

SAUVE QUI PEUT

de Ronald Wattering

Un jeu de survie et diplomatie pour 3 à 6 joueurs (à partir de 12 ans).

Le Santa Timea coule !

Le Santa Timea a levé l'ancre pour s'aventurer vers de lointaines mers inconnues – trop lointaines hélas ! Par un temps de brume, le navire heurte un récif et après une longue lutte désespérée, il faut se rendre à l'évidence le navire doit être abandonné ! Dans la cohue générale, le navire sombre au fond de l'océan pour rejoindre sa dernière demeure.

Heureusement, tous les marins se sont rués dans les vieux canots de sauvetage du navire. Mais hélas, ces embarcations de fortune sont vétustes et l'eau commence à s'infiltrer. Leur seul salut est désormais d'atteindre au plus vite les îles qu'ils devinent à travers le brouillard ! Y parviendront-ils ou la mer aura-t-elle raison de nos braves aventuriers ?

Matériel

1 Plateau de jeu



6x3 cartes Capitaine



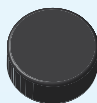
6x7 cartes de Vote



7 Canots de sauvetage



1 jeton Premier Joueur



30 Marins
en 6 couleurs



12 Officiers
en 6 couleurs



15 jetons Fuite



But du jeu

Les joueurs vont tenter de sauver leurs membres d'équipages (marins et officiers) en leur faisant atteindre, à l'aide des canots de sauvetage vétustes, une des trois îles à proximité. Malheureusement, pour certaines de ces embarcations, la traversée sera fatale ! Il faudra choisir judicieusement son canot et ne pas hésiter à en changer lorsque la situation sera critique ! Tous les événements du jeu – comme l'attribution d'un jeton *Fuite*, la désignation du membre d'équipage qui passera par-dessus bord ou le déplacement d'un canot – seront négociés entre tous les joueurs et votés démocratiquement (à l'aide des cartes *Vote*). Convaincre et négocier avec les autres joueurs sera aussi essentiel que d'imposer ses choix aux moments clés à l'aide d'une de ses précieuses cartes *Capitaine*.

Quand ils débarquent sur une des trois îles, les joueurs gagnent des points de victoire pour chaque membre d'équipage de leur couleur. Les points obtenus varient en fonction du statut du membre d'équipage sauvé (marin ou officier) et de l'île d'accostage. Celui ayant le plus de points de victoire à la fin du dernier tour remporte la partie.

Résumé des règles

Préparation du jeu

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel relatif à celle-ci :

- 1 canot de sauvetage
- 2 officiers (grands pions)
- 5 marins (petits pions) / 4 marins pour les parties de 5-6 joueurs
- Chaque joueur prend également un paquet de 10 cartes :
7 cartes Vote (une de chaque couleur) et 3 cartes Capitaine.

Les Fuites (jetons cylindres de couleur bleue) et le canot noir sont placés à côté du plateau de jeu.

Le premier joueur à commencer la partie est désigné aléatoirement. Il reçoit le jeton Premier Joueur (le disque noir en bois). Par la suite, le joueur ayant le jeton noir sera désigné comme Premier Joueur.

Mise en place

« Rocher à bâbord ! Rocher à bâbord ! » tels furent les derniers mots de la vigie, avant que le navire ne heurte un récif avec fracas. La coque du majestueux Santa Timea se fissura, l'eau s'infiltra progressivement et le navire commença à couler. « Tous aux canots vite ! Chacun pour soi ! » s'écria le Capitaine de l'arrière du navire. Hâtivement, les canots de sauvetage furent mis à l'eau et les survivants, qui n'étaient pas toujours très coopératifs, furent enjoins de rejoindre les îles que l'on devinait à l'horizon.

En commençant par le Premier Joueur, tous les joueurs vont, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, placer leur canot sur le plateau. Ils peuvent choisir n'importe quel emplacement de départ, représentés par les courbes de vagues blanches et placés à côté du navire en train de couler. Il ne peut y avoir qu'un seul canot par emplacement.

