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.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











#### Contenu du Jeu:

- 2 bateaux de couleurs différentes.

- 36 cartes déplacement, jeu de base.

- 17 cartes déplacement avec bouées, jeu avancé.

- 1 carte « Départ ».

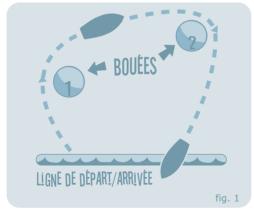
- 1 carte « Aide de jeu ».

- 1 planchette « départ/arrivée ».

- 2 galets « bouée » numérotés 1 et 2.

- 1 règle du jeu.

La Petite Régate est une course. Le premier joueur dont le bateau franchit la ligne d'arrivée après avoir contourné les bouées dans l'ordre gagne. (fig. 1)



Conception: Martine Moisand & Emmanuel Fille Réalisation graphique: Vincent Prou Distribution: Le Temps de Jouer - 19, rue Massillon 83400 Hyères Tél: 04 94 35 67 37 Contact/infos rèales: efille@club-internet.fr

Age: 5 ans et +

2 Ioueurs



#### Règles du jeu de base (36 cartes sans bouées) :

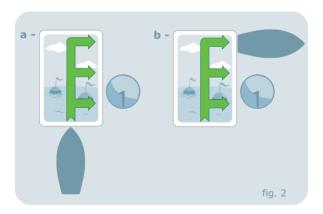
Les joueurs posent devant eux la planchette "départ/arrivée" puis les deux bouées à une cinquantaine de centimètres les unes des autres.

On distribue 5 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes servent de pioche.

Le plus jeune joueur place son bateau où il veut sur la ligne de départ, la proue (l'avant) sur le bois. Le deuxième joueur fait de même.

Le plus jeune joueur choisit une carte parmi celles qu'il a en main et la pose devant son bateau.

Il soulève celui-ci et place la poupe (l'arrière) dans l'axe de la flèche dessinée sur la carte. (fig. 2)



Il retire la carte qu'il vient de jouer et la pose à côté de la pioche dans la défausse.

Il pioche une nouvelle carte pour compléter sa main. Son tour est terminé.

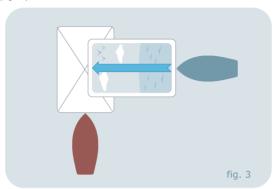
Le deuxième joueur fait de même, la course est lancée!

Chaque joueur **doit** poser une carte à son tour puis la défausser et en piocher une nouvelle jusqu'à ce que l'un des deux bateaux coupe la ligne d'arrivée.

Le joueur gagne dès que la proue de son bateau touche le bois.

Il est interdit de toucher le bateau adverse, une bouée ou un obstacle pendant ou à la fin de son mouvement.

Il est interdit de finir son mouvement dans la "zone de manoeuvre" du bateau adverse. (fig. 3)



Dans cet exemple, le bateau bleu ne peut pas jouer cette carte puisque son mouvement se termine dans la "zone de manoeuvre" du bateau rouge (servez-vous de la carte "Aide de jeu" pour représenter cette zone).

Si un joueur **n'a pas d'autre choix** que de jouer une carte qui l'amène dans la "zone de manoeuvre" de l'autre bateau, son déplacement s'arrêtera à l'entrée de celle-ci.

Les flèches rouges tournent à bâbord (gauche), les vertes à tribord (droite) et les bleues vont tout droit. Une carte avec les trois couleurs offre plusieurs directions possibles.



On **peut** rejouer immédiatement après avoir posé une carte "Barre". Il est interdit de le faire plus de deux fois de suite.

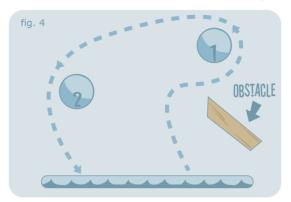


Une carte « Vent » **doit** être jouée deux fois. Le bateau profite d'une risée et avance plus vite.

