

Nr. 22 627 6

Tangue, petit bateau!

**Kipp·Kipp·
Ahoi!**

Ponte traballante



Autor:
Gunter Baars
Illustration:
Oliver Wenniges

Alle hens aan dek, ahoi!

**Tip·Tip·
Ahoi!**

Tangue, petit bateau!

Nr. 22 628 3

Tangue, petit bateau !

Le jeu d'équilibre qui va vous faire chavirer. Pour **2 à 4** joueurs de **5 à 99** ans

Contenu :

- 1 bateau
- 1 planche Mer
- 12 tonneaux de 3 couleurs différentes
- 3 marins en bois (vis)
- 28 jetons
- 1 dé Couleurs

Quelle mer ! Les marins se démènent pour empiler tous leurs tonneaux sur le pont, tandis que le bateau ne cesse de tanguer dans les hautes vagues. Plus la pile de tonneaux grandit, plus il s'agit d'être adroit. C'est la seule condition pour que tous les tonneaux restent bien en équilibre les uns sur les autres.

Le but du jeu consiste à empiler les 12 tonneaux, sans faire tomber la pile, pour gagner le plus de jetons.

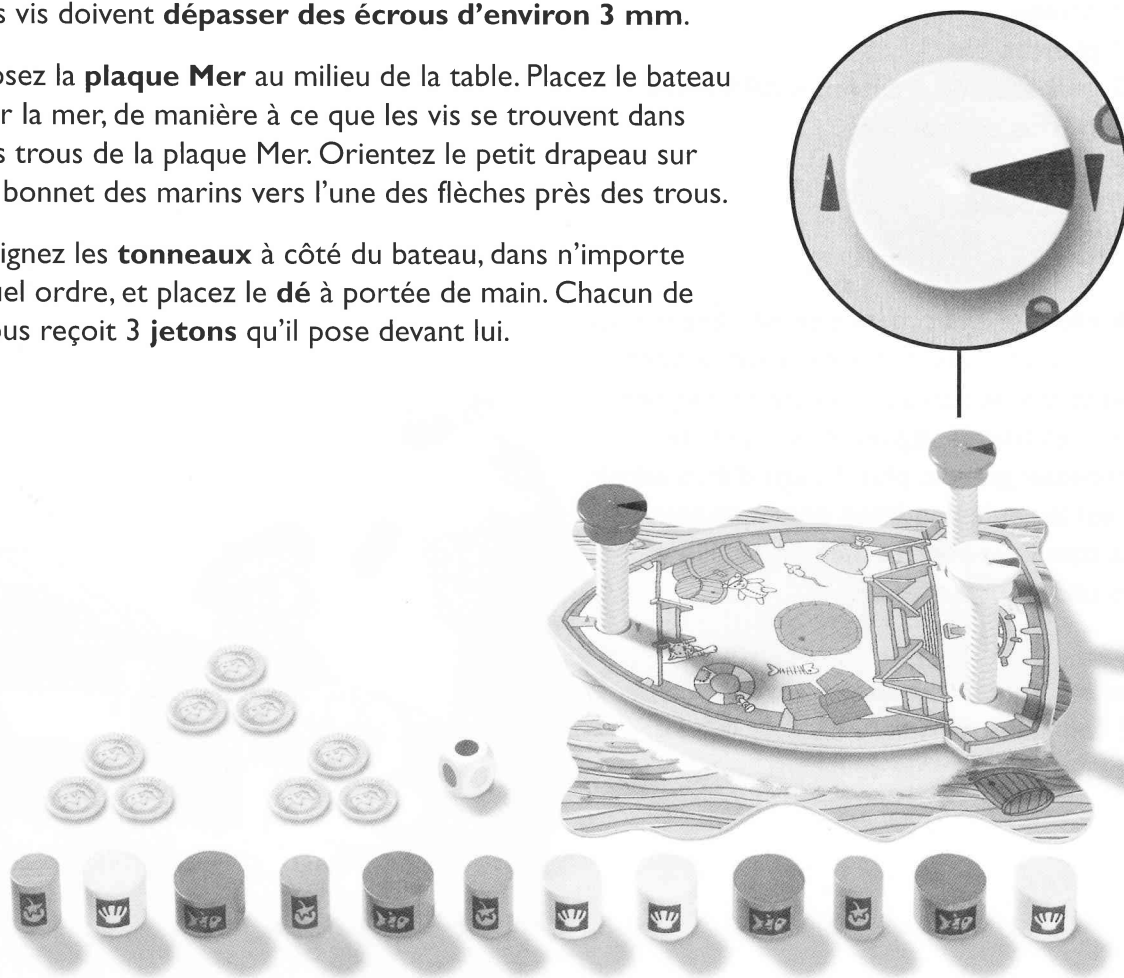


Avant de commencer

Vissez chacun des **marins** dans le trou du **bateau** dont la couleur des flèches correspond. Si vous retournez le bateau, les vis doivent **dépasser des écrous d'environ 3 mm**.

Posez la **plaque Mer** au milieu de la table. Placez le bateau sur la mer, de manière à ce que les vis se trouvent dans les trous de la plaque Mer. Orientez le petit drapeau sur le bonnet des marins vers l'une des flèches près des trous.