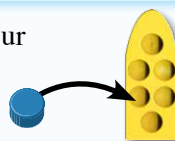
Le Premier Joueur place ensuite le canot noir sur un des emplacements de départ restant.

Pour finir, le Premier Joueur commence à positionner un de ces membres d'équipage (marin ou officier) à n'importe quelle place vide (orifice) d'un des canots – il peut choisir son propre canot, celui d'un autre joueur ou le canot noir. Les joueurs procèdent ainsi chacun son tour jusqu'à ce que tous leurs membres d'équipage aient pris place dans les canots.

Tour de jeu

Chaque tour de jeu se décompose en trois phases :

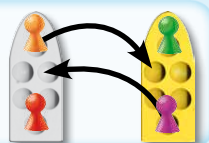
1^{re} Phase: Apparition d'une fuite sur un canot (jeton Fuite)



2^{ème} Phase : Déplacement d'un canot



3^{ème} Phase : Changement de canot



Après la 3^{ème} Phase, un nouveau tour est joué (changement de Premier joueur). La partie prend fin lorsque tous les canots ont accosté sur une île ou coulé.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit :

- 1 canot
- 2 officiers
- 5 marins ou 4 marins (5-6 joueurs)
- 10 cartes (7 Vote et 3 Capitaine)

- Les jetons Fuite et le canot noir sont placés à côté du plateau de jeu

- Détermination du Premier joueur

Mise en place

- Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place son canot sur un emplacement de départ
- Le Premier joueur place le canot noir
- Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur, place un à un les membres de son équipage dans les canots de leur choix.

Tour de jeu

- 3 phases :
 - 1) Apparition d'une fuite sur un canot
 - 2) Déplacement d'un canot
 - 3) Changement de canot

1^{ère} Phase : Apparition d'une fuite sur un canot

Les canots sont vieux et vétustes (planches pourries). Sur le chemin des îles, ils ne peuvent pas toujours éviter les récifs et peuvent s'endommager. Lorsque le nombre de fuites augmente, certains membres d'équipage (impopulaires) doivent être jetés par-dessus bord ...

Tous les joueurs procèdent au vote afin de déterminer le canot qui recevra un nouveau jeton *Fuite* (si celui-ci en possède déjà, il les accumule).

VOTE

Le destin est une notion très démocratique dans ce jeu. A chaque fois qu'une décision est nécessaire on procède à un vote. Chaque joueur choisit une carte de la couleur du canot pour lequel il souhaite voter et la place face cachée devant lui. Ensuite tous les joueurs révèlent leur choix simultanément, la décision se faisant à la majorité. En cas d'égalité, le Premier Joueur détermine la couleur qui remporte le vote parmi les résultats majoritaires.

Les joueurs sont libres d'influencer les choix des autres joueurs en les menaçant, en leur donnant des conseils tactiques de manière non sollicitée ou en leur proposant des marchés. Les paroles n'engageant que ceux qui les entendent, seule la révélation de la carte de vote fait foi ! A aucun moment, une carte de vote révélée ne pourra être remplacée par une autre (**tout vote est définitif**).

Un joueur peut, s'il le décide, jouer une de ses cartes Capitaine au lieu d'une carte de vote. Cette carte lui permet de ne pas tenir compte du résultat du vote et d'imposer la couleur à laquelle appliquer l'événement voté (voir « carte Capitaine » page 7 pour plus de détails).

Chaque joueur, après avoir révélé sa carte, la reprend et la remet dans sa pile de « carte de vote ». Par contre, les cartes Capitaine sont à usage unique et devront être défaussées après utilisation. Si la période de négociation s'éternise, les joueurs peuvent se mettre d'accord sur une limite de temps (en utilisant un sablier par exemple).

A noter : Même si un joueur ne dispose plus de membre d'équipage sur le plateau de jeu (tous ont coulé), il continue à voter !

La fuite (jeton cylindrique bleu) est placée sur le canot désigné par le vote (voir Exemple 1). En cas d'égalité sur la majorité, le *Premier Joueur* détermine la couleur qui remporte le vote (*parmi les résultats majoritaires*) et l'attribution de la fuite.

