

Résumé pour Mississippi Queen

Résumé Les joueurs dirigent chacun un bateau à aube et cherchent à atteindre le plus vite possible l'arrivée à *vitesse 1*, avec 2 *passagères* à leur bord, qui auront au cours du jeu été embarquées des îles habitées (*îles à embarcadère*). Le tracé du fleuve est déterminé *au hasard* et progressivement : la première fois qu'un bateau *finit* son mouvement sur la plaque la plus en aval, son propriétaire lance le *dé fleché* et place une nouvelle plaque dans la direction indiquée. Chaque bateau est muni de 2 roues, *une roue vitesse*, rouge, et *une roue charbon*, noire, cette dernière permettant des manœuvres exceptionnelles pendant la course (*toute décélération, accélération, ou changement d'orientation, supplémentaire au 1 cran autorisé (i.e. gratuit), coûte 1 point de charbon*). Dans un tour, c'est le bateau en tête de course qui avance d'abord, puis le suivant, etc... Attention à l'*élimination* (blocage par bord du fleuve, îles, ou bateaux adverses), et au *pousse-pousse* !

Préparation du jeu Chaque joueur ayant choisi une couleur, les bateaux sont placés au hasard sur les cases numérotées de la plaque de départ. Une première plaque est posée dans le prolongement avant de cette dernière. Enfin, $4(n-1)$ passagères seulement sont utilisées pendant une partie à n joueurs, les autres étant rangées dans la boîte.

Passagères Dès qu'une nouvelle plaque est posée (y compris celle du début du jeu), *toute île à embarcadère reçoit 1 ou 2 passagères* (2 à 5 joueurs, 1 à 3 joueurs, et 1 ou 2 à 4 joueurs, selon que la maison de l'île soit brune ou rouge.) Quand un bateau finit son mouvement (ou est poussé) sur une case à embarcadère à *vitesse 1*, il peut embarquer une (seule) passagère si l'île en héberge encore. Noter qu'une fois qu'on en a embarqué 2, on ne peut plus en prendre d'autre.

Plaques de fleuve Elles sont progressivement posées au cours du jeu comme indiqué dans le résumé, en notant que le dé ne peut être jeté qu'une fois l'intégralité du mouvement terminé (noter aussi qu'un bateau *poussé* sur la plaque avant vierge entraîne aussitôt le placement de la prochaine plaque). Il n'est pas permis que la nouvelle plaque touche une plaque antérieure, il faut relancer le dé pour obtenir une autre direction. Enfin, toute plaque arrière vide de bateau est *retirée du jeu*.

Ordre du tour Pendant un tour, les bateaux avancent dans l'ordre de leur *rang* dans la course. Le rang des bateaux se calcule selon la hiérarchie suivante : position, vitesse, réserve de charbon, puis position la plus à gauche du fleuve (babord). L'utilisation de *la jauge* est nécessaire pour départager la position (premier critère) : on la place transversalement (par rapport au fleuve) derrière le(s) bateau(x) de tête, puis on la translate jusqu'à atteindre un (ou plusieurs) autre(s) bateau(x), etc... (voir illustration gris/rouge/blanc/vert/noir page 11 des règles; à clarifier, car les règles ne sont pas claires du tout à ce sujet...)

Déplacement & pousse-pousse Un bateau peut décélérer ou accélérer *avant* son déplacement, celui-ci s'effectuant dans la direction de son bateau, du nombre de cases *exact* indiqué par sa roue vitesse, et pouvant être ponctué à tout moment d'un ou plusieurs changements d'orientation du bateau. Un point de charbon est à dépenser pour tout point au delà de 1 effectué en changement de régime ou d'orientation (par tranche de 60°). La vitesse minimum est 1, et maximum, 6.

Pour qu'un bateau pénètre une case occupée par un autre bateau, il doit *dépenser 1 point de mouvement* : il *pousse* alors le bateau concerné en la plaçant sur *une case adjacente de son choix* (mais *l'orientation est au choix de son adversaire*), sauf la case d'où il vient, celle où il a l'intention d'aller (dans le même tour), ou une île, bien sûr.

Si un joueur ne peut pas éviter de *percuter* une île ou une rive du fleuve (par manque de charbon !), alors il est immédiatement *éliminé* et son bateau est retiré du plateau (pas cool). Même punition s'il est bloqué par un bateau qu'il ne peut pousser par manque de point de mouvement, et qu'un changement d'orientation lui est impossible par manque de charbon !