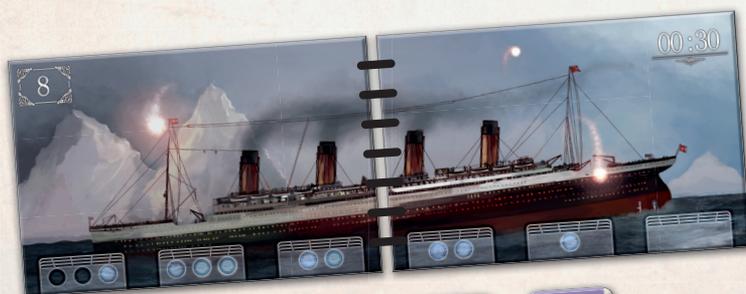


SOS TITANIC

UN SOLITAIRE THÉMATIQUE ET IMMERSIF
À JOUER EN SOLO OU EN COOPÉRATIF



L'ÉQUIPAGE HISTORIQUE
AURAIT FAIT 19 POINTS,
ET VOUS ?

SAUVEZ LES PASSAGERS DU TITANIC
AVANT DE TOURNER LA DERNIÈRE PAGE.



 30'

 1-5

 8+

www.Ludonaute.fr

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Auteurs : Ludovic Maublanc & Bruno Cathala
Illustrations : Sandra Fesquet
Maquette : Ludonaute

Ce jeu contient 90 cartes et 1 livret à spirale.

Made in China 

Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr



TIT13FR1

14 Avril 1912 – 23:40 – Atlantique Nord - Le Titanic entre en collision avec un iceberg. Immédiatement, l'eau s'engouffre dans les cales et le bateau prend très vite une gîte inquiétante laissant peu d'espoir sur l'issue finale. À bord, c'est la panique. Seul, ou en coopération avec d'autres membres d'équipage, vous devrez faire preuve d'organisation et d'à propos, et tenter de sauver le plus de passagers possible ! Le temps presse...

MATÉRIEL

1 livret Titanic



Le navire est composé de 6 Ponts  ; chaque Pont comporte jusqu'à trois Compartiments  qui vont prendre l'eau au cours du jeu. Chaque fois qu'un Compartiment est inondé, une page du livret est tournée et le naufrage progresse.

60 cartes Passager



Passagers de 1ère classe numérotés de 1 (*Chaloupe*) à 13 : une série avec un symbole Ancre et une autre sans symbole

Passagers de 2nde classe numérotés de 1 (*Chaloupe*) à 17 : une série avec un symbole Ancre et une autre sans symbole

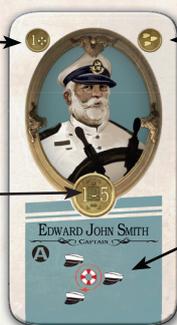


20 cartes Action

10 cartes Membre d'équipage

Nombre de cartes Action reçues en début de partie.

Lors du Sauvetage des Passagers, un Membre d'équipage peut piocher un nombre de cartes Passager compris dans l'intervalle indiqué dans le médaillon.



Nombre de joueurs à partir duquel ce Membre d'équipage peut être joué.

Chaque Membre d'équipage possède une capacité spéciale qui peut être appliquée, selon le cas, soit en complément, soit à la place du tour de jeu standard (dans ce dernier cas apparaît le symbole ).

BUT DU JEU

Vous incarnez les Membres d'équipage du Titanic. Seul ou en équipe, vous devez sauver le plus grand nombre de Passagers possible.

MISE EN PLACE

Sélectionnez les cartes Membre d'équipage compatibles avec le nombre de participants. Mélangez-les soigneusement et distribuez-en une à chaque joueur. **A**

Mélangez les cartes Action. Distribuez à chaque participant le nombre de cartes Action défini par sa carte Membres d'équipage. **B**