1^{ère} Phase

»Apparition d'une fuite sur un canot«

- Tous les joueurs votent pour attribuer une fuite à un canot

Vote

- Les joueurs votent en utilisant leurs cartes de vote
- Résolution des majorités
- Le Premier Joueur résout les égalités
- Avant chaque vote, les joueurs peuvent négocier entre eux et essayer d'influencer les autres
- Les cartes Capitaine sont soumises à des règles spéciales (voir page 7)
- Les cartes de vote sont reprises après le vote

EXEMPLE 1



L'événement voté est l'apparition d'une fuite sur un canot. Avant de sélectionner une carte de vote et de la placer face cachée devant eux sur la table, les joueurs peuvent discuter, argumenter, négocier et influencer les autres joueurs. Le **Joueur 2** demande à tous les autres joueurs de voter pour le canot vert. Le **Joueur 1** (*Premier Joueur*) essaye de convaincre les autres de voter pour le canot noir et essaye de rallier le **Joueur 4** à sa cause en lui proposant un marché pour les prochains tours. Le **Joueur 3**, inquiet à propos des alliances de début de partie, préfère suivre la voie diplomatique en choisissant une carte de vote au hasard. Le **Joueur 4** promet de suivre les recommandations de Joueur 1 en désignant aussi le canot noir. Lors de la révélation

des cartes, il s'avère que le Joueur 1 a voté pour le canot noir (comme promis), le **Joueur 2** a joué une carte verte (comme attendu) le **Joueur 3** une carte rouge (au hasard ou pas ?) et le **Joueur 4** une carte verte (a-t-il oublié sa promesse au **Joueur 1** ?). Une majorité claire désignant le canot vert, on y place un jeton *Fuite*. Si le canot désigné a toujours une place vacante à son bord, le jeton *Fuite* y est placé.

Si le canot désigné dispose d'une place disponible alors on y place la fuite. Cette place est remplie d'eau et ne pourra plus être occupée par un membre d'équipage pour le reste de la partie.

Mais si le canot désigné ne comporte pas de place vacante (toutes occupées par des membres d'équipage ou des fuites), un membre d'équipage doit être jeté par-dessus bord.

Pour le désigner, on procède à un autre vote selon les règles classiques à deux exceptions près :

- 1.) Seuls les joueurs ayant un membre d'équipage dans le canot participent au vote
- 2.) Chaque **officier** présent dans le canot représente **deux votes** et **chaque marin un vote**

En cas d'**égalité**, le *Premier Joueur* désigne la couleur du membre d'équipage à jeter par-dessus bord parmi les couleurs **majoritaires** (même si le *Premier Joueur* ne dispose pas de membre d'équipage dans ce canot). Pendant ce vote, les cartes **Capitaine** peuvent elles aussi être utilisées (voir *Carte du capitaine* page 7).

Si le joueur désigné par le vote, possède des marins et des officiers dans le canot, il doit jeter par-dessus bord un marin en priorité. Les officiers des joueurs ne seront retirés que lorsqu'il n'y a plus de marin dans le canot.

Une fois que le vote a désigné la couleur du membre d'équipage à jeter par-dessus bord, le pion correspondant est retiré du canot et remplacé par un jeton *Fuite* (voir Exemple 2).

- La fuite est placée sur une place disponible du canot
- S'il n'y a plus de place disponible, les joueurs possédant un membre d'équipage dans le canot procèdent à un nouveau vote pour désigner le membre d'équipage à jeter par-dessus bord
- Seuls les joueurs possédant un membre d'équipage participent à ce vote
- Officier : 2 votes
- Marin : 1 vote
- En cas d'égalité, le Premier joueur choisit, entre les couleurs majoritaires, celui qui sera jeté par-dessus bord
- On jette les marins par-dessus bord en priorité, puis seulement après les officiers
- Le membre d'équipage jeté par-dessus bord est remplacé par un jeton Fuite

