

Catch the Wave

Qui va surfer sur la plus grande vague mémorielle ?!

Apaiser les flots en furie, tu parles ! Ici, ça déménage ! Un jeu de mémoire pour 1 à 4 fans de surf, à partir de 8 ans, par Thade Precht.

Ça devait arriver : l'humanité a rendu son dernier souffle. Seuls les tanuki ont survécu.

Les créatures, premiers maîtres du Japon, ont mis à la benne tous les restes de la folie des hommes, à l'exception de quelques rares souvenirs. Et pas des moindres : les meilleures planches du monde ! Et autant dire qu'ils s'en servent, et pas qu'un peu. De l'espace à n'en savoir que faire, des plages dégagées et, tous les week-ends, grande compétition de surf ! Les vagues déferlent, scintillantes. Ici, tout le monde a sa vague géante. Ce qui nous amène à notre sujet.

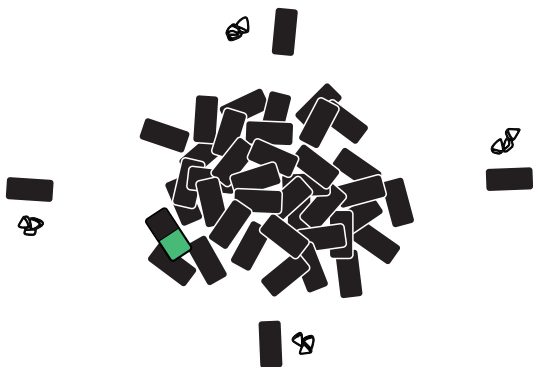
CONTENU DU JEU

- 88 cartes Vague, dont
 - 4 ensembles de couleur de 20 cartes chacun
 - 8 cartes Perturbation (bleues)
- 12 ailerons de requin
- 1 règle du jeu



MISE EN PLACE

Tout le monde prend 3 ailerons de requin et les place devant lui. Étalez ensuite sur la table autant d'ensembles de 20 cartes de couleur face cachée que de personnes prenant part au jeu. Mélangez-les bien. Devant vous, la vaste mer qui vous servira de terrain de jeu. Les cartes et les ailerons restants sont remis dans la boîte. Pour le moment, pas la peine d'utiliser les cartes Perturbation. Elles serviront pour une variante du jeu, expliquée à la fin des règles. Ensuite, tout le monde révèle une carte Vague, la montre aux autres, et la place devant lui face cachée. Cette carte représente le début de la vague de chaque concurrent. Enfin, révéléz une nouvelle carte Vague et laissez-la flotter librement sur la mer.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Votre objectif : au cours du jeu, assembler la suite de cartes la plus longue possible, avec des nombres croissants de gauche à droite. On joue tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a surfé en dernier ou qui est resté le plus longtemps sans se doucher ? Commencez ! Pêchez une première carte, face visible ou face cachée. Montrez aux autres le chiffre qu'elle porte. C'est là que les choses sérieuses commencent. Vous devez placer la carte face cachée devant vous, mais à la bonne place :

- Si le chiffre de la carte est inférieur à celui de la carte déjà placée devant vous, placez-la à sa gauche.
- Si le chiffre est supérieur, placez-la à droite.
- Si le chiffre est compris entre ceux de deux cartes déjà placées devant vous, placez la nouvelle carte entre les deux cartes correspondantes, de façon à ce que l'ordre soit croissant de gauche à droite.
- Attention ! Plusieurs spécimens de chaque chiffre nagent dans la mer. Votre chiffre fraîchement pêché se trouve déjà devant vous ? Placez-le indifféremment à gauche

ou à droite de la carte de même valeur déjà posée devant vous.

- Les cartes de votre suite doivent toujours être placées directement les unes à côté des autres. Ne laissez pas d'espace entre elles et n'essayez pas de gruger en les décalant ! Sinon, vous vous ferez taper sur les doigts par la personne à votre gauche.
- Vous ne pouvez pas révéler une carte déjà placée. N'oubliez pas ce que vous avez placé et comment !

Si vous avez placé votre carte, terminez votre tour. Si vous avez pris une carte révélée sur la mer, révélez-en une nouvelle. C'est au tour de la personne à votre gauche.

Exemple:

Carte de départ



„12”

Lolo tire le 12 comme carte de départ. Ce n'est ni bien ni mal ; à ce stade du jeu, on s'en tamponne le coquillard.

1er tour Carte de départ



„3”

„12”

Au 1er tour, Lolo tire un 3. Le 3 est inférieur au 12 ; il le place à gauche.

1er tour Carte de départ 2e tour



„3”

„12”

„16”

2e tour : Lolo tire ensuite un 16 depuis la mer. Lolo se souvient que son 12 est placé tout à droite, et place le 16 sur sa droite. Ce faisant, il a déjà une vague de 3 cartes. Mais les autres ne sont pas de la dernière, et ont sans doute aussi tout fait correctement.