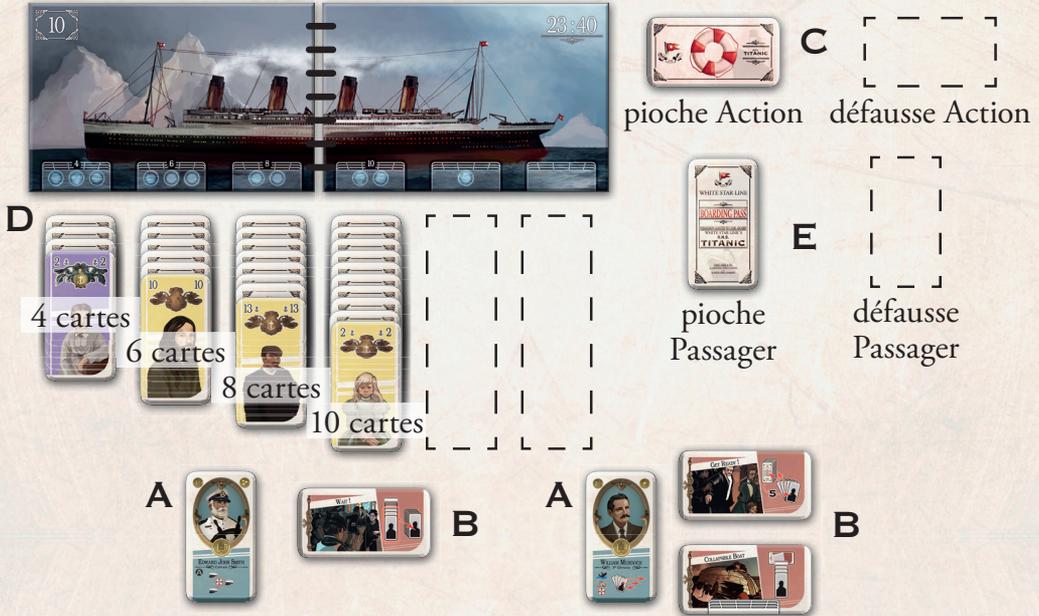
Les cartes Action restantes sont placées faces cachées sur la table. **C**

Ouvrez le livret Titanic sur la première page. Elle représente le Titanic quelques instants après avoir heurté l'iceberg fatal. Le temps du naufrage va s'écouler au fur et à mesure que vous tournerez les pages de ce livret. La partie s'achèvera quand vous atteindrez la dernière page ou que vous aurez sauvé tous les Passagers.

Mélangez les cartes Passager. Face aux quatre premiers Ponts, placez faces cachées le nombre de cartes indiqué sur le schéma ci-dessous afin de former quatre Files. Puis révélez la dernière carte de chaque File. **D**

Les cartes Passager restantes sont placées faces cachées sur la table. **E**

Ce sont les Passagers qui se trouvent encore à l'intérieur du navire et que vous devrez amener sur les Ponts, puis sur les Chaloupes.



Avant de commencer, choisissez le joueur qui débutera la partie (en fonction du plan de jeu ou de votre humeur). Les joueurs se succèdent ensuite en sens horaire, jusqu'à ce que tous les Passagers soient sauvés ou bien que le Titanic ait sombré définitivement dans les abysses glacés.

QUELQUES MOTS SUR LA COOPÉRATION

SOS Titanic est un jeu conçu pour être joué en solitaire : dans ce cas, bien évidemment, le joueur est seul maître de ses décisions.

Mais ce jeu peut aussi se jouer en mode coopératif. Dans ce dernier cas, cela signifie que les différents participants vont unir leurs efforts en vue d'un objectif commun : sauver un maximum de passagers. Il est donc recommandé, avant que chacun ne prenne une décision personnelle qui engage l'avenir du groupe, de discuter ensemble des différentes options possibles... tout en gardant à l'esprit que chacun reste libre de sa décision finale, même si le groupe pense autrement !

TOUR DE JEU

Au début de votre tour, vous pouvez, si cela est possible et que vous le désirez, **DÉPLACER DES PASSAGERS** vers les différentes zones de jeu, et ceci autant de fois que nécessaire.

Puis vous devez **AGIR** en choisissant une seule des deux possibilités suivantes :

- soit **JOUER UNE CARTE ACTION**
- soit **ORGANISER LE SAUVETAGE**

1- DÉPLACER DES PASSAGERS (facultatif)

Au fur et à mesure que des Passagers sont révélés dans les Files, il est possible de déplacer un Passager visible (ou tout ou partie d'une suite ordonnée de Passagers visibles d'une File) :

Vers une File occupée, sur un Passager de même classe et portant un numéro **immédiatement supérieur** au numéro du dernier Passager de la suite qui se déplace. **A**