EXEMPLE 2

Joueur 2



1 officier vert
+ 2 marins vert
= 4 votes
contre le jaune

Joueur 3

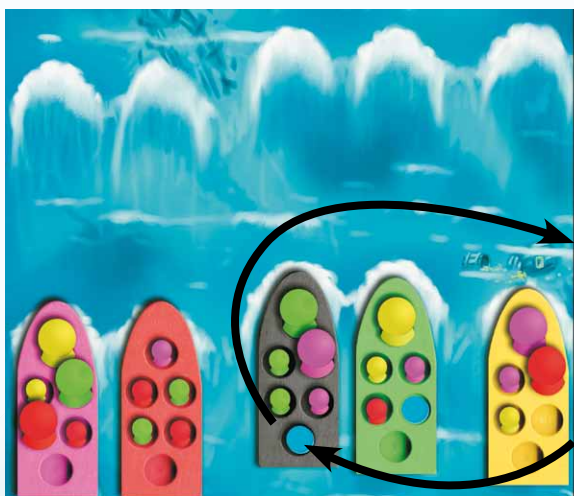


1 officier violet
+ 1 marin violet
= 3 votes
contre le vert

Joueur 4



1 marin jaune
= 1 vote
contre le vert



Dans notre hypothèse, le canot noir a été désigné pour recevoir un jeton Fuite. Hors il n'y a plus de place disponible à son bord. Il est donc nécessaire de procéder à un nouveau vote afin de déterminer la couleur du membre d'équipage à jeter par-dessus bord ! Le **Joueur 1** ne peut pas participer au vote car il n'a aucun membre d'équipage à bord. Les autres joueurs procèdent au vote. Après révélation des cartes de vote, le résultat est le suivant : 4 votes pour la couleur jaune et 4 votes pour la couleur verte. C'est une égalité, c'est donc le **Joueur 1** (Premier Joueur – même s'il n'a pas de membre d'équipage dans le canot noir) qui décide du joueur (jaune ou verte) qui va devoir perdre un membre d'équipage. Le **Joueur 1** retire du canot noir un des marins jaune pour le remplacer par un jeton Fuite. Le marin ainsi retiré rejoint la boîte de jeu.

Un canot coule

Lorsqu'il y a trop de fuites dans un canot, les membres d'équipage ne sont plus capables d'écoper et le canot coule.

Si un canot contient plus de jetons *Fuite* que de pions membre d'équipage **à la fin de la phase de jeu** (quel que soit le type de membres d'équipage – marins ou officiers) le canot coule et tous ses membres d'équipage sont perdus. Il faut alors retirer le canot et son contenu (équipage et jetons *Fuite*) du plateau de jeu.

2^{ème} Phase: Déplacement d'un canot

Alors que les membres d'équipage luttent contre l'eau qui s'infiltre dans les canots, les îles, promesse de salut, se dessinent à l'horizon. Seuls les meilleurs rameurs peuvent manœuvrer leur canot à travers cette mer déchainée.

Les joueurs votent pour désigner le canot qui sera déplacé d'un rang en direction des îles (voir mécanisme de vote de la 1^{ère} Phase). Le canot désigné par le vote est avancé d'une rangée (il n'est pas possible de changer de voie d'eau pendant la partie) en direction des îles (voir Exemple 3).

En cas d'égalité, c'est une nouvelle fois le *Premier Joueur* qui va prendre la décision parmi les canots majoritaires.

Dès qu'un canot accoste sur une île, ses membres d'équipage sont placés sur cette île et le canot est positionné sur le premier emplacement d'accostage libre (zone sur le bord droit du plateau). Il sera ainsi possible **de connaître l'ordre d'accostage des canots** (ceci a de l'importance pour le décompte final des points – voir Décompte final/ Fin de la partie – page 8).

