

THE MISSISSIPPI QUEEN

UN JEU DE WALTER HODEL
POUR 3 À 5 JOUEURS À PARTIR DE 10 ANS
TRADUCTION DE SEB.



SURVOL

Faites la course avec les autres capitaines et leurs «reines» pour le titre de «Reine du Mississippi»: le bateau à vapeur le plus rapide sur le Grand Fleuve Boueux. Mais puisque la majorité des revenus d'un bateau à vapeur dépend des passagers, il ne s'agit pas uniquement d'une simple course. Pour gagner, un capitaine doit arriver le premier au ponton mais en ayant pris deux passagers en cours de route.

CONTENU DE LA BOITE

12 Tuiles de rivière	1 Plateforme d'appontage
5 Bateaux à vapeur	10 Roues
16 Passagères	1 Dé de direction
1 Règle de mesure	1 Feuille d'autocollants
1 Règle du jeu	

APERÇU

Mississippi Queen Peut être joué de deux manières. Le jeu introductif est une simple course sans arrêts pour prendre des passagers. Y jouer une fois vous permettra de vous familiariser avec les mécanismes de déplacement sur la rivière. Ce jeu introductif peut également être joué avec des enfants plus jeunes.

Une fois que vous aurez appris à déplacer votre bateau, vous pourrez essayer d'ajouter le challenge de prendre en route des passagers.

JEU INTRODUCTIF

Avant votre première partie, placez les autocollants sur les Roues des bateaux, noir sur noir et rouge sur rouge. La série d'autocollants est fournie en double mais une seule série est nécessaire.

Chaque joueur reçoit un bateau à vapeur pourvu de deux roues, une rouge et une noire. La roue rouge est la roue de vitesse. Placez la dans le compartiment gauche en plaçant le 1 visible au sommet. La roue noire est la roue de charbon. Placez la dans le compartiment de droite avec le 6 visible au sommet.

Placez la tuile de démarrage sur la table (elle possède des espaces numérotés). Prenez trois autres tuiles et placez les en pile face cachée, remettez les autres tuiles dans la boîte. Placez la plateforme d'arrivée sous la pile de tuiles de rivière. Gardez le dé de direction à proximité.

Les passagers et la règle de mesure ne seront pas nécessaires à cette version.

DÉBUT DE LA COURSE

Retournez la tuile au sommet de la pile et attachez la à celle de départ, directement en face. Le joueur le plus jeune commence. Il place son bateau sur l'espace numéroté 1. Les autres font de même dans le sens des aiguilles d'une montre, prenant les espaces 2, 3, etc. Les bateaux sont placés proue en direction de la rivière. La course peut maintenant commencer.

Le premier joueur peut commencer, les autres suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur, à son tour, peut faire deux actions :

Changer la vitesse de son bateau s'il le désire.

Déplacer son bateau de la distance indiquée sur la roue rouge.

La vitesse peut rester la même ou changer de 1 dans n'importe quelle direction et ce gratuitement, si ce n'est qu'elle ne peut descendre en dessous de 1 ou au dessus de 6.

La vitesse peut être changée de plus de 1, mais cela coûte alors un point de charbon pour chaque point au delà du premier.

Lorsque le dernier point de charbon est dépensé, retirez la roue noire et remplacez-la dans la boîte. Si un autre point de charbon est nécessaire plus tard dans la partie, le joueur est éliminé et son bateau est retiré de la rivière. Cela arrivera

rarement lors du jeu introductif.

SE DÉPLACER ET TOURNER

La roue rouge indique de combien de cases vous pourrez vous déplacer à ce tour. Si la roue indique 4, vous avancerez de quatre cases. Pour chaque point de mouvement, vous devez avancer d'une case dans la direction de la proue du bateau. Faire marche arrière n'est pas autorisé.

Les bateaux à vapeur se déplacent habituellement dans des cases d'eau libres. Ils peuvent cependant pousser les autres bateaux (voir «Pousser vos adversaires»), mais il ne peuvent se déplacer sur la terre. Si le déplacement d'un bateau l'amène sur la terre, il est échoué et sorti du jeu. Un bateau ne peut non plus sortir des tuiles de rivière.

A chaque tour, chaque bateau peut faire un virage de 60 degrés dans n'importe quelle direction gratuitement. Chaque virage de 60 degrés supplémentaire coûte un point de charbon. Le propriétaire du bateau tourne donc la roue de charbon d'un point pour chaque virage supplémentaire. Les bateaux peuvent être tournés avant, pendant ou après leur déplacement.

Lorsqu'un bateau va s'échouer, il doit ralentir ou changer de direction.

PLACER LES TUILES DE RIVIÈRES.

Le premier joueur à atteindre la tuile la plus en aval pose la tuile suivante. Pour cela, il jette le dé de direction et place la nouvelle tuile (la première de la pile de tuiles inutilisées) sur l'encoche droite, centrale ou gauche de la tuile qu'il vient d'atteindre. Tout cela a lieu après qu'il ait terminé le mouvement qui l'a amené à la tuile la plus en aval.

Au début de la course, une seconde tuile est jointe à la tuile de départ avant que le premier joueur ne bouge.