Lorsqu'un joueur ne peut pas poser sa carte parce qu'un objet le dérange (bouée, bateau, obstacle), il la maintient en l'air et respecte au mieux la trajectoire dessinée.

Lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la pioche, le joueur qui doit piocher mélange le tas de défausse qui devient la pioche.

Si les deux joueurs sont d'accord, on peut également tourner dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre, espacer plus les bouées et/ou ajouter des obstacles sur le parcours. Cela permet de renouveler les parties (fig. 4).





## Règles du jeu avancé (cartes avec bouées) :

Les 17 cartes avec bouées sont ajoutées au jeu qui est mélangé.

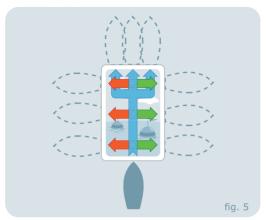
Chaque joueur ne reçoit que 4 cartes qu'il regarde.



Une carte « Soleil » jouée sur son propre bateau permet de ne pas l'avancer et de l'orienter dans la direction de son choix. Jouée sur le bateau adverse, elle l'immobilisepour un tour sans possibilité de changer de direction. Dans ce cas le joueur qui la pose le fait à la fin de son tour.

Il ne peut pas la remplacer en piochant et n'aura que 3 cartes dans sa main pour le tour supplémentaire qu'il gagne. Une fois le(s) mouvement(s) terminé(s), le joueur refait sa main à 4 cartes sauf s'il termine son tour en jouant une autre carte "Soleil" sur le bateau adverse. Dans ce cas, le tour supplémentaire se fera avec deux cartes en main seulement. On ne peut pas jouer trois cartes "Soleil" de suite.

Les cartes avec bouées se jouent comme les autres mais elles offrent plusieurs possibilités de sortie. (fig. 5)



Contrairement à la règle de base, le départ ne se fait pas sur la planchette mais derrière, dans ce qui est appelé "Aire de départ".

Les deux cartes "Départ" et "Aide de jeu" sont posées devant les joueurs faces cachées. Chaque joueur en prend une.

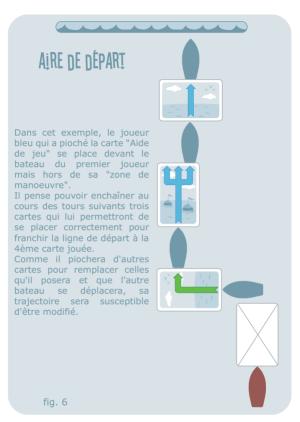




Celui qui tire la carte "Départ" devient le premier joueur, il se place en premier dans "l'Aire de départ".

Celui qui a la carte "Aide de jeu" se place ensuite comme il le veut mais en dehors de la "zone de manœuvre" du premier joueur.

La proue des bateaux (l'avant) n'est pas forcément dirigée vers la ligne de départ. Il faut judicieusement placer et orienter son bateau en fonction des cartes que l'on a en main. (fig. 6)



Il est interdit de franchir la ligne de départ avant d'avoir posé 3 cartes (une carte « Vent » ne compte que pour 1 carte). Ce n'est qu'à partir de la 4ème carte jouée qu'un joueur peut franchir la ligne.

Dès que cela a eu lieu, le deuxième joueur peut à son tour franchir la ligne même s'il n'a pas encore posé ses 3 cartes.

Si un joueur dépasse la ligne avant que quelqu'un ait posé 4 cartes il est pénalisé et son bateau **doit** effectuer un tour complet sur lui-même avant de pouvoir continuer la course. Cette pénalité **peut** aussi s'appliquer en cas de contact avec l'autre bateau ou une bouée.



# **RÈGLE DU JEU**

#### CONTENU

55 cartes, 4 bateaux de couleurs différentes, 4 bouées de couleurs, 1 sac, 1 règle du jeu.

