

Stéfan Dorra

# UN MOUTON A LA MER

Joueurs: 3 à 5  
Âge: à partir de 10 ans  
Durée: env. 30 min.



60 Cartes Météo



24 Cartes marée



24 Cartes bouée de sauvetage

## BUT DU JEU

Le ciel est incertain. D'une heure à l'autre la tempête fait rage puis les éclaircies reviennent. Mais le niveau de l'eau monte de plus en plus. Il faut garder son sang froid et utiliser habilement ses cartes météo pour éviter les inondations. À chaque tour le joueur ayant la carte marée la plus haute perd une bouée de sauvetage. Chaque bouée conservée jusqu'à la fin de la manche rapporte 1 point. Une manche est composée de 12 tours. On joue autant de manches qu'il y a de joueurs. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie.

## PREPARATION

On mélange les 60 cartes météo et on distribue 12 cartes à chacun. À 3 joueurs, 24 cartes seront écartées et à 4 joueurs, 12 cartes. Ensuite chaque joueur totalise le nombre de bouées qu'il a dans sa main: chaque carte météo a soit une bouée, soit une demi bouée, soit aucune (2 moitiés forment un tout et s'il reste une moitié elle ne compte pas, comme indiqué dans les exemples ci-dessous). Puis, chaque joueur annonce son total et reçoit le nombre de Cartes bouées égal à ce total.

**Maxime** a 5 bouées au total sur ses 12 cartes météo; Maxime reçoit donc **5** cartes bouées.

**Lucas** a 3½ bouées au total sur ses 12 cartes météo; Lucas reçoit **3** cartes bouées.

**Camille** a 6½ bouées au total sur ses 12 cartes météo; Camille reçoit **6** cartes bouées.

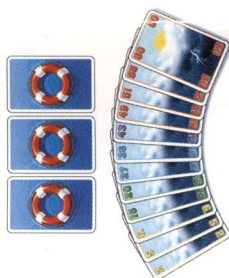
Chaque joueur reçoit ses cartes bouée qu'il place devant lui face visible. La distribution des bouées peut sembler injuste mais elle est en fait une information sur la main du joueur - plus un joueur a de bonnes cartes, les plus hautes ou les plus basses, moins il a de bouées. Enfin, mélangez les cartes marée et formez une pioche face cachée.



Jeu de Camille



Pioche "Marée"



Jeu de Lucas



Jeu de Maxime

Exemple d'un début de manche à 3 joueurs

## DEROULEMENT DU JEU

Une manche est constituée de 12 plis qui se déroulent de façon identique. Chaque pli est constitué de 5 phases, effectuées l'une après l'autre, comme suit:

### PHASES DE JEU

#### 1<sup>ère</sup>. PHASE

2 cartes marée sont piochées et retournées face visible sur la table.



#### 2<sup>ème</sup>. PHASE

Chaque joueur choisit une carte météo de sa main et la pose devant lui face cachée. Ensuite on retourne en même temps les cartes jouées.



Camille



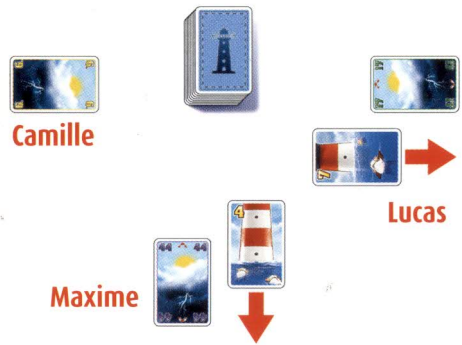
Lucas



Maxime

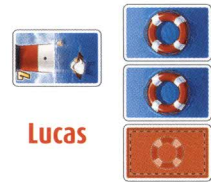
### 3<sup>ème</sup>. Phase

Le joueur ayant joué la carte météo la plus haute prend la carte marée la plus basse des 2 exposées sur la table et la pose devant lui face visible. Puis le joueur ayant joué la deuxième carte météo la plus haute, prend la carte marée restante et la pose devant lui face visible.



### 4<sup>ème</sup>. Phase

Le joueur qui a maintenant la carte marée la plus haute devant lui doit perdre une de ses bouées en la retournant face cachée. Si deux joueurs sont à égalité, tous les deux perdent une bouée.



### 5<sup>ème</sup>. Phase

Chaque joueur forme une pile de défausse avec ses cartes météo jouées.



Le pli est fini et on recommence toutes les phases en commençant par piocher 2 nouvelles cartes marée.

## IMPORTANT

Si un joueur a déjà une carte marée devant lui lorsqu'il en gagne une nouvelle, il la pose par-dessus l'ancienne. C'est alors le joueur qui a la carte marée la plus haute qui doit perdre une bouée et ce n'est pas toujours celui qui vient d'hériter de la carte restante. Si un joueur doit retourner sa dernière carte bouée, il continue de jouer. Il n'est éliminé que lorsqu'il doit retourner une bouée et qu'il ne peut pas. Le joueur éliminé pose alors ses cartes météo dans sa défausse et retourne ses cartes marée face cachée. Le joueur qui se retrouve avec la carte marée la plus haute doit alors perdre une bouée.



Le joueur qui se retrouve avec la carte marée la plus haute doit alors perdre une bouée.

## MANCHE SUIVANTE

Chaque joueur prend ses 12 cartes météo défaussées ainsi que ses cartes bouée et les passe au joueur à sa gauche. Les 24 cartes marée sont brassées et replacées en pioche face cachée sur la table. On pioche 2 cartes marée que l'on retourne sur la table et c'est reparti pour une nouvelle manche.

## FIN DE LA PARTIE

Une partie est constituée d'autant de manches qu'il y a de joueurs, afin que chaque joueur puisse jouer toutes les mains. Celui qui obtient le plus haut score cumulé est le vainqueur.

### VARIANTE

Au lieu d'être choisies cachées et dévoilées simultanément, les cartes météo sont jouées face visible par chaque joueur en commençant avec le joueur ayant le plus de bouées et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre. Au tour suivant, le joueur à gauche du joueur qui vient de perdre une bouée commence; ainsi le joueur malheureux a le privilège de se rattraper en jouant le dernier. Lorsque 2 joueurs ont perdu une bouée, c'est le joueur à gauche de celui qui a le moins de bouées des deux qui commence.



GIGAMIC BP 30 ZAL Les Garennes - F 62930 WIMEREUX - FRANCE  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com), E-Mail: [gigamic@gigamic.com](mailto:gigamic@gigamic.com)

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de)

