

REGLE DU JEU

PANIQUE A BORD

Au secours, les réacteurs sont en feu ! Voilà maintenant que l'avion entame une chute vertigineuse vers la mer... il n'y a plus qu'à se mettre en boule et à attendre le terrible choc ! Un bruit incroyable ! De l'eau ! Tellement d'eau ! De l'air ! Enfin de l'air !

Vous voici devenu un naufragé.

Après une dérive interminable sur une mer déchaînée, vous mettez enfin pied à terre en compagnie de quelques autres survivants. Sauvés ? Non ! Car désormais commence une lutte quotidienne pour la survie sur un territoire hostile et inexploré à ce jour...

MATERIEL

- 24 tuiles "Milieu naturel" (savane, montagne, jungle, désert, glace, volcan) sur lesquelles figurent des points de survie (1, 2, 3, 4, 5 et 9)
- 1 tuile "Départ" (représentant un avion abîmé en mer)
- 120 cartes question "Survie" (couleur sable)
- 27 cartes "Défi" (couleur orange)
- 3 cartes "Objet" (pirogue, pelle et trousse de secours) parmi les cartes "Défi"
- 5 pions "Aventurier"
- 1 feuillet "Créatures".

BUT DU JEU

Etre le naufragé qui comptabilisera le plus de points de survie à la fin de la partie.

PREPARATION

1) Le nombre de tuiles nécessaires pour une partie varie selon le nombre de joueurs :

2 joueurs	16 tuiles "Milieu naturel" + la tuile "Départ"
3 joueurs	18 tuiles "Milieu naturel" + la tuile "Départ"
4 joueurs	21 tuiles "Milieu naturel" + la tuile "Départ"
5 joueurs	24 tuiles "Milieu naturel" + la tuile "Départ"

Disposez sur la table la tuile "Départ" (représentant un avion). Puis chaque joueur place, à tour de rôle, une tuile "Milieu naturel" de façon à former une surface de jeu avec le nombre de tuiles déterminé ci-dessus.

Toutes les tuiles doivent être reliées entre elles par un côté complet ou un angle.



2) Disposez les 3 cartes "Objet" à 3 endroits différents dans la pièce, en indiquant leurs emplacements à tous les joueurs.



3) Disposez ensuite sur la table :

- le paquet de cartes "Défi" (face cachée)
- un paquet de cartes question "Survie" (face question apparente)
- le feuillet "Créatures"

4) Choisissez ensemble un même numéro de questions auquel vous souhaitez répondre durant toute la partie (si vous choisissez le numéro 1, seules les questions numéro 1 seront posées durant la partie). Il n'y a pas de différence de niveau entre les questions numérotées 1, 2 ou 3.

5) Chaque joueur choisit un pion et le place sur la tuile "Départ".

EN ROUTE POUR L'AVENTURE

Le plus jeune joueur déplace son pion sur une des tuiles adjacentes de son choix, puis le joueur situé à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient déplacé leur pion (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre).

Règles de déplacement :

- Il peut y avoir plusieurs pions sur une même tuile.
- On se déplace obligatoirement sur une tuile adjacente (horizontalement, verticalement ou en diagonale).
- Un joueur ne peut pas rester deux tours d'affilée sur une même tuile, sauf s'il se situe sur une tuile isolée (c'est-à-dire qui n'en touche aucune autre).
- S'il se situe sur une tuile isolée, le déplacement n'est pas permis, mais le joueur peut toujours tenter, à chaque tour de jeu, de gagner la tuile sur laquelle il est placé.
- Lorsqu'un joueur revient sur la tuile "Départ", il ne participe pas aux épreuves du tour de jeu en cours.

A l'issue des déplacements :

1. Les joueurs se trouvant seuls sur leur tuile doivent répondre à une même question "Survie". Chacun donne sa proposition de réponse à tour de rôle. Si plusieurs joueurs donnent la bonne réponse, ils doivent alors relever un défi pour se départager (cf 2. ci-dessous).

Le vainqueur remporte la tuile sur laquelle il se trouve et la place devant lui, face visible, afin de matérialiser le nombre de points de survie qu'il a remporté. Il laisse son pion à l'emplacement (vide) précédemment occupé par la tuile.

2. Les joueurs se retrouvant sur une même tuile doivent relever un défi. Pour cela, un des joueurs retourne rapidement une carte "Défi" face visible. Les joueurs suivent les instructions indiquées sur la carte et exécutent le défi. Le vainqueur de ce défi remporte la tuile sur laquelle il se trouve et la place devant lui.

Nouveau tour de jeu :

Une fois le tour terminé, on recommence à se déplacer, en commençant par le joueur situé à la gauche de celui qui avait démarré la partie, et ainsi de suite. Les cartes question "Survie" et les cartes "Défi" sont remises sous leur paquet une fois jouées.

LES CARTES "CREATURES"

Parmi les cartes "Défi" se trouvent 18 cartes "Créatures". Celles-ci représentent une silhouette d'animal extraordinaire. Lorsqu'une carte "Créatures" est tirée, les joueurs doivent identifier la silhouette en se reportant au feuillet "Créatures".

Le premier qui prononce **correctement et à haute voix** le nom de la créature remporte le défi.

FIN DE L'AVENTURE

Quand un joueur se retrouve isolé et qu'il ne peut plus gagner de tuile, son pion est définitivement retiré du jeu. Il doit attendre la fin de la partie pour savoir si le nombre de points de survie qu'il a récupérés lui permet de gagner la partie.

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur en position de gagner une ou plusieurs tuiles.

Dans ce cas, ce joueur marque un bonus intéressant : il additionne tous les points du groupement de tuiles sur lequel il est positionné et récupère la moitié de ce total.

Exemple : si ce total est de 15 points de survie (9+4+2), il récupère un bonus de 7,5 points de survie.



On comptabilise alors les points de survie gagnés par chacun des joueurs. Celui qui en possède le plus est désigné vainqueur. Si plusieurs joueurs sont à égalité de points, un ultime défi les départagera pour la victoire !

Mise en garde : nous vous déconseillons vivement de mettre en application les différentes techniques de survie présentées dans ce jeu sans avoir préalablement suivi une formation appropriée. Nous déclinons toute responsabilité en cas d'accident.