

Joueurs 3 à 6  
Age 12 ans  
Durée 0:90

## Sauve Qui Peut (Lifeboats)



02/06/15

### Objectif

- Sauver le + de marins et officiers suite à leur bateau coulé, en les ramenant sur la terre ferme à l'aide des canots de sauvetage.

### Mise en place

#### Chaque joueur (choisit sa couleur)

- 1 canot
- 2 capitaines
- 4 marins à 5 ou 6 joueurs

- 5 marins à 3 à 6 joueurs
- Un jeu de carte
- Jeton 1<sup>er</sup> joueur (jeton noir) au 1<sup>er</sup> joueur

#### Commun

- Plateau
- Jetons de fuite à côté
- Canot noir à côté

### Placement initial

#### 1. Placement des bateaux

- À tour de rôle : les joueurs placent leur bateau
  - Sur case libre en bas du plateau (1 bateau par case)
- Le 1<sup>er</sup> joueur place le bateau noir sur une place restante

#### 2. Placement des marins

- À tour de rôle : les joueurs placent 1 capitaine ou 1 marin
  - Dans un canot quelconque avec places libres
  - Jusqu'à ce que tous les pions soient placés

### Déroulement d'un tour

#### 1. Un canot reçoit un jeton de fuite

- **Vote** : quel bateau prend un jeton fuite (si jeton déjà présent : +1 jeton)
- **Jeton fuite** placé dans le bateau ciblé
- **Si pas de place** pour placer le jeton de fuite : on jette par-dessus bord un pion désigné par un vote
  - **Seuls les joueurs présents** dans le bateau votent
  - **1 voix par marin présent**
  - **2 voix par capitaine présent**
  - **Si égalité** : choix du 1<sup>er</sup> joueur
  - **Si plusieurs pions de la même couleur possible** : on jette d'abord les marins, ensuite les capitaines
- **Si Nb jetons fuites > Nb pions personnages : le bateau coule** → retrait du bateau et des pions contenus du jeu

#### 2. Un canot se déplace

- **Vote** : quel bateau avance d'une case (sans changer de voie d'eau)
- **Si bateau atteint une île**
  - **Les membres sont placés sur l'île**
  - **Canot placé sur 1<sup>er</sup> emplacement** disponible (bord du plateau) pour le classement

#### 3. Les naufragés changent de bateau

- À tour de rôle, chaque joueur déplace **un seul membre d'équipage à l'arrière** du bateau (depuis le 1<sup>er</sup> joueur)
  - **Un seul membre d'équipage par bateau** peut se déplacer (quelle que soit sa couleur)
  - **Si un joueur ne peut déplacer** un membre d'équipage, tant pis
- Dans l'ordre inverse, chaque joueur replace son membre d'équipage **dans un autre canot obligatoirement**
  - **Si un membre d'équipage ne peut être remplacé**, il est retiré du jeu
- **Pour chaque bateau : Si Nb jetons fuites > Nb pions personnages : le bateau coule** → retrait du bateau et des pions contenus du jeu

#### 4. Changement de 1<sup>er</sup> joueur

##### Vote

- **Choix d'une carte de couleur** par joueur face cachée
  - **Révélation de toutes les cartes** en même temps
    - **Si Carte capitaine** : vote prioritaire
    - **Si plusieurs cartes capitaines** : annulation des cartes capitaines (non reprises)
    - **Si toutes les cartes sont des capitaines** : le 1<sup>er</sup> joueur choisi la couleur ciblée
  - **Si égalité**, le 1<sup>er</sup> joueur désigne le bateau ciblé parmi ceux en ballotage
  - **Reprise des cartes** sauf carte capitaine (usage unique)
- **Négociation possible** (conseils, menaces, marchés) : aucune obligation de tenir ses engagements
- **Possibilité de fixer** un temps limite de négociation

### Fin de partie

#### Condition

- Lorsque le dernier bateau atteint une île **OU** lorsque le dernier bateau coule

#### Décompte

	Ile de gauche	Ile du milieu	Ile de droite
Marin	6 points	4 points	5 points
Capitaine	8 points	6 points	7 points

- Vainqueur = joueur qui a le + de points
- Si tous les canots ont coulé : tout le monde est vainqueur

#### Égalité

- Vainqueur suivant ordre d'accostage des canots (couleur)