Les tuiles de rivière ne peuvent faire une boucle complète. Si cela est en passe d'arriver, le dé est rejeté. Dès qu'une tuile est entièrement vidée, elle peut être enlevée et remise dans la boîte, elle ne sera pas utilisée à nouveau.

POUSSER VOS ADVERSAIRES

Normalement, le déplacement se fait dans des cases vides. Cependant, un bateau peut pousser les bateaux adverses.

Chaque poussée coûte un point de déplacement. Ce point est utilisé pour déplacer le bateau adverse. Le bateau poussant se déplace d'une case de moins que ce qui est indiqué sur sa roue de vitesse pour chaque poussée.

Ainsi, si un bateau en pousse deux autres, il se déplace de deux cases de moins que sa vitesse.

Si un bateau a assez de points de déplacement pour atteindre la case d'un bateau adverse, mais pas de point supplémentaire pour le pousser, il ne peut alors pas se déplacer sur cette case et doit aller ailleurs.

Le bateau poussant choisit la case dans laquelle le bateau adverse est poussé. Cependant, un bateau ne peut être poussé sur une île ou hors d'une tuile.

De la même manière, les cases sur lesquelles le bateau poussant s'est déplacé à ce tour, incluant celle à partir de laquelle il a poussé, sont interdites. S'il n'existe aucune case sur laquelle pousser le bateau, celui-ci ne peut être poussé.

Le propriétaire du bateau qui a été poussé choisit l'orientation de son bateau dès que la case dans laquelle il est poussé est choisie.

Si un bateau est poussé sur la tuile la plus en aval, la procédure d'extension de la rivière est suivie ainsi que décrite précédemment.

FIN DE LA COURSE

Le joueur qui place la dernière tuile de rivière jette à nouveau le dé pour déterminer la position de la plateforme d'arrivée. La plateforme possède trois points d'appontage. Le premier joueur à atteindre une des cases faisant face à un de ces pontons l'emporte. Les points de déplacement supplémentaires sont perdus.

Si une île occupe un des points d'appontage, il n'y en a que deux de disponibles.

Le bateau vainqueur est placé sur l'emplacement noté 1. Les autres bateaux continuent pour déterminer le reste du classement.

LE JEU AVEC PASSAGERS

Le jeu avec passagers requiert que chaque bateau prenne à son bord deux passagères, et finisse ensuite à la plateforme pour l'emporter. Lors de cette course, le bateau de tête se déplace en premier. Les règles du jeu introductif sont utilisées avec les modifications et ajouts suivants.

PRÉPARATION

Toutes les tuiles de rivière sont utilisées.

La règle de mesure sera utilisée.

Le placement initial est le même que dans le jeu introductif.

Placez les passagères à côté de la pile de tuile.

A 3 joueurs, utilisez 8 passagères.

A 4 joueurs, utilisez 12 passagères.

A 5 joueurs, utilisez 16 passagères.

PLACEMENT DES PASSAGÈRES

Lorsqu'une tuile de rivière contenant une île pourvue d'un arrêt (un bâtiment et une plateforme), placez des passagères sur cet arrêt.

Ceci comprend la tuile placée au début du jeu. Le nombre de passagères placées dépend du nombre de joueurs :

A 3 joueurs, une passagère est placée sur chaque arrêt.

A 4 joueurs, une passagère est placée sur chaque arrêt rouge, deux sur chaque arrêt marron.

A 5 joueurs, deux passagères sont placées sur chaque arrêt.

PRENDRE UNE PASSAGÈRE À BORD.

Pour prendre à bord une passagère, un bateau doit arriver sur la case figurant le bout du ponton avec une vitesse de 1 (les passagères n'embarqueront pas sur un bateau se déplaçant rapidement). Le joueur peut prendre à bord une passagère par arrêt (même si deux sont présentes). Lorsqu'un joueur a pris à bord deux passagères, il ne peut en prendre plus. En aucun cas un joueur ne peut prendre deux passagères sur la même île.

Conseil : il y a bien assez de passagères pour tout le monde, il n'est donc pas forcément utile de se ruiner sur les premières îles. Il est cependant conseillé de planifier avec attention car il n'est pas possible de l'emporter si l'on a pas pris à bord deux passagères.

Si un bateau est poussé sur un ponton et qu'il est à la bonne vitesse, il peut prendre à bord une passagère, à moins bien sûr qu'il n'en ait déjà prise une à bord sur la même île.

Dès que tous les joueurs ont quitté une tuile, elle peut être retirée et les passagères restantes remises dans la boîte.

ORDRE DE JEU

Les bateaux se déplacent dans l'ordre de leur position sur le fleuve. Le plus en tête commence, puis le second, etc. Si deux bateaux sont à égalité, celui ayant la vitesse la plus élevée commence. Si il y a encore égalité, celui ayant la plus grande réserve de charbon commence. Si il y a encore égalité, celui le plus à droite de la rivière commence.

Utilisez la règle de mesure si vous n'êtes pas sûrs de la position relative des bateaux. Placez la règle sur des cases libres en aval des bateaux, perpendiculaire par rapport au fleuve et déplacez-la vers les bateaux. Le premier que vous atteindrez jouera le premier.

FIN DE LA COURSE

Le premier bateau à atteindre un ponton d'arrivée avec deux passagères l'emporte.

Comme pour prendre à bord les passagères, le bateau doit arriver avec une vitesse de 1.