Vers une File vide, si le numéro du Passager le plus fort de la suite déplacée est **13** pour une suite de 1ère classe ou **17** pour une suite de 2nde classe (cartes repérées par le symbole ). **B**

Vers le côté du bateau, s'il s'agit d'une Chaloupe (numéro 1). Cela créera alors un nouveau Groupe de Rescapés. **C**

Vers un Groupe de Rescapés, sur un Passager de même classe et portant un numéro **immédiatement inférieur** au numéro du premier Passager de la suite qui se déplace. Il convient alors de remonter les Passagers un à un sur les Rescapés. **D**

Attention ! Les Passagers Rescapés ne peuvent plus être déplacés, ni vers le bateau, ni vers un autre Groupe de Rescapés.

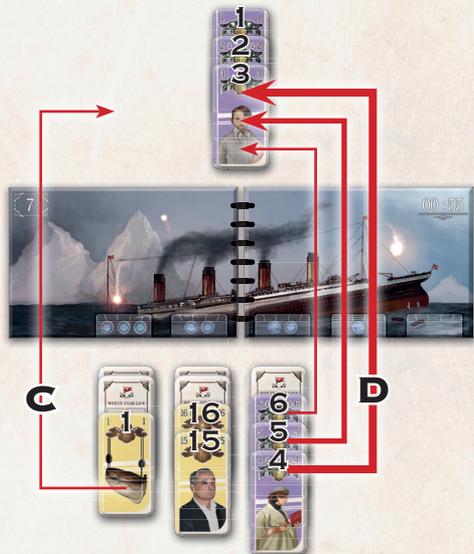
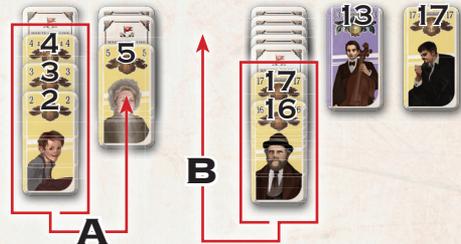
IMPORTANT ! Les Passagers de 1ère et de 2nde classes ne sont jamais mélangés dans les Files ou dans les Groupes de Rescapés.

Lorsqu'une carte ou une suite de cartes est déplacée, si la carte en-dessous est face cachée, révélez-la. Cela peut rendre possible un nouveau déplacement. Vous pouvez effectuer autant de déplacements que nécessaire... jusqu'à ce que plus aucun mouvement ne soit possible ou que vous décidiez, tactiquement, de ne pas effectuer les mouvements encore possibles.

2- AGIR (obligatoire)

SOIT JOUER UNE ACTION

Choisissez une carte Action parmi celles que vous avez devant vous. Appliquez-en les effets (voir page 8), puis défaussez cette carte. *Les cartes Action sont puissantes et les jouer au bon moment est un bon moyen de sauver un maximum de Passagers !*



SOIT ORGANISER LE SAUVETAGE

Choisissez le nombre de cartes Passager que vous allez piocher (compris dans l'intervalle indiqué dans le médaillon sur votre carte Membre d'équipage). Prenez le nombre de cartes ainsi choisi sur le dessus de la pioche, en une seule fois (c'est-à-dire que vous ne pouvez pas les consulter une à une). Consultez ces cartes et vérifiez si des Passagers peuvent être ajoutés sur le plan de jeu en respectant les règles du déplacement des Passagers.

Deux situations sont alors possibles :

- Un ou plusieurs Passagers peuvent rejoindre Files ou Groupes de Rescapés : dans ce cas, vous **devez** choisir **une et une seule** carte parmi celles que vous avez en main, l'ajouter au plan de jeu et défausser les autres (voir exemple ci-contre).

- Aucun des Passagers piochés ne peut rejoindre les différentes Files ou Groupes de Rescapés. Vous avez échoué à organiser le Sauvetage. Défaussez alors toutes les cartes qui viennent d'être piochées et tournez immédiatement une page du livret Titanic.

Puis, en compensation, piochez une carte Action et placez-la devant vous.



QUE SE PASSE-T-IL QUAND UN PONT EST TOTALEMENT INONDÉ ?

Lorsque le dernier Compartiment d'un Pont est inondé, il y a mouvement de panique. Les Passagers fuient vers la poupe du navire, désorganisant les Files : tous les Passagers du Pont inondé sont immédiatement mélangés à l'ensemble des Passagers du Pont suivant. Une nouvelle File, plus longue, est alors reconstituée faces cachées. Seule la dernière carte est révélée. Si le Pont inondé est vide, on ne mélange pas les Passagers du Pont suivant.