#### **BUT DU JEU**

Etre le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée avec son bateau après avoir contourné les bouées dans l'ordre (fig.1).

#### **MISE EN PLACE**

Placer 2 bouées blanches qui formeront la ligne de départ ainsi que les 2 autres bouées comme indiqué figure 2. La taille du plan d'eau et donc la durée de la partie varieront en fonction du choix des joueurs. On distribue 5 cartes à chaque joueur, le reste des cartes forme la pioche. Le premier joueur est désigné au hasard puis chacun choisit un bateau et le place à son tour juste derrière la ligne de départ. On joue ensuite à tour de rôle en sens horaire.

#### **DÉROULEMENT D'UNE PARTIE**

Le joueur dont c'est le tour doit poser une carte de sa main de la façon suivante (fig.3):

- il pose la carte qu'il a choisie devant son bateau dans le même axe que celui-ci; (a)
- il soulève son bateau et le place au bout de l'une des flèches de la carte, la poupe (l'arrière) dans l'axe de la

flèche dessinée sur la carte; (b)

- lorsque plusieurs flèches sont indiquées sur une carte, le joueur qui la joue choisit la direction qu'il souhaite prendre et oriente son voilier selon son choix. (fiq.4)
- puis il retire la carte jouée et la pose à côté de la pioche dans la défausse ;
- enfin il pioche une nouvelle carte pour compléter sa main.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

#### **REMARQUES**

- Il est interdit de toucher le bateau adverse, une bouée ou un obstacle pendant ou à la fin de son mouvement.
- Il est interdit de créer une collision, c'est-à-dire de finir son mouvement devant la proue d'un bateau adverse : la zone interdite correspond à la surface d'une carte posée dans l'axe de tout bateau (fig.5). Si un joueur n'a pas d'autre choix que de finir dans la zone de manœuvre d'un adversaire son déplacement s'arrêtera à l'entrée de cette zone (fig. 6).
- Lorsqu'un joueur est gêné par une bouée ou un bateau pour poser sa carte sur la table, il la maintient en l'air et respecte la trajectoire dessinée. Mais le déplacement du bateau doit suivre le trajet indiqué par la carte sans toucher une bouée ni un autre bateau. En ce cas, il faut jouer une

autre carte ou se mettre en panne.

- Il est possible et parfois obligatoire (voir ci-dessus) de passer son tour en se mettant en panne : le joueur ne joue alors pas de carte de déplacement; il a le choix entre :
  - changer 1, 2 ou 3 cartes de sa main
  - ou bien orienter son bateau comme il le souhaite; Dans les 2 cas, le bateau n'avance pas et le joueur n'a pas le droit de poser de carte soleil.
- Lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la pioche, le joueur qui doit piocher mélange le tas de défausse qui devient la pioche.

#### **CARTES SYMBOLE**

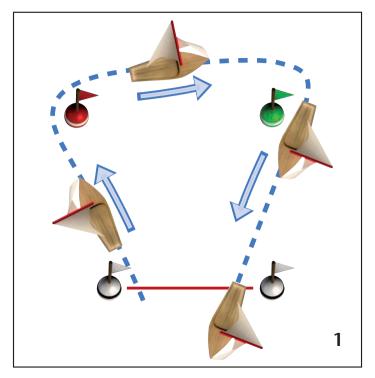
- La barre: signifie que le joueur peut, s'il le souhaite, rejouer une carte immédiatement. On ne peut rejouer une nouvelle carte qu'une seule fois même si la seconde carte porte elle aussi une barre (fig. 7).
- Le nuage : signifie que la carte doit être jouée 2 fois (fig. 8). Le soleil : la carte soleil est jouée sur un bateau adverse, à la
- Le soleil : la carte soleil est jouée sur un bateau adverse, à la fin de son tour. Le soleil amène le calme plat : il immobilise le bateau adverse! Le joueur pose donc une carte de direction pour bouger son bateau puis il pose la carte soleil devant un adversaire de son choix qui devra passer son prochain tour, enfin il pioche deux cartes pour compléter sa main. A son tour de jeu, l'adversaire ne jouera pas et se contentera de remettre la carte soleil dans la défausse (fig. 9).

