

Auteur : Corné van Moorsel Illustrateur : Christof Tisch

POWERBOATS

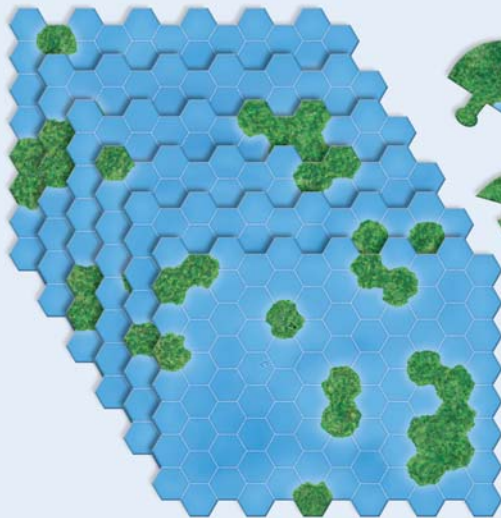
Naviguez autour des bouées et entre les îles.
Évitez les accidents et terminez la course rapidement !

Nombre de joueurs : 2 à 6 | Durée : 1 heure | Âge : de 9 à 99 ans



CONTENU

- 6 tuiles de lac



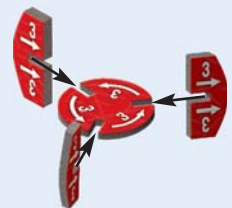
- 4 tuiles de bordure du lac



- 1 tuile départ/arrivée



- 5 bouées Connectez les symboles/nombres correspondants, avec les flèches dans la même direction.



- 6 hors-bords



- 6 marqueurs de score



- 18 dés 1-2-3

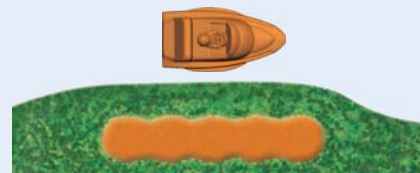


- 10 marqueurs de dégâts



PRÉPARATION

- Associez les 4 tuiles de bordure du lac les unes aux autres pour former le bord du lac. Pour vos premières parties, n'utilisez que les côtés où l'eau est bleu sombre. Les joueurs expérimentés peuvent choisir les côtés où l'eau est bleu clair. Placez aléatoirement les 6 tuiles de lac à l'intérieur de la surface ainsi formée.
 - Chaque joueur prend le hors-bord de la couleur située de son côté du plateau.
 - Placez les marqueurs de score aux couleurs des joueurs sur la case 0 de la piste de score.
 - Lancez les dés pour déterminer le premier joueur.
 - Placez la réserve de dés à proximité du plateau.
 - Placez les marqueurs de dégâts sur l'île la plus grande.
- (Il devrait y avoir suffisamment de dés et de marqueurs de dégâts ; sinon, faites preuve d'imagination.)



CONSTRUCTION D'UN PARCOURS

Les joueurs tentent d'atteindre le plus grand total de points sur 3 courses. Le premier parcours utilise les quatre cases marquées A sur le plateau, le deuxième, les cases B, et le troisième, les cases C. Prenez les bouées 0, 1, 2 et 3 et placez-les aléatoirement sur ces quatre cases. Placez la tuile départ/arrivée du côté du A sous la bouée de départ (0). Placez la bouée d'arrivée à l'extrémité opposée de la tuile départ/arrivée. Les bouées 1, 2 et 3 ont deux côtés, avec les flèches dans deux sens opposés ; choisissez les flèches qui n'obligent pas les bateaux à faire un tour complet de la bouée lorsque les bouées 1, 2 et 3 sont atteintes dans cet ordre. Les bouées de départ et d'arrivée ont des flèches qui montre dans quelle direction les bateaux doivent passer la tuile départ/arrivée. Choisissez les directions les plus faciles pour le départ et l'arrivée.

Le parcours est construit. Les flèches montrent dans quel sens il faut contourner d'abord la bouée 1, puis la bouée 2, puis la bouée 3, avant d'aller à l'arrivée. Les bouées sont placées du côté qui permet aux bateaux de ne pas devoir faire un cercle complet autour de la bouée, c'est-à-dire que pour aller à la bouée suivante, il n'est pas nécessaire de croiser son ancien chemin venant de la bouée précédente.