Lorsque vous tournez une page du livret, si un Pont devient totalement inondé, la fuite des Passagers de la File correspondante désorganise la File suivante.



GESTION DES PIOCHES PASSAGER & ACTION

On ne peut jamais décider de piocher plus de Passagers qu'il n'en reste dans la pioche. Lorsque la pioche Passager est vide et qu'un joueur décide de piocher de nouveaux Passagers, la défausse est mélangée soigneusement pour former une nouvelle pioche face cachée. **À cette occasion, une nouvelle page est tournée.** Mais personne ne pioche de carte Action !

Si la pioche des cartes Action venait à être épuisée, mélangez les cartes Action de la défausse et formez une nouvelle pioche.

Notez qu'il est interdit de consulter les défausses à votre guise pendant la partie.

FIN DE PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle en appliquant les règles décrites ci-dessus. La partie prend fin :

- SOIT parce que la dernière page du livret vient d'être tournée. *Le bateau s'enfonce alors dans les flots glacés, dans un grincement lugubre, entraînant avec lui les derniers Passagers.*
- SOIT parce que le dernier Passager vient de rejoindre un Groupe de Rescapés. *Bravo ! Tous les Passagers sont sains et saufs.*

Vous pouvez alors évaluer le fruit de vos efforts en calculant votre score... et nul doute que vous aurez à cœur de faire mieux la prochaine fois !

CALCUL DU SCORE

Le score d'une partie est obtenu en ajoutant :

- la valeur de la plus forte carte présente dans chacun des quatre Groupes de Rescapés possibles (formés dans chacune des 4 Chaloupes du jeu),
- le numéro de la page du livret sur laquelle vous finissez la partie,
- pour chaque classe, le nombre maximal de Passagers possédant le symbole Ancre et placés consécutivement dans les Rescapés, **uniquement dans le cas où tous les Passagers ont été sauvés.**

Exemple 1 : le bateau a complètement disparu avant que tous les Passagers ne soient sauvés.

19 Passagers Rescapés sur 60 présents, cela correspond à la proportion de survivants lors du naufrage « historique ».



L'équipe marque **19 points.**

Exemple 2 : tous les Passagers ont été sauvés avant la fin du naufrage.

*60 Passagers Rescapés
+ 5 ancres consécutives en 1^{ère} classe
+ 3 ancres consécutives en 2^{ème} classe
+ 2 points pour la page du livret.*



L'équipe marque **70 points.**

VARIANTES « EXPERTS »

Augmentez la difficulté du jeu en plaçant 7 cartes Passager sur chacun des 4 premiers Ponts au lieu des 4/6/8/10 cartes de la mise en place classique.

Si le jeu est encore trop facile pour vous, jouez en mode Ultime en plaçant 10/8/6/4 cartes Passager sur les 4 premiers Ponts au début de la partie.

LES CAPACITÉS DES MEMBRES D'ÉQUIPAGE

William Murdoch - 1er officier



peut poser tout ou partie des Passagers possibles lorsqu'il organise le sauvetage des Passagers. Par contre, s'il échoue dans cette tâche, il ne pioche pas de carte Action.

Joseph Boxhall - 4ème officier



pioche et garde 2 cartes Action lorsqu'il échoue dans le sauvetage des Passagers (après avoir tourné une page du livret).

Reginald Lee - Vigie



ne pioche jamais de carte Action lorsqu'il échoue dans le sauvetage des Passagers.

Andrew Latimer - Chef steward



pioche une carte Action au moment où une carte Passager avec le symbole Ancre est placée dans un Groupe de Rescapés et crée ainsi une série de 3 Passagers avec Ancre. Un même Passager ne peut pas faire partie de plusieurs séries.

Harold Lowe - 5ème officier



peut choisir comme action lors de son tour de défausser un à un les Passagers de la pioche jusqu'à défausser de la sorte un Passager avec un symbole Ancre. Il peut alors échanger deux Passagers de même rang (numéro) et de même classe entre deux Groupes de Rescapés.

