

Sauvez le Docteur Lucky

Un jeu Cheapass Games pour 3 à 7 joueurs

Ô, arrogante Humanité !

Nous sommes le 14 avril 1912, et un iceberg vient juste de labourer le flanc d'un bateau qu'ils avaient dit « insubmersible ». Maintenant, vous et vos amis courez partout comme des fous, en vous battant pour avoir la chance de sauver le Docteur Lucky.

Ce vieux bonhomme est toujours jeune en 1912, un philanthrope bien intentionné avec un cœur d'or. Bien sûr, vous savez déjà combien Docteur Lucky est méprisable, mais ce n'est ni le moment ni l'endroit pour le tuer. À la place, vous allez essayer de lui sauver la vie... et d'être vu en train de le faire. Après tout, si vous finissez par couler avec le bateau, vous pourriez au moins rester dans l'histoire.

Si vous avez joué à « Kill Dr Lucky », le jeu original de Cheapass Games, vous êtes déjà familier avec la plupart des mécanismes de ce jeu. Mais attention : il y a quelques changements subtils qui font toute la différence. Et en prime, il y a une série de pénalités rien que pour vous !

Les faits :

Aucune des futilités de ce jeu n'est vraiment vraie. Mais ce n'est pas si loin de la vérité, cependant. Le puzzle logique sur les cartes F-2 est difficile, mais il peut être résolu. On vous le promet.

Contenu :

Le jeu « Sauvez le Docteur Lucky » contient un plateau de jeu, 90 cartes et ce livret de règles.

Ce dont vous avez besoin :

Un pion pour chaque joueur, et un pion spécial pour le Docteur Lucky.

Commencement :

Assemblez le plateau ainsi qu'indiqué sur le dessin à la fin du livret de règles. Les 8 sections forment les 4 ponts du bateau, avec le pont A en haut. Placez chaque joueur dans une pièce aléatoirement comme ceci :

Placement des joueurs :

Mélangez le paquet de cartes et donnez une carte à chaque joueur, en commençant par qui vous voulez et en tournant dans le sens horaire. Quand un joueur a une carte **Mouvement** (Move), arrêtez de distribuer. Ce joueur sera le premier, et son pion est placé dans la pièce indiquée par cette carte.

Maintenant, distribuez des cartes au second joueur, jusqu'à ce qu'une carte Mouvement soit tirée. Placez son pion dans la pièce correspondante, et recommencez ce processus pour chacun des joueurs. Enfin, tirez une dernière fois des cartes pour placer le Docteur Lucky.

Récupérez toutes les cartes, et remélangez le paquet. Donnez une main de 6 cartes à chaque joueur, face cachée. Si vous jouez à trois, distribuez 8 cartes chacun.

Ensuite, divisez le paquet de cartes en 4 paquets grossièrement équivalents, et placez un paquet en face de chaque pont du bateau. Quand un joueur pioche une carte, il doit piocher dans le paquet du pont le plus bas où il reste des cartes. Par exemple, au début du jeu les joueurs vont tous piocher dans les cartes du pont D. Quand un paquet est vidé, le pont correspondant est noyé, et les joueurs piochent à partir du pont suivant. Il y a plus de détails au sujet des ponts noyés plus loin.

À votre tour :

Vous avez deux types de tours possible et vous devez choisir : soit un tour de « fouille » dans lequel vous piochez une carte, soit un tour « actif » dans lequel vous pouvez jouer des cartes et sauver le Docteur Lucky, mais ne pouvez piocher.

Fouiller :

Si vous choisissez de fouiller, vous pouvez déplacer votre pion d'une pièce dans n'importe quelle direction, ou rester sur place. Ensuite, vous pouvez piocher une carte si vous le voulez.

