

La Rose des Vents

Jeu de plateau

Matériel

Les Voiliers

1 dé 6 appelé « Dé du Vent »

3 « Réglettes de vitesse » graduées de 1 à 6

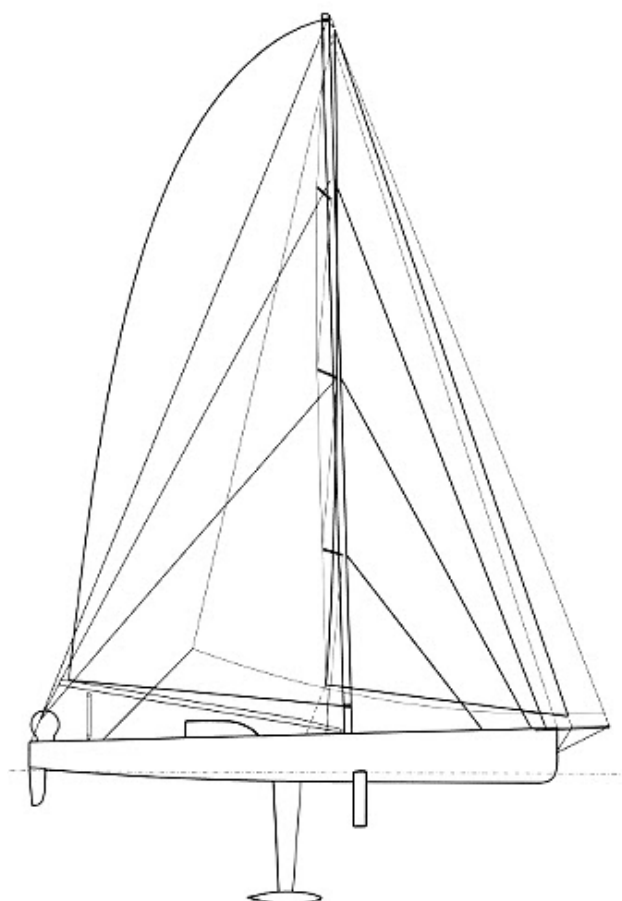
Une aiguille indiquant la direction du vent, à poser sur la Rose des vents

1 « Schéma des allures Marines » : l'« allure » d'un bateau est son orientation par rapport au vent (vent debout, près, travers, grand large, vent arrière)

4 bouées rouges pour marquer la ligne de départ et la ligne d'arrivée

6 Bouées bleues marquant les zones du parcours

1 bouée jaune marquant le point de retour



But du jeu

Être le premier à franchir la ligne d'arrivée de la course.

Préparation

En premier lieu, les Skippers identifient les 4 principales directions en les plaçant : Nord, Sud, Est, Ouest. Ils placent la Rose des vents en respectant ces directions.

Ensuite, les Skippers conçoivent ensemble le parcours de la course qui pourra soit consister à atteindre une destination, soit à effectuer un trajet et son retour, soit à effectuer une boucle. Pour créer ce parcours, les Skipper placent des bouées sur une surface plane (sol d'une ou plusieurs pièces, terrain du jardin, grande table, etc.).

Parcours simple : les Skipper disposent 2 bouées rouges pour figurer la ligne de départ, 2 bouées rouges pour figurer la ligne d'arrivée, et éventuellement des bouées bleues pour marquer le parcours et délimiter des « Zones de vents ».

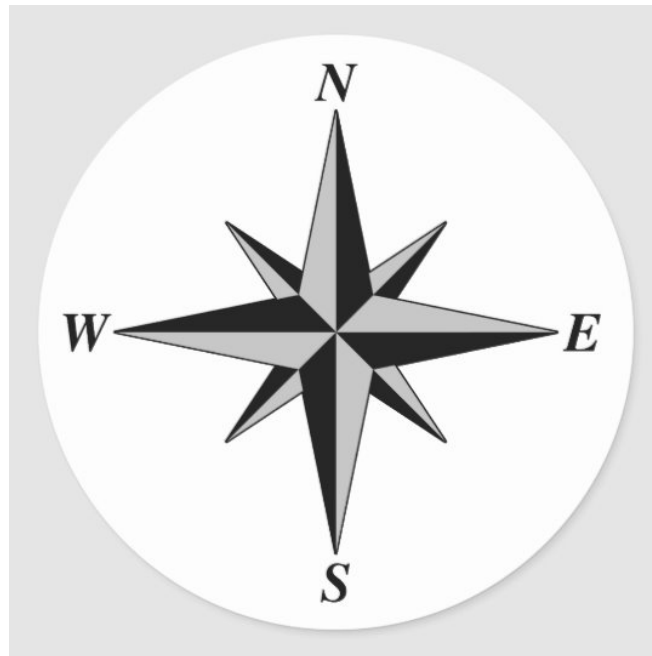
Aller-retour : au lieu de placer 2 bouées figurant la ligne d'arrivée, les Skipper placent une bouée jaune dont il faudra faire le tour avant de revenir vers le ligne de départ qui sera aussi la ligne d'arrivée.

Boucle : la ligne d'arrivée est la même que la ligne de départ, mais des bouées bleues sont placées le long du parcours. Ce sont bouées au large desquelles les Voiliers devront passer.