Frederick Fleet - Vigie



pioche 3 cartes Action, en garde une et défausse les autres lorsqu'il échoue dans le sauvetage des Passagers (après avoir tourné une page du livret).

Membres d'équipage non jouables pendant les parties en solitaire

Edward John Smith - Capitaine



peut choisir comme action lors de son tour de réorganiser les cartes Action entre tous les joueurs (y compris lui-même). Cette action ne doit pas laisser le plan de jeu identique.

Herbert John Pitman - 3ème officier



ne pioche pas de carte Action lorsqu'il échoue dans le sauvetage des Passagers. Par contre, il pioche une carte Action chaque fois qu'un autre Membre d'équipage échoue sur cette opération !

Charles Lightoller - 2ème officier



peut jouer immédiatement la carte Action qu'il vient de piocher lorsqu'il échoue dans le sauvetage des Passagers (après avoir tourné la page du livret).

Jack Phillips - Opérateur radio



peut jouer n'importe quelle carte Action possédée par un autre Membre d'équipage.

CARTES ACTION



Get Ready! - 2 exemplaires

Consultez les 5 premières cartes de la pioche Passager (s'il reste moins de 5 cartes dans la pioche, prenez toutes les cartes restantes). Répartissez ces cartes entre le dessus et le dessous de la pioche, dans l'ordre de votre choix.



Come On! - 3 exemplaires

Choisissez un Passager dans la pioche et placez-le sur le plan de jeu immédiatement. Puis remélangez la pioche. Si aucun des Passagers de la pioche n'est jouable, tournez une page du livret Titanic. Faire avancer le naufrage de cette façon ne fait pas piocher de carte Action !



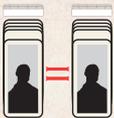
Come Back! - 3 exemplaires

Choisissez un Passager dans la défausse et placez-le sur le plan de jeu immédiatement. Si aucun des Passagers de la défausse n'est jouable, tournez une page du livret Titanic. Faire avancer le naufrage de cette façon ne fait pas piocher de carte Action !



Your Turn! - 2 exemplaires

Choisissez une File. Consultez toutes les cartes et choisissez le Passager qui sera placé visible en tête de File. Tous les autres Passagers sont mélangés faces cachées et placés derrière lui.

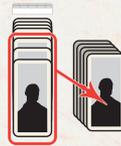


Same Lines! - 2 exemplaires

Choisissez deux Files. L'une d'elles peut éventuellement être vide. Elles ne sont pas tenues d'être voisines. Mélangez toutes les cartes faces cachées. Puis replacez-les en quantité égale dans chaque File. Dans le cas d'un nombre impair de cartes Passager, placez le Passager excédentaire dans la File la plus à l'arrière. Enfin, révélez la première carte de chaque File.

Vous ne pouvez pas consulter les cartes

8 des Files choisies grâce à cette action.



Wait! - 2 exemplaires

Placez tous les Passagers visibles d'une File dans la défausse puis révélez la première carte restante de la File.



Save Time - unique

Mélangez immédiatement la pioche et la défausse Passager. Ne tournez pas de page du livret. Si la pioche Passager est vide, mélangez simplement la défausse Passager sans tourner de page du livret Titanic et formez une nouvelle pioche.



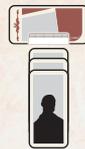
Plan A - unique

Choisissez et gardez une carte de la pioche Action. Puis remélangez la pioche Action.



Plan B - unique

Choisissez et gardez une carte de la défausse Action. Plan B est sans effet si la défausse Action est vide.



Collapsible Boat - unique

Posez cette carte à côté du Titanic. Placez y immédiatement un Passager ou une suite ordonnée de Passagers visibles d'une File au choix et commençant par le numéro de votre choix. Cette carte s'utilise alors comme une File supplémentaire. Mais s'il reste des Passagers sur cette carte en fin de partie, ils ne comptent pas pour le score. Une fois vidée de ses Passagers, cette carte est défaussée.



Mystery Passenger - 1 ex./classe

Ces cartes remplacent pour un temps le Passager de votre choix de la classe correspondante. Remplacer la carte Passager Mystère par le Passager correspondant sera considéré comme un coup valide. La carte Passager mystère sera alors défaussée. Ces cartes peuvent éventuellement rester sur la table jusqu'à la fin du jeu. Dans ce cas, elles comptent comme le Passager qu'elles remplacent pour le calcul du score.