Tour actif :

Vous ne pourrez pas piocher de cartes dans un tour actif, mais vous pouvez faire un ou plusieurs des points suivants :

1. Déplacer votre pion d'une pièce dans n'importe quelle direction.
2. Jouer une ou plusieurs cartes Mouvement (Move), avant ou après avoir déplacé votre pion selon l'étape 1. La plupart des cartes ont deux fonctions possibles : vous déplacer vous-même ou déplacer le Docteur Lucky dans une pièce

particulière, ou déplacer votre pion ou celui du Docteur Lucky de quelques pièces dans n'importe quelle direction. Chaque carte indique ses deux fonctions, mais de façon générale, des cartes du pont D sont utilisables comme des Move-3, celles du pont C comme des Move-2, celles du pont B des Move-1 et celles du pont A n'ont pas de mouvement additionnel.

3. Tenter de **sauver le Docteur Lucky**. Vous ne pouvez faire qu'une tentative et ce sera votre dernière action de ce tour. Quand vous tentez de sauver le Docteur Lucky, vous lui offrez un gilet de sauvetage ou quelque chose d'utile, afin de lui sauver la vie. Toutefois, le Docteur est si confiant en sa bonne étoile qu'il va probablement ignorer votre proposition et continuer à se promener dans le bateau.

Pour faire une tentative de sauvetage, vous devez être **dans la même pièce** que le Docteur. De plus, vous avez besoin d'un témoin qui puisse vous voir, soit en étant dans la même pièce, soit parce qu'il y a une ligne de vision directe entre sa pièce et la votre. Les **lignes de vision** vont perpendiculairement à travers les portes, et quelques pièces peuvent donc voir dans d'autres ponts.

Cartes d'aide : (aid cards)

Vous pouvez jouer une carte d'aide et une seule au maximum pour augmenter les chances de votre tentative de sauvetage. Chaque carte d'aide vous indique quelle est sa valeur, et certaines d'entre elles sont plus puissantes dans certaines pièces en particulier. Si vous

ne jouez pas de carte d'aide, votre tentative a une valeur de 1.

Échec :

Votre tentative de sauver le Docteur Lucky va probablement échouer. Mais si vous réussissez, vous gagnez la partie, donc continuez d'essayer !

Après avoir faire une tentative de sauvetage, chacun des joueurs a une chance de vous stopper. En commençant par le joueur à votre gauche, chacun peut jouer, une fois, une ou plusieurs cartes d'échec (Failure Cards), ou passer et ne rien jouer. Dès que la valeur des cartes d'échec dépasse celle de la tentative, le sauvetage échoue. Par exemple, si votre tentative de sauvetage est d'une valeur de 4, il faudra au moins 4 points d'échec pour vous stopper. Si vos adversaires n'arrivent pas à jouer assez de cartes d'échec, vous sauvez le Docteur Lucky et vous gagnez la partie !

Remarque : en tant que défenseur, si vous êtes en début de tour et que vous pensez que les joueurs après vous arriveront à jouer assez de cartes d'échec, il est meilleur de passer. Ainsi, comme quand vous faites une tentative de sauvetage, vous leur faites perdre leurs cartes d'échec. Toutefois, si vous êtes le dernier à pouvoir arrêter la tentative, vous **n'êtes pas autorisé** à garder vos cartes d'échec et à laisser gagner un autre joueur ! (eh oui, on a été obligés d'écrire cette règle stupide à cause de certains...)

Exemple :

Le joueur 1 joue le Whisky dans le Salon du Capitane (Captain's Lounge) et fait donc une tentative de sauvetage de 6. Il

y a 6 joueurs dans le jeu. Les joueurs 2 et 3 passent, supposant que les suivants pourront stopper la tentative. Le joueur 4 n'est pas certain et joue deux cartes F-1, réduisant la valeur du sauvetage à 4. Le joueur 5 n'a plus qu'une carte d'échec et la joue : une F-3. Il laisse donc une valeur de 1 à arrêter pour le dernier joueur. Ce dernier joue une carte F-1, et donc la tentative du joueur 1 échoue et le jeu continue.

À la fin de votre tour :

Après le tour de chaque joueur, le Docteur Lucky se déplace. Il suit un chemin prédéfini dans le bateau, le long des numéros. S'il est dans une pièce avec un numéro, il va dans la pièce avec le numéro suivant (le 22 va vers le 0). S'il est dans une pièce sans numéro, il va dans la pièce adjacente ayant le plus grand numéro. Quand des ponts ont été noyés, le Docteur Lucky saute ces pièces et va dans la prochaine disponible selon ces règles.