Un canot coule

- Si un canot contient plus de jetons *Fuite* que de pions membre d'équipage à la fin de la phase de jeu, il coule. Le canot et son équipage sont retirés du plateau de jeu

2^{ème} Phase «déplacement d'un canot»

- On désigne à l'aide d'un vote quel sera le canot qui sera déplacé d'un rang vers les îles
- En cas d'égalité, le Premier Joueur désigne le canot à déplacer
- Lorsqu'un canot accoste sur une île, les jetons membres d'équipage sont placés sur cette île et le canot est placé sur le premier emplacement vide de la zone d'accostage

EXEMPLE 3

Joueur 1



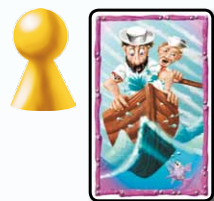
Joueur 2



Joueur 3



Joueur 4



Le **Joueur 1** et le **Joueur 3** votent pour le canot jaune, le **Joueur 2** et le **Joueur 4** veulent quant à eux rapprocher le canot violet des îles. Le vote se concluant par une égalité, c'est le *Premier Joueur* qui va choisir parmi les deux canots majoritaires. Le **Joueur 1** (*Premier Joueur*) décide d'avancer le canot jaune d'un rang vers les îles.

3^{ème} Phase : Changement de canot

Pour certains membres d'équipage, il est trop dangereux de rester dans son canot : quand le niveau de l'eau augmente et que le nombre d'alliés diminue la distance pour atteindre une île est toujours trop importante. Il est alors judicieux de quitter son canot et de tenter sa chance dans un autre !

En commençant par le Premier Joueur et en continuant dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur déplace un de ses membres d'équipage (marin ou officier) depuis n'importe quel canot et le positionne à l'arrière de celui-ci (voir Exemple 4). Un marin ou un officier ne peut être ainsi déplacé que s'il est le premier de son canot à le faire. Si un joueur ne possède que des membres d'équipage ne pouvant être déplacés, ces derniers restent dans leurs canots respectifs.

A noter : un et un seul membre d'équipage de chaque canot peut être déplacé.

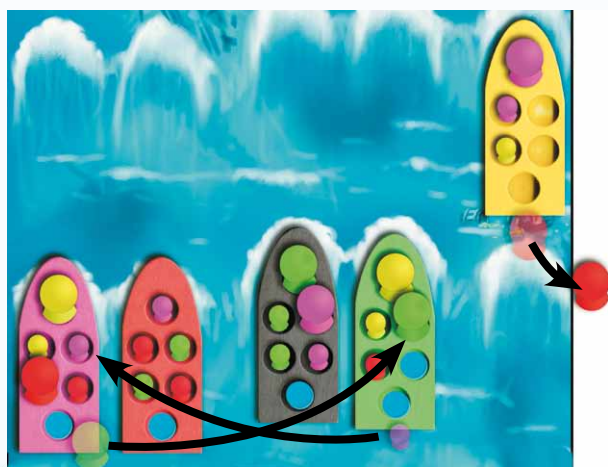
EXEMPLE 4



Le **Joueur 1** (Premier Joueur) commence le débarquement en déplaçant son officier du canot jaune à l'arrière de celui-ci. Le **Joueur 2** fait de même avec son officier du canot violet. Idem pour le **Joueur 3** avec son marin canot vert. Du fait de la restriction d'un seul déplacement par canot, le **Joueur 4** n'ayant pas de membre d'équipage dans les canots rouge et noir, n'est pas autorisé à faire de déplacement durant ce tour.

Après que chaque joueur (qui était en capacité de le faire) a déplacé un de ses membres d'équipage à l'arrière d'un canot, on procède maintenant à leur remplacement dans l'ordre inverse (en commençant par le dernier joueur ayant retiré un de ses membres d'équipage et en finissant par le *Premier Joueur*). Chaque joueur doit replacer son membre d'équipage dans un canot différent. Vous pouvez replacer autant de membres d'équipage qu'il y a de places disponibles dans un canot. S'il n'y a plus de place disponible dans les autres canots, alors le membre d'équipage est perdu (il est retiré du plateau de jeu).