1er tour 3e tour Carte de départ 2e tour



„3”

„11”

„12”

„16”

3e tour : Là encore, tout roule. Le 11 ne prend pas Lolo de court : il sait où le placer.

1er tour 4e tour 3e tour Carte de départ 2e tour



„3”

„11”

„11”

„12”

„16”

4e tour : Encore un 11. Il peut être placé à droite ou à gauche du premier 11. L'essentiel, c'est que la vague ne descende pas. Elle mesure à présent 5 cartes. Bien joué !

1er tour 4e tour 3e tour 5e tour Carte de départ 2e tour



„3”

„11”

„11”

„13”

„12”

„16”

Oh là là ! Lolo se laisse dépasser par le 13, qui se retrouve entre le 11 et le 12. C'est ballot ! Maintenant, sa vague est brisée. Mais son ânerie est invisible à ses yeux. Dommage. Que nous réserve le prochain tour ? Quel suspense ! Malgré consolation : la vague de Lolo fait malgré tout quatre cartes : 3, 11, 11, 13.

Mais il ne peut pas le savoir, puisque tout est face cachée.

Les ailerons

Vous roupillez, vous êtes un peu à la ramasse ? Les ailerons de requin sont là pour vous aider ! Durant votre tour, vous pouvez placer un ou plusieurs de vos ailerons dans la mer. Vous pourrez ensuite regarder secrètement une carte de votre suite par aileron ainsi placé. Ensuite, remplacez la ou les cartes consultées à leur place. Vous recyclez ? Oubliez ça : les ailerons placés sont fichus.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine une fois toutes les cartes pêchées. C'est l'heure du spectacle : Chacun son tour, tout le monde révèle sa suite de cartes de gauche à droite. Si une carte brise la vague, décalez-là vers le haut ou le bas. Cela permet de visualiser les interruptions, tout en signalant le début d'une nouvelle vague. La personne qui a réussi à assembler la vague/suite correcte la plus longue remporte la partie. En cas d'égalité, la personne qui a gardé le plus grand nombre d'ailerons l'emporte. Encore à égalité ? Ma foi, un match nul, on peut s'en contenter !



La série la plus longue de Lolo est, ici, celle qui comporte 10 cartes.

VARIANTE SOLO

La préparation et le déroulement sont identiques. À la fin de la partie, la grande question : comment est-ce qu'on s'en sort ?

Série de 8 ou moins	CATCH A COLD !
Série de 9 ou 10	KETCHUP !
Série de 11 ou 12	CATCHER IN THE RYE
Série de 13 ou 14	CATCH ME IF YOU CAN
Série de 15 ou 16	WWE'S "THE UNDERTAKER"
Série de 17 ou 18	CATCH AS CATCH CAN
Série de 19	KATSCHING !
Série de 20, sans faute	KAAABOOOOOOOOUUUUUUUUUUUUUUUUUUUMMM !!

VARIANTE DE JEU POUR SURFEURS MÉMORIELS CONFIRMÉS

Vous cherchez un défi plus important ? Ajoutez les 8 cartes Perturbation. Mais attention, elles vont vous déboussoler : elles n'apportent que le chaos ! Mélangez-les, face cachée, avec les autres cartes de la mer pendant la mise en place :

- Dès qu'une carte Perturbation est révélée, il faut suivre ses instructions avant de reprendre le jeu.
- Si vous tirez une carte Perturbation, placez-là au centre de la table, puis commencez : indiquez à voix haute et claire le chiffre qui figure dans le premier phylactère.
- Ensuite, continuez chacun à votre tour, un phylactère après l'autre, jusqu'à ce que, en suivant la logique de la carte, vous arriviez à une suite de 20.
- À la place d'un X, vous devez dire un nom de code sur lequel vous vous serez mis d'accord avant le début de la partie. (Exemple : crotte, badabing badaboum...)
- Terminé ? Vous pouvez retirer la carte Perturbation du jeu. La personne qui l'a tirée reprend son tour et pêche une nouvelle carte.
- Lolo a une question : "Est-ce qu'il y a une sanction si quelqu'un se trompe ?" Évidemment, un coup de pied dans le tibia. Et de la part de tout le monde.



Exemple:

Lolo tire la carte Perturbation ci-contre. Chacun son tour, on compte comme suit : "1-2-3-4-Nom de code-6-7-8-9-Nom de code-11-12-13-14-Nom de code-16-17-18-19-Nom de code". Enfin, la carte est retirée du jeu et Lolo pêche une nouvelle carte dans la mer.

Si vous cherchez encore plus de difficulté, vous pouvez laisser de côté les cartes révélées à la surface de la mer, ne pas utiliser les ailerons, ou les deux.