Et ensuite :

Normalement, la main passe dans le sens horaire. Mais si le Docteur Lucky arrive dans une pièce occupée, alors la main passe immédiatement au joueur qui était dans cette pièce. Ceci est valable même si ce joueur vient de jouer !

Par exemple, si après le tour du joueur 4, Docteur Lucky est allé dans la pièce avec le joueur 1 seul, alors le joueur 1 joue et après lui on continuera dans le sens horaire.

Le Docteur Lucky ne change l'ordre du tour de jeu que quand il se déplace de façon automatique, en fin de tour, et non quand il est déplacé par une carte.

En cours de jeu, des joueurs peuvent perdre leur tour, et d'autres jouer plusieurs fois de suite. C'est normal. En fait, promener le Docteur Lucky dans le bateau pour jouer plusieurs tours de suite est une très bonne stratégie.

Plusieurs joueurs dans la pièce :

Si le Docteur Lucky arrive dans une pièce contenant plusieurs pions, la main passe au premier de ces joueurs qui aurait joué en temps normal. Ensuite, le tour continue normalement à partir de ce joueur.

Ponts noyés :

Quand la dernière carte d'un paquet est prise, le pont correspondant est noyé à la fin du tour. Les pions qui sont encore dans ce pont sont envoyés sur le pont supérieur, dans la pièce avec le plus petit numéro. Le pont noyé est enlevé du plateau et il n'existe plus. Tout ceci arrive avant que Docteur Lucky ne fasse son mouvement automatique.

Si le pont A coule, le jeu se termine et personne ne gagne : le Docteur Lucky meurt, noyé.

Pour gagner :

Pour gagner, il suffit de sauver le Docteur Lucky. C'est tout !

Pour perdre :

Le prix du joueur « le plus perdant » est attribué au dernier des joueurs qui aurait pu arrêter le sauvetage du Docteur Lucky mais ne l'a pas fait en pensant que les suivants le feraient. Voir aussi les règles spéciales en fin de livret.

Stratégie :

Vous devez utiliser votre position sur le plateau de façon réfléchie. Ne laissez

pas à d'autres la possibilité de faire des tentatives de sauvetage en vous plaçant là où vous verriez la scène, à moins d'avoir une bonne raison pour cela. « Pas de témoin, pas de sauvetage ! »

Prenez le train « Docteur Lucky » : faites plusieurs fouilles successives en vous plaçant à chaque fois là où le Docteur va venir à la fin de votre tour, cela permet de piocher plus de cartes ! Si vous ne pouvez pas faire cela, punissez ces gens qui vous en ont empêché en les forçant à jouer plus que leur part de cartes d'échec.

Règles spéciales :

Si vous êtes un groupe qui aime jouer avec des règles spéciales de pénalités, comme par exemple être obligé de faire un bruit embarrassant ou boire un jus de fruit inoffensif, et que vous avez pas mal de parties de « Kill Doctor Lucky » derrière vous, ces règles sont pour vous.

Une pénalité est attribuée à tout joueur qui :

1. En cours de jeu normal, utilise les mots « assassinat », « meurtre » ou « tuer » pour décrire une tentative de sauvetage (1 pénalité)
2. Décrit les cartes d'aide comme si elles étaient des armes, ou dit des choses comme « tiens, prends ça » ou « meurs ! » (1 pénalité)
3. Fait les actes 1 et/ou 2 en cours d'une tentative de sauvetage (2 pénalités)
4. Était la dernière personne à pouvoir empêcher le sauvetage et ne l'a pas fait (1 pénalité par carte d'échec en main)

Nous espérons que vous aimerez jouer avec ces règles spéciales, en particulier

si les pénalités sont du type de celles
qui, lentement, érodent vos capacités à
les éviter...

« Sauvez le Docteur Lucky » est un jeu
©2000 Cheapass Games. Traduction :
Olivier Bourgeois.
