet au segment suivant d'être accroché. Posez la règle en largeur sur ce nez d'accrochage (voir illustration page 10). Déplacez maintenant cette règle, parallèlement à elle-même, jusqu'à rencontrer un bateau : le premier rencontré est le plus en avant.

L'orientation des bateaux sur les cases ne joue pas. (sur l'illustration de la page 11, les bateaux rouge et blanc sont à égale distance et seront départagés par le critère de droite puisque vitesse et réserve de charbon sont semblables sur les deux).

FIN DE JEU

Gagne le premier à atteindre une des trois cases d'arrivée.

Mais pour gagner, il est nécessaire :

1. d'être en possession de deux passagers
2. d'avoir ralenti son bateau jusqu'à la vitesse 1.

Enfin, comble du bonheur pour certains : si un bateau est poussé sur une des trois cases d'arrivée et que ce bateau possède deux passagers et est en vitesse 1, il est considéré comme arrivé à bon port et monte aussitôt sur le podium !

CASSE-NOISETTES

chaussée d'Alseberg 76 1060 Bruxelles tél 02/537.83.92
rue longue 15 1150 Kraainem tél 02/731.68.11