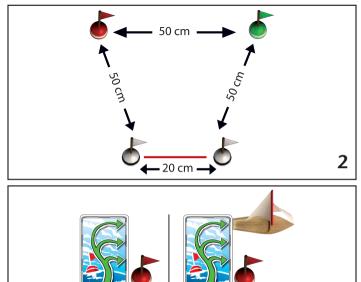
#### **FIN DE LA PARTIE**

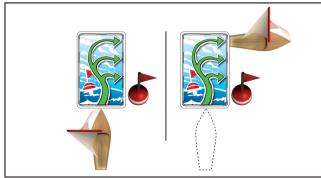
Le premier joueur qui franchit la ligne d'arrivée en ayant accompli dans l'ordre le parcours complet de la régate, est déclaré vainqueur.

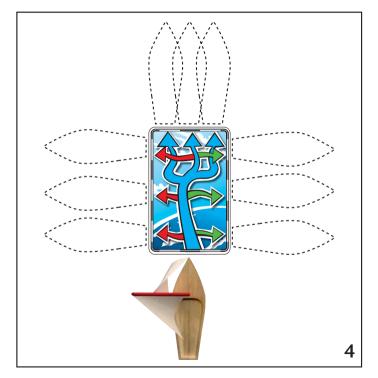
# **DURÉE D'UNE PARTIE**

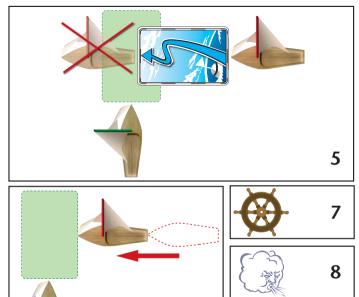
environ 20 minutes















# **JOUER SES CARTES**

Chaque joueur a 5 cartes en main en début et en fin de tour

Pour jouer une carte on la pose devant son bateau, l'entrée de flèche dans l'axe de la proue

On avance son bateau jusqu'à une sortie de flèche On prends en compte l'eventuel effet de la carte

On défausse la carte

On en pioche une (ou deux) autre(s)





Piocher dans la défausse la carte de son choix et la jouer

une zone de priorité qu'un autre bateau ne peut pas traverser et sur laquelle il ne peut s'arrêter sauf s'il est prioritaire



Se déplacer puis changer le sens du vent de 45°



Se déplacer puis jouer une carte supplémentaire (une seule fois par tour)



## MANOEUVRE:

Défausser 1 carte de sa main sans la jouer et pivoter son bateau sur place de 45° vers la droite ou la gauche dans l'axe du mat



#### ATTENTION:

Poser devant les bateaux quand c'est possible la carte de zone de priorité. Cela permet de bouger les bateaux et les reposer à la bonne place mais également de savoir qui est prioritaire ou pas. Nous conseillons également de ne pas pinailler au millimètre. Les bateaux peuvent se décaler un peu sur la droite ou la gauche pour éviter une collison ou ne pas effectuer un déplacement complet afin de ne pas renter dans une zone de priorité.