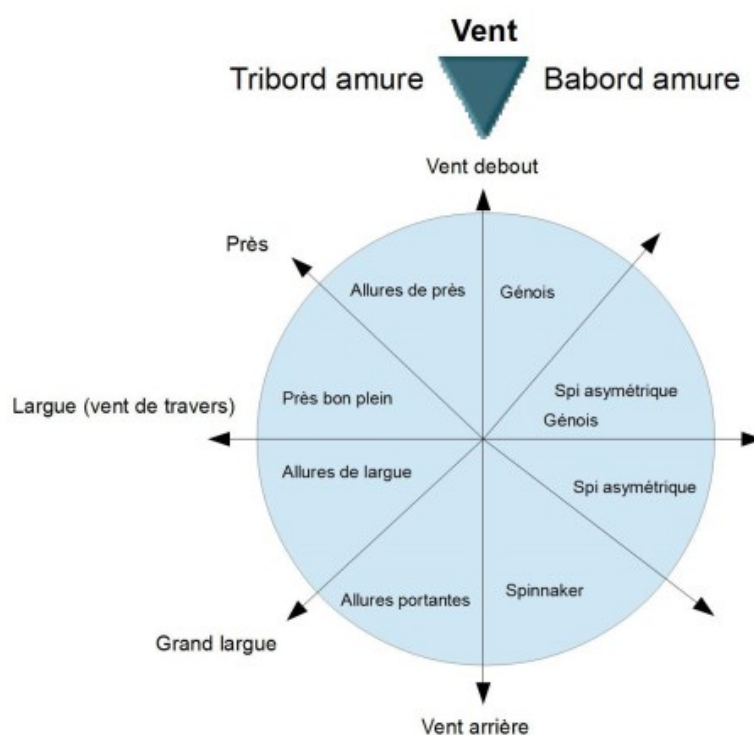
Les voiliers sont placés sur la ligne de départ. Le Skipper le plus inexpérimenté (qui n'a jamais fait de régate ou de course par exemple) joue le premier, conseillé par le plus expérimenté.

Mécanique de jeu : les déplacements

Le système de déplacement des voiliers s'inspire des mécaniques réelles de navigation à la voile. En bref : à l'aide de la Rose des Vents, du Schéma des allures marines, du Dé du Vent et des Réglettes de vitesse, les Skipper déterminent la direction qu'il souhaite donner à leur Voilier et calculent son déplacement. Attention la vitesse dépend de l'allure choisie et de la force du vent.



La Rose des vents est orientée selon le choix des joueurs et devra en permanence garder cette direction. Seule son aiguille sera réorientée. Le joueur utilise ensuite le Schéma des allures marines, qu'il oriente en fonction de la direction du vent, pour choisir la direction que prendra son bateau. Attention certaines allures sont plus rapides que d'autres et correspondent à des réglettes de déplacement plus ou moins longues.



Calcul des distances parcourues : les Réglettes de déplacement et la Force du vent

Le vent vient...	Nom de l'allure	Vitesse et réglette
De face	Vent debout	Déplacement nul
De face d'un angle de 45°	Vent de près	Déplacement moyen, réglette moyenne
De côté d'un angle de 90°	Travers	Déplacement rapide, réglette longue
De l'arrière avec un angle de 45°	Grand Large	Déplacement moyen, réglette moyenne
De l'arrière	Vent arrière	Déplacement lent, réglette courte

Le joueur lance ensuite un dé pour déterminer la force du vent, pouvant aller de Force 1 à Force 6. Il utilise alors la réglette de déplacement qui correspond à son Allure (la réglette utilisée pour déterminer la distance parcourue), et déplace d'autant son Voilier dans la direction de l'Allure choisie et en fonction de la direction du vent (il peut choisir de se déplacer de moins que le résultat).

Tours de jeu

La direction du vent est redéfinie à chaque tour (on relance l'aiguille). Les Skippers jouent à tour de rôle en gardant l'ordre établi lors du premier tour. En cas de collision avec une côte, un récif ou un autre bateau, le Voilier à l'origine du mouvement passe le tour suivant. Le vainqueur remporte la Coupe de la Rose des Vents.

Règle additionnelle : les cartes

Au départ, chaque joueur dispose de 3 cartes. Les joueurs peuvent à tout moment dévoiler une de leurs cartes, l'appliquer à lui-même ou à un autre joueur selon son choix et tirer une nouvelle carte de la pioche pour reconstituer sa main. Chaque joueur ne peut jouer qu'une carte par tour de jeu.

Carte Neutre : pas d'effet

Mouette, Dauphin, Baleine, Cachalot, Poissons volants, Phare, Tortues de mer, Méduses, Ciel étoilé, Illumination du plancton, Rorqual, Orque, Azur, Pêcheur, Goéland, Maître coq, Triangle des Bermudes

Carte Accélération : utilisation de la grande réglette

Planning, Bel Équipage, Bourrasque, Brasser en fuite, Bonnette, Coup de vent, Sponsor, Chanson de marin, Eau-de-vie, Courant de marée

Carte Ralentissement : utiliser la courte réglette

Voile mal réglée, Une voile se déchire, Récifs, Pluies diluviennes, Talonnage, Amarinage, Grain, Doctor, Attention Paquebot, Attention Chalutier, Attention Pétrolier

Carte avarie ou danger : le joueur passe son tour, le bateau est à l'arrêt

Réparation, Naufrage, Abordage, Piraterie, Chavirage, Démâtage, Voie d'eau, Quille perdue, Échouement