

Cette règle n'est pas arrivée toute seule sur LudiGaume.

Celle-ci a nécessité beaucoup d'énergie et d'investissement en temps à son ou ses auteurs.

Si vous trouvez ce document utile  
*(on n'en doute pas si vous lisez ce message)*  
alors n'oubliez pas de remercier  
le ou les traducteurs qui l'ont réalisé.

Un petite message sur LudiGaume  
leur fera le plus grand plaisir  
et contribuera à les encourager  
à continuer de faire ce travail fort utile  
pour toute la communauté des joueurs francophone.

Merci



N'oubliez pas de visiter

LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>

Mon Petit Ludigaume

<http://monpetit.ludigaume.be>





## Seuls les courageux gagnent !

Le jeu de dés sanglant de Henning Poehl illustré par Michael Holtschulte

pour deux à six joueurs

Age: 10+

Durée: 15-30 minutes

## Contenu

16 dés



11 dés bleus Nageurs avec trois faces :  
3 x vague, 1 x 1 nageur, 1 x 2 nageurs, 1 x 3 nageurs



4 dés rouges Requins avec trois faces :  
3 x vague, 1 x 1 requin, 1 x 2 requins, 1 x 3 requins



1 dé jaune Événement avec les faces :  
2 x pluie, 2 x soleil, 2 x Attaques de Requins!



6 jetons jaunes (Panneaux «Attaque de Requins»)

De plus, vous aurez besoin d'un stylo et d'une feuille de papier.

## Introduction

Vous êtes le propriétaire d'un hôtel à la mode sur la plage. Quand le business explose, de nombreux touristes nagent dans l'eau. Malheureusement, les plages sont fréquentées par des requins, et l'image négative apportée par la peur des requins fait partir les futurs visiteurs. Par conséquent, essayez de maximiser le nombre de clients dans l'eau et d'en sauver un maximum en cas d'attaque des requins. A la fin de votre tour, en fonction de votre lancé, notez combien de nageurs vous avez et combien vous en avez sauvé.

## Mise en place

- Séparez les dés par couleur et placez-les au centre de la table à côté des six jetons jaunes.
- Choisissez un joueur pour être le sauveteur. Il prend le stylo et la feuille de papier et il est en charge de noter les scores et d'annoncer quand la fin de partie arrive (le score de fin de partie recommandé est de 100 points).
- Le premier joueur est l'un de ceux qui a récemment vu un requin. Si on ne peut le déterminer, lancez-les dés, chacun à votre tour, et celui qui obtient le plus de requins est désigné premier joueur.

## Déroulement de la partie

Le premier joueur débute la partie et puis on poursuit en sens horaire.


A votre tour, prenez 7 dés bleus, sauf si votre plage a des panneaux jaunes «Attaque de Requins». Pour chaque panneau, réduisez le nombre de dés de un.

## 1. Les nageurs entrent dans l'eau

Lancez tous vos dés bleus, ce qui détermine le nombre de nageurs qui sont entrés dans l'eau depuis votre plage.

### 1.1 Décision sur la plage

Après avoir lancé vos dés bleus, choisissez l'une des trois options suivantes:

- a) Si vous êtes satisfait de votre score, mettez fin à votre tour et inscrivez le nombre de nageurs obtenus. Si vous avez encore un ou des panneaux «Attaque de Requins» sur votre plage, remettez-en un au centre de la plage.
- b) Si vos dés présentent uniquement des nageurs (c'est à dire aucune face avec une vague) alors vous pouvez lancer une Beach Party, qui met fin à votre tour. Inscrivez le nombre de nageurs obtenus et doublez votre score, et retirez deux panneaux «Attaques de Requins» de votre plage.
- c) Relancez vos dés Vague  (les dés montrant une face Vague) pour obtenir plus de points. Mais avant de le faire, lancez d'abord le dé jaune Événement. Il y a trois possibilités:



**Soleil.** C'est un jour de grand soleil et les plages sont bondées. Par conséquent, prenez un dé bleu de plus du centre de la table.

Ensuite passez au point 1.2 «Plus de nageurs entrent dans l'eau».



**Pluie.** C'est un jour pluvieux et de nombreux nageurs quittent la plage. Par conséquent, remettez l'un des dés bleus au centre de la table.

Ensuite passez au point 1.2 «Plus de nageurs entrent dans l'eau».

Note: Si vous perdez votre dernier dé bleu, alors vous pouvez lancer une Beach Party. (voir 1.1b).