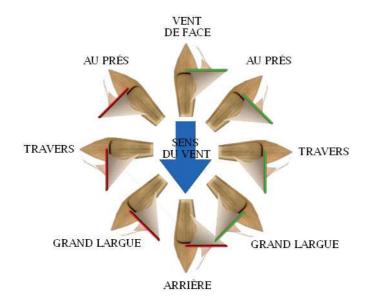


PANNE

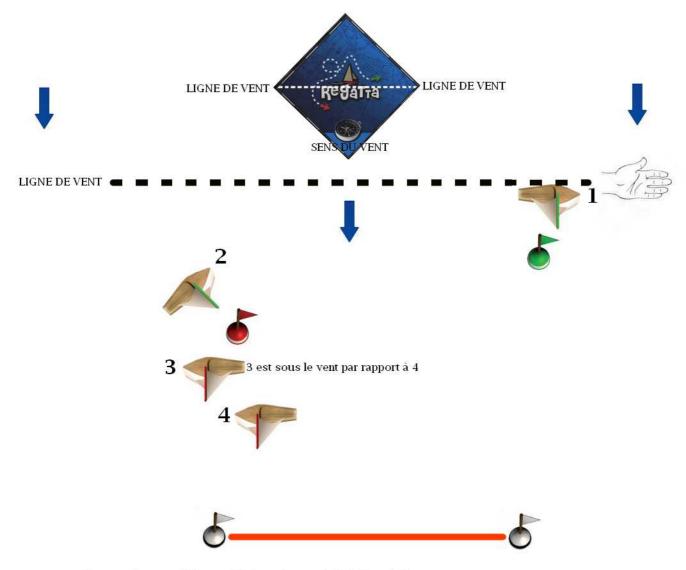
Défausser 2 cartes de sa main sans les jouer En piocher 2 autres.

Le bateau ne bouge pas et ne pivote pas

# 8 DIRECTIONS DE PROUE POSSIBLES PAR RAPPORT AU VENT



# ORDRE DU TOUR DANS LE JEU



Utiliser son bras parallèlement à la ligne de Vent de la boite et balayer l'aire de jeu pour figurer l'arrivée du vent L'ordre de jeu dans le tour est fonction de l'ordre dont le mat de chaque

bateau est atteint par la ligne de vent

Un tour se termine lorsque tous les joueurs ont joué une ou 2 cartes de leur main.

En cas d'égalité de vent, les joueurs choississent et jouent leurs cartes simultanément

# DÉPART EN ZONE



Un joueur tiré au sort commence Il place son bateau en premier dans la zone de départ

Chaque joueur fait de même en respectant les zones de priorité

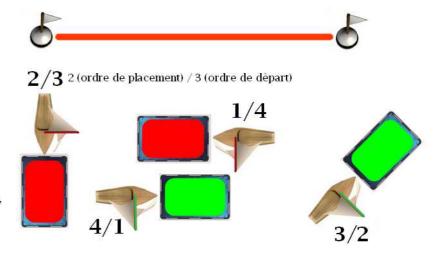
Le premier à jouer sera le dernier à s'être placé dans la zone de départ : 4/1 - 3/2 - 2/3 - 1/4

Conditions de départ : chaque joueur doit avoir défaussé 3 cartes devant lui et s'être déplacé au moins 2 fois avant d'avoir le droit de croiser la ligne de départ

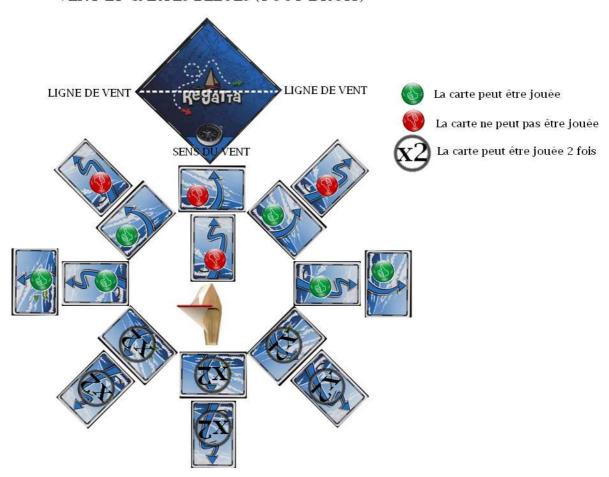
Une fois que tous les bateaux ont franchi la ligne de départ les cartes sont regroupées dans une défausse commune

Un bateau qui franchit la ligne sans avoir respecté les conditions de départ est pénalisé : ne garder que 2 cartes en main, en piocher une par tour et ne recommencer à avancer que lorsqu'on en a de nouveau 5 en début de tour.