EXEMPLE 5



Les joueurs commencent le remplacement dans le sens inverse – en commençant par le dernier joueur. C'est au **Joueur 4** de jouer, mais n'ayant pu effectuer de déplacement préalable, il ne peut donc faire aucun remplacement. Le **Joueur 3** remplace son officier issu du canot vert dans le canot violet. Puis c'est au tour du **Joueur 2**, qui remplace son officier présent à la poupe du canot violet dans le canot vert. Enfin c'est au tour du **Joueur 1**, mais malheureusement pour lui, il est confronté au problème suivant : tous les canots (à part le jaune) sont pleins. Ne pouvant replacer son marin dans son canot de départ et n'ayant plus de canot pouvant l'accueillir, son marin est retiré du plateau de jeu.

Une fois que tous les joueurs (qui étaient en capacité de le faire) ont remplacé leurs membres d'équipage, il faut vérifier qu'il n'y a pas de canot contenant plus de jetons Fuite que de membre d'équipage. Si tel est le cas, ces canots sont coulés (voir « Un canot coule » page 5).

3^{ème} Phase

« Changement de canot »

- Chaque joueur (en commençant par le Premier Joueur) retire un de ses membres d'équipage depuis n'importe quel canot et le place à l'arrière de celui-ci
- Pour se déplacer, un marin ou un officier doit être le 1^{er} de son canot à le faire
- Un seul membre d'équipage peut être retiré de chaque canot
- Il peut arriver qu'un joueur n'ait pas de membre d'équipage pouvant être retiré d'un canot

- Les membres d'équipage sont remplacés dans les canots dans l'ordre inverse
- Les membres d'équipage ne peuvent être remplacés dans leur canot d'origine
- Si un membre d'équipage ne peut être remplacé dans un canot différent de son canot d'origine, il est retiré du jeu

- Si après avoir remplacé les membres d'équipage, certains canots contiennent plus de jetons Fuite que de pions membre d'équipage, ils sont coulés

Changement de Premier Joueur

A l'issue de la 3^{ème} Phase, le jeton *Premier Joueur* est transmis au joueur suivant (selon l'ordre des aiguilles d'une montre). Ainsi lors du prochain tour, s'il y a des égalités lors des votes, le nouveau *Premier Joueur* décidera quel canot se verra attribuer un jeton Fuite, quel membre d'équipage jeter par-dessus bord d'un canot surpeuplé (pour y mettre un jeton *Fuite*) et quel canot déplacer vers les îles.

Cartes du Capitaine

*Et même si le Santa Timea repose dans les profondeurs de l'océan,
c'est toujours le capitaine qui commande !*

Lors de chaque vote, chaque joueur peut jouer une de ses cartes Capitaine à la place d'une de ses cartes de vote. Si un seul joueur utilise sa carte Capitaine durant un vote, le vote n'est pas comptabilisé. C'est ce joueur qui détermine alors la couleur à appliquer pour l'événement voté (voir Exemple 6).

Changement de Premier Joueur

- Le jeton Premier Joueur est transmis au joueur suivant selon l'ordre des aiguilles d'une montre

Cartes du Capitaine

- Le joueur jouant une carte Capitaine décide à quelle couleur appliquer l'événement voté