**Attaque de Requins.** Quelle poisse ! Quelqu'un vient de voir un aileron, ce qui change complètement le jeu. Remplacez immédiatement vos dés bleus Vague au centre de la table. Ensuite, afin de sortir en toutes sécurités les nageurs qui sont encore dans l'eau, prenez un nombre de dés bleus égal au nombre de nageurs dans l'eau. Et aussi un dé rouge Requin.

Ensuite passez au point 2 «Les nageurs fuient».

### 1.2 Plus de nageurs entrent dans l'eau

Après avoir modifié le nombre de dés bleus suite aux dés Vague, relancez-les pour voir combien de nageurs supplémentaires entrent dans l'eau. Ensuite, passez au point 1.1 «Décision sur la plage» pour voir si vous êtes satisfait ou si vous voulez poursuivre.

## 2.0 Les nageurs fuient

Lancez le nombre de dés bleus représentant le nombre de nageurs encore dans l'eau avec le dé rouge Requin.

### 2.1 Déterminez les dégâts de l'attaque des requins

Les dés rouges sont évalués selon le nombre d'ailerons.

Les dés qui montrent trois ailerons d'abord, puis les double ailerons et enfin ceux avec un aileron. Ignorez les dés montrant une Vague.



Un **triple ailerons** mange:

un dé [3 nageurs] si présent  
ou bien un dé [2 nageurs] et un dé [1 nageur] si présent,  
ou encore trois dés [1 nageur] si présent,  
ou encore deux dés [2 nageurs] si présent, sinon rien.



Un **double ailerons** mange:

un dé [2 nageurs] si présent  
ou bien deux dés [1 nageur] si présent,  
ou encore un dé [3 nageurs] si présent,  
sinon rien.



Un **aileron** seul mange:

un dé [1 nageur] si présent  
ou bien un dé [2 nageurs] si présent,  
ou encore un dé [3 nageurs] si présent,  
sinon rien.

Les dés bleus mangés par une attaque de requins sont retirés du centre de la table. Pour chaque dé retiré, prenez un jeton «Attaque de Requins» et placez-le devant vous (sur votre plage). Prenez le jeton de la réserve au centre de la table. S'il n'y en a plus, prenez en de la plage d'un adversaire de votre choix.

Tous les nageurs qui n'ont pas été dévorés s'échappent et sont mis de côté pour le calcul des points.

Si votre lancé montre seulement des dés bleus Vague, alors passez au point 2.2.

## 2.2 Plus de nageurs fuient.

Après le lancé, tous les dés bleus indiquant une vague doivent être relancés, ensemble avec le dé Requin. Après chaque lancé lors duquel il y a des victimes de l'attaque des requins, ajoutez un autre dé rouge représentant les requins attirés par le sang (jusqu'à un maximum de quatre dés Requins). Ensuite passez au point 2.1.

Continuez à lancer jusqu'à ce que tous les nageurs soient dévorés ou s'échappent (c'est à dire qu'il n'y ai plus de nageurs en jeu). Pour chaque nageur qui s'échappe, ajoutez un point à votre score.

## 2.3. Cas spécial: «Bénédictio déguisée»

Si tous les nageurs s'échappent, sans qu'aucun d'entre eux ne soit dévoré, alors l'épisode est vu comme une aventure excitante et inoffensive avec une image positive. Par conséquent, votre score pour les nageurs qui se sont échappés est triplé.

## 2.4 Notes sur le nombre de nageurs qui s'échappent

**Q:** Comment il peut y a voir plus de nageurs qui s'échappent que de nageurs dans l'eau ?

**R:** Tous ceux qui s'échappent ne sont pas des clients de l'hôtel. Vous aurez une image positive pour avoir sauvé des nageurs qui ne sont pas des clients de votre hôtel, tel des plongeurs avec ou sans tuba.

**Q:** Comment moins de nageurs peuvent s'échapper dans le cas précédent alors que tous les nageurs se sont échappés ?

**R:** Bon, il y a d'autres façons de s'échapper de l'eau qu'en nageant vers une plage privée. Peut-être qu'un bateau a

sauvé des nageurs. Vous avez seulement de la publicité pour les clients que vous avez sauvé sur votre plage.

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur a atteint le score de 100 points, la partie est terminée.

Traduction Française - v1.0

LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>

Mon Petit LudiGaume

<http://monpetit.ludigaume.be>

