

Maritim

de Reinhold Wittig

Un jeu de tactique pour 2 à 6 joueurs. Accessoires: un plan de jeu, une règle du jeu, 6 phares, 6 bateaux, 1 bouée

Préparation: Les joueurs placent les bateaux comme ils le veulent sur des cases de la ligne de départ. Ils désignent le joueur qui commence. Il faut, ensuite, placer les phares et la bouée. Les faisceaux lumi-



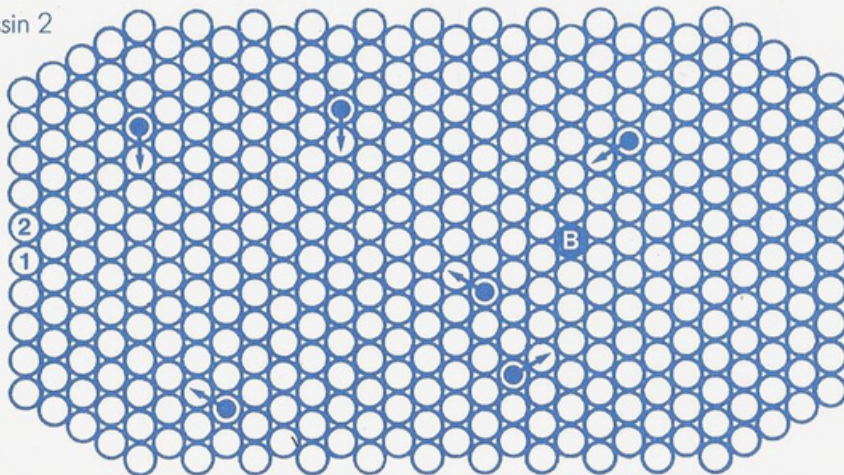
dessin 1

neux des phares (ce sont les baguettes qui les représentent) sont tournés vers l'une des six cases limitrophes (dessin 1). Le joueur qui commence n'a pas le droit de placer les phares et la bouée.



dessin 2

Ligne de départ et d'arrivée



Jeu en équipes



● = phare B = bouée chiffres = bateaux

Le dessin 2 donne l'exemple d'une partie à 2, avant le début du jeu.



But du jeu: Le bateau qui revient le premier à la ligne de départ, après avoir contourné la bouée (à droite ou à gauche, au choix), a gagné.

Déroulement d'une partie: Le joueur, dont c'est le tour de jouer, a **neuf points** à sa disposition. Il doit, en se déplaçant en ligne droite, atteindre une **case libre**, à l'intersection des faisceaux lumineux de deux phares. S'il était difficile, au début, de trouver les intersections, on peut s'aider en prolongeant ces faisceaux avec, par exemple, deux crayons.

Il est possible de:

1. **tourner** les phares. Mais un sixième de tour coûte un point.
2. **placer** les phares sur l'une des cases libres limitrophes (cela coûte deux points par case). Il est interdit de changer la direction du faisceau!
3. **avancer** le bateau en **ligne droite**. Chaque case coûte un point.

S'il reste des points, après un voyage, le joueur peut les utiliser à tourner ou déplacer les phares. Y compris ceux qu'il vient d'utiliser. (Ces modifications ne seront certainement pas utiles au joueur suivant!).

Si deux phares sont placés sur la même ligne, il n'est possible d'utiliser que l'un des deux faisceaux. Il n'est pas possible de passer pardessus les phares et la bouée, mais les autres bateaux ne gênent pas.

Les faisceaux lumineux passent au-dessus des bateaux et de la bouée, mais pas au-dessus des autres phares. Les baguettes représentant les faisceaux, ne doivent pas se toucher, une fois les phares installés.

Si un joueur ne veut (ou ne peut) pas jouer un coup complet, il peut se déplacer **d'une seule case** seulement. Il n'a pas, alors, le droit de modifier la position des phares.

Variation: Si la p
former des équip
l'un à côté de l'a
l'autre est consti

Lorsque tous le
la première éq
la bouée. La deu
à jouer, chacun
à son tour avec s
continue tout a
cela, les règles
évidemment rec
équipe se mette d
jeu.)

L'équipe qui plac
sur la ligne d'arr
condition supplé
bateaux de l
contourné la bo
cela signifie qu'il
retardataires).

Suggestions: Le
nombre énorme d
tout à fait possib
existantes, qui so
offert par le jeu, c
Par exemple, on
partie à deux, pa
décider de contin
le premier a attein



és sur la même
iser que l'un des
pas possible de
res et la bouée,
ne gênent pas.

issent au-dessus
bouée, mais pas
res. Les baguet-
aux, ne doivent
es phares instal-

e peut) pas jouer
déplacer d'une
a pas, alors, le
on des phares.

Variation: Si la partie se joue à six, on peut former des équipes. Les joueurs 1, 2, 3 (assis l'un à côté de l'autre) forment une équipe, l'autre est constituée des joueurs 4, 5 et 6.

Lorsque tous les bateaux sont placés, la première équipe installe les phares et la bouée. La deuxième équipe commence à jouer, chacun des co-équipiers jouant à son tour avec son propre bateau, et cela continue tout au long du jeu. A part cela, les règles restent les mêmes. (Il est évidemment recommandé que chaque équipe se mette d'accord sur une tactique de jeu.)

L'équipe qui place la première un bateau sur la ligne d'arrivée, a gagné. Il y a une condition supplémentaire: les deux autres bateaux de l'équipe doivent avoir contourné la bouée. (Pour les adversaires, cela signifie qu'il peut être utile de gêner les retardataires).

Suggestions: Les phares permettent un nombre énorme de variations. Il est, de plus, tout à fait possible, en partant des règles existantes, qui sont minimes, et du matériel offert par le jeu, d'en expérimenter d'autres. Par exemple, on peut essayer de jouer une partie à deux, par équipe. Ou bien, on peut décider de continuer la partie, même lorsque le premier a atteint le but. C'est le nombre de

points restant après l'arrivée, qui désigne le vainqueur. On peut aussi mettre des îles, qui seront des obstacles, ou utiliser deux bouées, etc, etc...

Si vous voulez, vous pouvez comparer les possibilités de ce jeu aux ingrédients variés qu'on peut mettre dans un mets apprécié d'abord par les marins, la bouillabaisse (que vous pourriez, d'ailleurs, offrir à l'occasion de ce jeu). On peut varier les sortes de poissons à l'infini — le principal, c'est que ce soit bon.