EXEMPLE 6

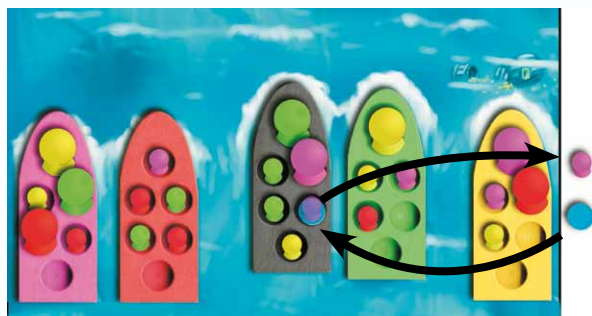
Joueur 2



Joueur 3



Joueur 4



Le canot noir a été désigné par le vote pour recevoir un jeton *Fuite*, comme celui-ci ne dispose plus de place disponible, un vote doit être effectué afin de désigner le membre d'équipage devant être jeté par-dessus bord. Le **Joueur 4** choisit de jouer une carte **Capitaine** de son jeu. Etant le seul à jouer une carte **Capitaine** lors de ce vote, c'est lui qui décide de la couleur du membre d'équipage qui sera jeté par-dessus bord (les cartes de vote sont alors ignorées). Il choisit la couleur violette, le **Joueur 3** doit donc retirer un de ses marins du canot noir. La carte **Capitaine** n'est pas reprise par le **Joueur 4**. Elle est laissée sur la table face visible.

L'utilisation de la carte Capitaine est soumise à trois conditions :

- 1.) Lorsqu'une carte **Capitaine** est jouée elle n'est pas reprise en main après le vote. Ce qui signifie que chaque joueur ne possède que trois opportunités d'utiliser l'autorité du Capitaine et de passer outre les résultats du vote (chaque joueur ne possédant que trois cartes **Capitaine**).
- 2.) Si plusieurs cartes **Capitaine** sont jouées lors du même vote, ces cartes s'annulent et les règles usuelles s'appliquent (prise en compte des cartes vote des autres joueurs voir Exemple 7).
- 3.) Si tous les joueurs jouent une carte **Capitaine** lors du même vote, alors c'est le *Premier Joueur* qui décide de la couleur à appliquer à l'événement voté.

- Chaque carte Capitaine est à usage unique
- Si plusieurs cartes Capitaine sont jouées lors du même vote, elles s'annulent
- Si tous les joueurs jouent leurs cartes Capitaine lors du même vote, alors c'est le Premier Joueur qui détermine la couleur à appliquer à l'événement voté

EXEMPLE 7

Joueur 1



Joueur 2



Joueur 3



Joueur 4



Les joueurs votent pour attribuer un nouveau jeton Fuite. Le **Joueur 1** et le **Joueur 2** jouent une carte **Capitaine**. Puisque plusieurs cartes Capitaine sont jouées lors du même vote, elles s'annulent. Le vote pour le canot vert et pour le canot rouge sont pris en compte. Égalité ! C'est donc le *Premier Joueur* (**Joueur 1**) qui va décider parmi les votes majoritaires de l'attribution du jeton *Fuite*. Le **Joueur 1** choisit le canot vert et place un jeton *Fuite* sur une des places disponibles. Les cartes **Capitaine** jouées par le **Joueur 1** et le **Joueur 2** ne peuvent plus être réutilisées et restent face visible sur la table.

Décompte final / Fin de la partie

Une fois que tous les canots ont accosté sur une île ou coulé, la partie est finie. Les joueurs additionnent leurs points de victoire en tenant compte du nombre et du rang de chaque membre d'équipage sur les différentes îles :

Île de gauche : 6 points par marin
8 points par officier

Île du milieu : 4 points par marin
6 points par officier

Île de droite : 5 points par marin
7 points par officier

Le joueur ayant le plus grand total de point remporte la partie. En cas d'égalité, on départage les joueurs en fonction de l'ordre d'accostage de leur canot. Si tous les canots sont coulés alors tous les joueurs ont gagné.

Décompte final

- Quand tous les canots ont accosté sur une île ou coulé alors la partie est terminée
- Les points de victoires sont totalisés en utilisant le tableau à gauche
- Le joueur avec le plus grand total de point gagne la partie
- En cas d'égalité, on départage les joueurs suivant l'ordre d'accostage des canots des joueurs

Remerciements

Nous tenons à remercier chaleureusement Stephan et Walter.
Un grand merci aussi à Matthias pour sa patience.



© 2015 ARGENTUM VERLAG
Roman Mathar
Brabanter Straße 55
50672 Köln
www.argentum-verlag.de

Illustrations et mise en page : **Matthias Catrein**
Mise en page de règle : **Christof Tisch**
Traduction française : **Olivier Hascoët**
Rédaction finale par **David Perez**