CHOIX DES POSITIONS DE DÉPART

Le voisin de droite du premier joueur place son hors-bord en premier sur la tuile de départ ou derrière celle-ci, puis les autres joueurs font de même, à tour de rôle, dans le sens **inverse des aiguilles d'une montre** (le premier joueur se place en dernier). Il ne peut pas y avoir plusieurs bateaux dans la même case. L'avant des hors-bords doit pointer vers l'un des **côtés** de sa case et non vers un coin.

Orange, Violet, Rouge et Jaune ont choisi leur emplacement de départ.



TOURS DE JEU

1. Lancez les dés

Les dés sur la zone à votre couleur au bord du lac indiquent votre vitesse. Quand une course commence, la vitesse est de zéro (aucun dé). À chaque tour, vous pouvez **enlever** un dé ou **ajouter** un dé (de la réserve). Vous pouvez ensuite **sélectionner** lesquels de vos dés vous voulez relancer (les autres restent dans votre zone colorée). Lancez les dés sélectionnés, et éventuellement le dé que vous avez ajouté, et placez les dés lancés dans votre zone colorée. Laissez vos dés dans votre zone colorée jusqu'à votre prochain tour.

2. Tournez votre bateau

Avant de déplacer votre bateau, vous pouvez tourner de 60 degrés à droite ou à gauche. Vous devez choisir une direction qui vous permet de vous déplacer du nombre **total** de cases indiqué par vos dés, **en ligne droite**, par des cases d'eau (il est impossible de se déplacer à travers les cases de terre ou les bouées). Si aucune des trois directions possibles ne permet un mouvement complet, vous devez choisir celle qui permet **le plus grand déplacement** sur l'eau avant de rencontrer un obstacle (en cas d'égalité entre 2 ou 3 directions, choisissez l'une de celles-ci).

3. Déplacez votre bateau

Avancez votre bateau dans sa direction, en ligne droite, du nombre total de cases indiqué par les dés. Votre bateau s'arrête dans la dernière case d'eau qu'il atteint. C'est alors au tour de votre voisin de gauche.

Directions possibles pour le mouvement d'un bateau.

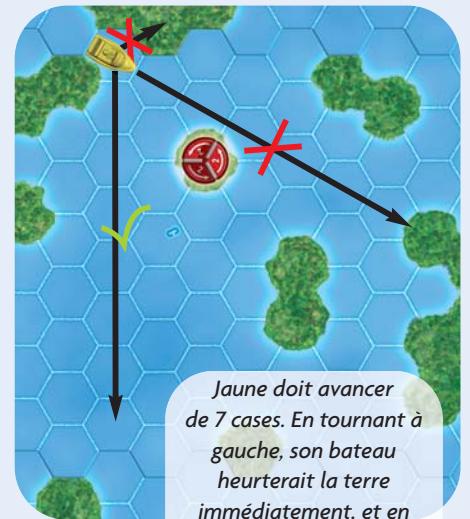


Jaune avance de 7 cases en ligne droite. Le bateau est placé sur la dernière case et doit rester dans la direction du déplacement.

Au début de son tour, Jaune a deux dés : 3 2.

Jaune conserve le 3, relance le 2 et ajoute un dé. Il obtient 1 3, donc ses dés sont maintenant 3 1 3 pour un total de 7.

(Vous pouvez choisir de relancer autant de dés que vous voulez, mais vous ne pouvez pas ajouter ou enlever plus d'un dé avant de lancer.)



Jaune doit avancer de 7 cases. En tournant à gauche, son bateau heurterait la terre immédiatement, et en allant tout droit, il aurait un accident après 6 cases. Il est donc obligé de tourner à droite avant d'avancer.

DÉGÂTS

Si vous ne pouvez pas avancer sur l'eau de la totalité du nombre de cases indiqué par les dés (parce que votre bateau heurte une île ou une bouée), vous avez un accident. Votre bateau reste dans la dernière case d'eau que vous avez atteinte. Prenez autant de marqueurs de dégâts que le nombre de cases que vous n'avez pas pu parcourir. Votre bateau s'arrête complètement, donc **vous perdez tous vos dés**.

Si vous avez au total **4 (ou plus) marqueurs de dégâts**, votre bateau coule et vous êtes éliminé de la course en cours.