Alignez les **tonneaux** à côté du bateau, dans n'importe quel ordre, et placez le **dé** à portée de main. Chacun de vous reçoit 3 **jetons** qu'il pose devant lui.



Une partie se déroule en trois manches. À chaque manche, vous essayez d'empiler les 12 tonneaux.

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le palpitant jeu d'équilibre commence !

Quand vient ton tour, **commence** par lancer le dé. Celui-ci indique quel marin tu dois tourner, **après** avoir placé un tonneau sur le bateau.

Placer un tonneau sur le bateau

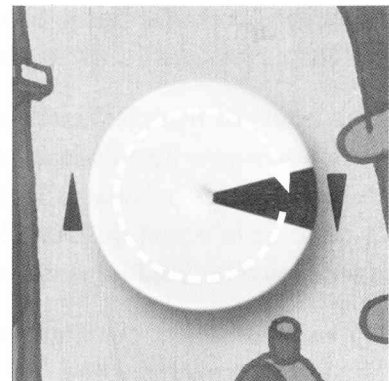
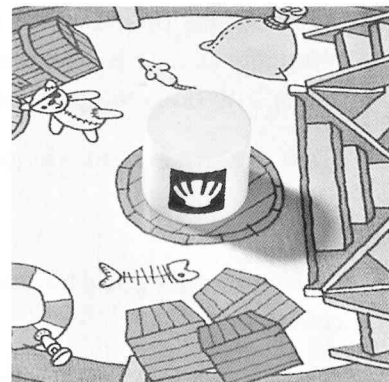
Si tu es le premier à jouer dans cette manche, prends le premier tonneau de la rangée, **après avoir lancé le dé**.

Pose ce tonneau sur l'emplacement rond au milieu du bateau. C'est là que seront empilés tous les tonneaux.

Par la suite, les tonneaux seront pris dans l'ordre.

Tourner un marin

- **Si tu obtiens Rouge ou Jaune au dé**, tourne le marin avec le bonnet de la couleur correspondante **d'un tour complet** dans le sens des flèches : Tourne le marin jusqu'à ce que le drapeau sur son bonnet, soit de nouveau dans sa position de départ. Ainsi, le bateau bouge et penche.



- **Si tu obtiens Bleu au dé,**
tu n'empiles aucun tonneau, mais tu tournes le marin bleu comme expliqué ci-dessus.
- **Si tu obtiens la feuille de trèfle,**
empile d'abord le tonneau suivant, puis tourne un marin au choix dans le sens des flèches.

Regarde bien quels marins ont été souvent tournés. Si tu tournes un marin qui n'a pas souvent bougé, tu rééquilibres un peu le bateau et empiler un tonneau devient de nouveau plus facile.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Blam !!

Si la pile s'écroule pendant ton tour, tu dois rendre un de tes jetons.

Et si tu parviens à empiler le douzième et dernier tonneau, sans faire tomber la pile... ? Tu gagnes 2 pions et tous les autres joueurs 1 ; après tout, ils ont aussi participé !

Une nouvelle manche commence alors. Tournez de nouveau les marins jusqu'à leur position de départ. Alignez de nouveau les tonneaux dans n'importe quel ordre sur la table. Et le voisin du joueur qui avait commencé la première manche entame la deuxième...

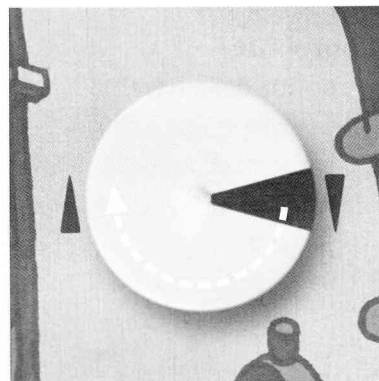
Le vainqueur est celui qui possède le plus de jetons à l'issue des trois manches.



Variantes

Pour les moussaillons

Vous êtes nouveaux à bord ? Vous voulez d'abord vous familiariser avec le jeu et essayer une variante plus simple ? Vous pouvez faire une manche avec 9 tonneaux **ou** tourner les marins, non pas d'un, mais d'**un demi-tour** dans le sens des aiguilles d'une montre, à chaque mouvement. Dans ce cas, le drapeau sur le bonnet du marin tourne de la flèche de départ jusqu'à celle opposée.



Pour les vieux loups de mer

Vous avez déjà navigué sur tous les océans ? Alors essayez cette règle avancée :

Si, **avant** de lancer le dé, tu penses ne plus pouvoir ajouter de tonneau sur la pile, sans qu'elle ne tombe, tu peux passer ton tour. Ceci te coûte un jeton que tu dois remettre dans la réserve.

Le joueur suivant, lui, n'a **pas** le droit de passer, mais doit tenter sa chance. S'il parvient à empiler un nouveau tonneau **et** à tourner le marin, il gagne le jeton que tu as rendu précédemment.

Important : Dans cette variante, si la pile s'écroule, il faut rendre **2** jetons !

Les autres règles restent identiques.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits éléments.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag