

RETTE SICH WER KANN

2 joueurs

+ 8 ans

20 mn

CONTENU



Rudi Hoffmann • 2003 • Kosmos

traduction "Arriba!"

1.0



12 nageurs (6 par joueur) s'ébattent dans une piscine de luxe. Mais si vous les retournez, ils se transforment en crocodiles. Alors la chasse sauvage est ouverte : les crocodiles pourchassent les nageurs, ainsi que les autres crocodiles. Plus les crocodiles apparaissent, plus le jeu devient tactique. Si vous souhaitez gagner, ne perdez pas la tête... ou quoi que ce soit d'autre.

Matériel :

12 tuiles représentant 1 nageur (recto) ou 1 crocodile (verso).

1 plateau de jeu

But du jeu

Celui qui ramène le plus de tuiles (nageurs ou crocodiles) jusqu'au bar de la piscine remporte la partie.

Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement les tuiles.

Le plateau de jeu est posé entre les 2 joueurs, de telle manière que chacun ait l'un des bars de la piscine devant lui.



Chaque joueur prend les 6 tuiles d'une couleur. Elles sont mélangées avec la face "nageur" visible, afin qu'on ne puisse pas connaître la valeur des crocodiles.

Pour la première partie, placez simplement les nageurs comme indiqué sur l'illustration ci-contre. Pour les parties suivantes, chaque joueur place alternativement l'un de ses nageurs jusqu'à ce que les 12 soient dans la piscine.

Les 4 rangées sur lesquelles un joueur peut placer au départ ses 6 nageurs sont indiquées par des dalles colorées (jaunes ou rouges) au bord de la piscine. Un joueur ne pourra placer qu'un seul nageur dans chacune des 2 rangées avec une seule dalle colorée. Il pourra en placer deux dans les 2 autres rangées (avec 2 dalles colorées).

Le joueur rouge commence la partie. Ensuite, chacun joue à son tour

Le Clube

clube.free.fr

Le jeu

A son tour, un joueur doit déplacer l'une de ses tuiles. Il dispose de **3 possibilités** :

Un nageur se déplace

Un nageur se déplace d'une ou deux cases, horizontalement ou verticalement (mais pas diagonalement). Il peut bouger dans n'importe quelle direction (même reculer) et changer de direction une fois. Il ne peut pas traverser une case occupée et doit s'arrêter sur une case libre.

ou Un crocodile apparaît et se déplace

Retournez l'un de vos nageurs pour faire apparaître la face "crocodile". Déplacez-le immédiatement d'un nombre de cases équivalent au chiffre marqué, selon les règles de déplacement (voir ci dessous)

ou Un crocodile se déplace

Déplacez l'un de vos crocodiles déjà révélés selon les règles de déplacement.

Les règles de déplacement des crocodiles

Un crocodile doit se déplacer **exactement** du nombre marqué sur sa tuile. Il ne peut pas traverser une case occupée et ne peut donc pas sauter par dessus d'autres tuiles. Les crocodiles peuvent se déplacer dans toutes les directions.

• Les crocodiles avec le chiffre **2, 3, 4** ou **5** peuvent se déplacer horizontalement et verticalement, avec un seul changement de direction.

• Les crocodiles avec le chiffre **1**  peuvent se déplacer horizontalement, verticalement et diagonalement

• Les crocodiles avec le chiffre **6**  peuvent se déplacer horizontalement et verticalement et peuvent changer jusqu'à 2 fois de direction.

Attention : Vous ne pouvez pas passer par la même case dans le même tour

Si l'un de vos crocodiles finit son déplacement sur une tuile occupée par un nageur ou un crocodile adverse, il le mange. Il laisse son crocodile sur la tuile mangée et forme ainsi une "pile".

Le crocodile au sommet d'une pile montre à quel joueur elle appartient et indique la "nourriture" pour les crocodiles adverses. Une pile peut manger d'autres tuiles (ou d'autres piles) ou bien-sûr se faire manger. La taille des piles n'a aucune importance.

Une pile est toujours considérée comme une unité indivisible et toutes les tuiles d'une pile sont déplacées ensemble. Les règles de déplacement d'une pile restent bien-sûr liées à la tuile supérieure.

Les bars privés

Chaque joueur tente d'amener le maximum de tuiles dans le bar opposé à sa position de départ. 3 cases - indiquées par les échelles - permettent d'accéder à chacun des bars privés de la piscine. Le bar compte pour 1 case lors d'un déplacement. Pour atteindre le bar, vous devez finir **exactement** votre déplacement sur le bar.

Le premier joueur à atteindre son bar doit le faire avec une pile d'au moins 2 tuiles. Ensuite, les 2 joueurs pourront également faire rejoindre le bar à un seul nageur ou crocodile.

Fin de partie

Dès que la piscine ne contient plus que des tuiles et/ou des piles d'un seul joueur, la partie s'arrête immédiatement.

Chacun compte alors les tuiles qu'il a ramené à l'un des bars de la piscine : il faut compter toutes les tuiles, y compris les tuiles adverses mangées. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie.

En cas d'égalité, la valeur des crocodiles (chiffre de déplacement) est ajoutée au total pour désigner le vainqueur.

Traduction par Arriba! - novembre 2003

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>