Pour la course suivante, les bateaux endommagés (même s'ils n'avaient qu'un marqueur de dégâts) commencent avec un marqueur de dégâts. Il en va de même après la deuxième course, donc il est possible de commencer la troisième course avec deux marqueurs de dégâts.



Rouge a les dés 3 2 2 mais veut ralentir. Il conserve un 2, enlève un dé et relance l'autre. Il obtient un 3, donc il a 2 3 pour un total de 5. Son plus long chemin possible est de 3 cases, donc il doit tourner à droite, et il a un accident. Il reçoit 2 marqueurs de dégâts (5 [vitesse] - 3 [déplacement effectué]) et perd ses deux dés.

Au prochain tour, Rouge peut recommencer en lançant un seul dé, comme au début de la course, ou se contenter de tourner à droite ou à gauche.

DÉPASSER LES BATEAUX DES AUTRES JOUEURS

Il est possible de traverser les cases où se trouvent les bateaux d'autres joueurs, mais si votre mouvement devrait s'arrêter sur la même case qu'un adversaire, vous restez derrière l'autre bateau, sur **la dernière case vide atteinte**.

Orange a **3 2 1**. Il enlève le **3** et ne relance pas les deux dés restants. Tourner à droite et avancer de 3 cases (**2** plus **1**) ferait arriver Orange dans la même case que Jaune ; comme deux bateaux ne peuvent pas occuper la même case, Orange avance jusqu'à la dernière case libre.



Jaune a **2 1**, ne change pas son nombre de dés, mais les relance tous les deux. Il obtient **3 2** et dépasse Orange et Violet.



Rouge a **3 3**. Pour éviter un accident, il retire un dé et relance l'autre, mais obtient à nouveau **3**. Rouge n'a que 2 cases libres dans chaque direction et ne peut pas éviter l'accident. Il choisit d'avancer tout droit, reçoit un marqueur de dégâts (correspondant au point qu'il n'a pas utilisé dans son déplacement) et remet son dé dans la réserve. Comme il n'est pas possible que deux bateaux occupent la même case, Rouge se place une case derrière Violet. Violet ne reçoit pas de dégâts.

FIN D'UNE COURSE

Pour achever une course, vous devez **atteindre ou dépasser** la tuile arrivée.

Attention : si vous rencontrez un obstacle après l'arrivée, votre bateau est endommagé.

POINTS DE VICTOIRE

Le vainqueur de la première course marque autant de points que le nombre de joueurs moins 1. Le second joueur à finir marque un point de moins, le troisième, 2 points de moins, et ainsi de suite. Le dernier joueur ne marque pas de points.

Les joueurs dont le bateau a coulé ne marquent pas de points, sauf si l'accident a eu lieu après la tuile d'arrivée.

La deuxième course rapporte **deux** fois plus de points que la première, et la troisième rapporte **trois** fois plus de points que la première.

Les points sont marqués à l'aide des marqueurs de scores sur la piste de score. En cas d'égalité, les positions lors de la dernière course servent de départage.

Lors de chaque course, le voisin de gauche du précédent premier joueur devient le nouveau premier joueur.

VARIANTE ET RÈGLE À 2 JOUEURS

Obligatoirement dans les parties à 2 joueurs, et à votre convenance à plus de joueurs : en plus des points marqués en fonction de l'ordre d'arrivée, chaque joueur marque autant de points que **le nombre de tours** d'avance qu'il a sur le dernier. Si des joueurs ne terminent pas la course, les joueurs qui l'ont terminée marquent 5 points de plus.



Jaune a **1 3** et n'ajoute, ne retire et ne relance pas de dés. Il avance de 4 cases et termine la course. Relancer les dés aurait été risqué pour Jaune, parce qu'il aurait dû tourner à gauche pour éviter l'accident s'il avait dû se déplacer de 6 cases.

Traduction française : William Attia

Mastermoves

Jouez avec des joueurs du monde entier sur

www.mastermoves.eu.

Vous pouvez jouer à une version à 2 joueurs de ce jeu dans des tournois.



Éditeur : **Cwali**

Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Pays-Bas

Tél : 0031-640-893506

info@cwali.nl

<http://www.cwali.nl>