Après le premier tour de jeu, l'ordre dépend de la place de chacun par rapport au vent



# VENT ET CARTES BLEUES (TOUT DROIT)



# CHANGEMENT DE VENT



L'ordre de jeu ne change pas à l'intérieur d'un tour commencé quand le vent tourne Par contre, le nouveau sens du vent influence les cartes tout droit et les amures des bateaux dans le tour

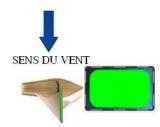
# AMURES ET PRIORITÉS

Le vent vient de la droite Le bateau penche à gauche Le bateau est Babord Amure

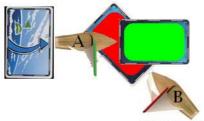




Le vent vient de la gauche Le bateau penche à droite Le bateau est Tribord Amure







BABORD AMURE

Le bateau A (tribord amure) vient de jouer Il peut s'arrêter sur la trajectoire de B car il est tribord amure donc prioritaire

C'est au tour de B de jouer Celui-ci ne peut pas passer devant A ni s'arrêter sur sa trajectoire car il n'est pas prioritaire Il peut se mettre en panne ou pivoter de 45°

# Règles de priorité :

- Un bateau tribord amure (vert) est prioritaire sur un bateau babord amure (rouge).
- 2 Quand plusieurs bateaux ont la même couleur d'amure, l'ordre des priorités est le même que celui du tour : un bateau qui va se déplacer (qui est sous le vent) est prioritaire sur tous ceux qui ne l'ont pas encore fait

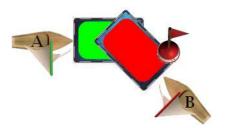
Par conséquent, un bateau de même amure qui s'est déjà déplacé est toujours prioritaire vis-à-vis d'un bateau qui va se déplacer. Sa zone de priorité doit être respectée

3 Un bateau dont la zone de priorité touche une bouée est prioritaire sur tous les autres. On dit qu'il est engagé.

Un bateau prioritaire peut traverser ou finir son mouvement dans la zone de priorité d'un bateau non prioritaire

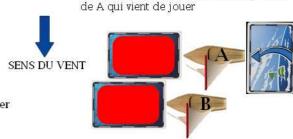
Un bateau non prioritaire doit arrêter son mouvement à l'entrée de la zone de priorité d'un bateau prioritaire. Il n'a pas le droit de la traverser.

Un bateau prioritaire qui commence sont tour dans la zone de priorité d'un autre bateau ne peut pas rester sur place volontairement (panne/manoeuvre de pivotage à 45°) il est obligé d'avancer

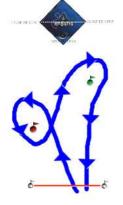


B est engagé : il est prioritaire

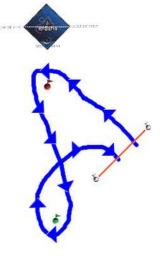
B ne peut pas traverser la zone de priorité de A qui vient de jouer



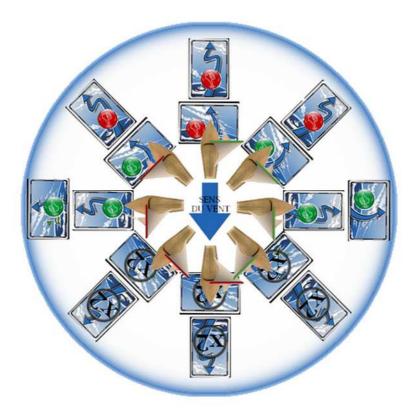
# **EXEMPLES DE PARCOURS**







# **AIDES DE JEU**



Positionner l'aide de jeu la flèche dans le sens du vent et vérifier : - les cartes tout droit jouables - l'amure de son bateau

Coller les cartes dos à dos pour faire une aide de jeu recto-verso

