

Hold Your Breath ! Les règles

Dans ce jeu de Mayday Games Hold Your Breath ! Vous allez revisiter les aventures loufoques de vos pirates (paresseux et stupides) préférés. Dans Walk the Plank ! Vous vous trouviez sur un navire où le désordre et le chaos régnaient. Alors que vous vous battiez pour échapper à votre destin fatal, vous avez marché sur la planche et vous vous êtes retrouvé dans l'eau glacée de l'océan. Cette eau glaciale n'était pas le pire – vous saviez ce qui vous attendait : un cruel requin mangeur d'hommes prêt à vous dévorer vous et vos camarades pirates. Tout le monde sait maintenant que vous n'aviez pas à nager plus vite que le requin, vous deviez simplement nager plus vite que les autres pirates ... dans Get Bit vous deviez donc faire la course contre vos anciens amis pirates pour éviter les mâchoires mortelles de ce requin féroce.

Enfin, vous avez réussi à apercevoir la terre ferme et vous pensiez que cette folle aventure était terminée ... Et bien, pas tout à fait. Un de vos camarades pirates commence à se vanter sur le fait qu'il peut plonger plus profondément qu'aucun autre pirate présent ici. D'accord, c'est une idée stupide. La terre ferme est en vue et vous êtes à deux doigts d'être en sécurité. Mais en tant que pirate stupide, vous ne pouvez pas laisser un autre pirate se vanter de sa grandeur alors que vous savez que vous pouvez plonger plus profondément que lui. Allez-vous vous dégonfler, ne pas prendre de risques et rejoindre la terre à la nage ? Pas question ! Vous êtes arrivé si loin que vous ne pouvez pas quitter ces eaux sans savoir lequel d'entre vous pourra plonger le plus profondément. Il n'y a pas de pari ici, rien à gagner ... sauf, peut-être le droit de vous vanter si vous revenez vivant à la surface.

Étant donné que vous êtes un pirate stupide, vous vous retrouvez dans un concours vain, pour savoir qui pourra plonger le plus profondément et qui donc pourra retenir sa respiration (Hold Your Breath) le plus longtemps. Vous savez que c'est risqué, et vous savez qu'il y a des requins dans ces eaux – peut-être que des dangers encore plus grands sont tapis dans ces profondeurs ? Serez-vous plus rusé que vos camarades pirates ? Réussirez-vous à déjouer leurs plans diaboliques ? Arriverez-vous à prouver que vous êtes le meilleur pirate de cet absurde concours ?

Aperçu du jeu :

Dans **Hold your Breath !** les joueurs utilisent les cartes qu'ils ont en main pour voir quel pirate peut plonger le plus profondément et revenir à la surface avant que la partie se termine. Le joueur dont le pirate aura nagé le plus profondément, et qui aura réussi à revenir à la surface avant la fin de la partie, aura gagné !

Page 2

Contenu

Deck de Plongée (68 cartes)

4 jetons pirate

4 jetons ancre

Un plateau de plongée

Les règles du jeu

Hold your Breath ! se joue en deux phases : la phase de **descente** et la phase de **remontée**. Pendant la phase de **descente**, les joueurs jouent des cartes **Air** et **Swim** (nager) pour faire descendre leur pirate sur le **plateau de plongée**. Dans la **phase de remontée**, ils jouent des

cartes *Air* et *Swim* (nager) pour faire remonter leur pirate sur le *plateau de plongée*. Chaque phase se termine lorsque le *deck de plongée* est épuisé. La partie se termine dès que la phase de *remontée* est terminée.

Symboles :

Air : Fourni assez d'air pour nager 5 ou 10 pendant ce tour.

Swim (nager) : Déplacer le pirate d'un joueur de 5 ou 10 sur le *plateau de plongée*. Un joueur ne peut pas jouer de cartes pour *nager* plus que la quantité d'air qu'il a joué à ce tour.

Effets des actions :

Dans *Hold Your Breath !*, plusieurs cartes ont des actions multiples : un joueur peut jouer une carte pour *sa quantité d'air* ou *sa capacité de nage* (swim) OU BIEN pour l'effet de son action, mais pas les deux en même temps.

Panic : un joueur peut jouer une carte *Panic* sur un autre joueur. On ne peut pas jouer de cartes *Panic* supplémentaires sur un joueur qui en a déjà une devant lui. Si un joueur a une carte *Panic* devant lui, il ne peut pas jouer de cartes *Swim* (nager) pendant son tour, jusqu'à ce que la carte *Panic* soit défaussée.

Calm : un joueur peut jouer une carte *Calm* pour défausser une carte *Panic* posée devant lui OU BIEN pour déplacer la carte *Shark* (requin) devant lui sur un autre joueur.

Le Requin (Shark) : un joueur peut jouer *le requin* sur un autre joueur (même si le joueur a déjà une carte *Panic* devant lui). Cela fonctionne comme une carte *Panic* supplémentaire, empêchant donc le joueur de nager.

Le Kraken : un joueur peut jouer le *Kraken* pour un de ses deux effets :

1) Défausser *le Requin* qui est devant lui.

Exemple : Zack a le Requin devant lui. C'est au tour d'Eliza. Eliza ne peut pas jouer le *Kraken* de sa main pour défausser le requin parce que celui-ci est devant Zack.

2) Forcer tous les joueurs qui ont exactement cinq cartes en main à en défausser une.

Discard (défausser) : un joueur peut jouer une carte *Défausser* pour forcer un joueur qui a cinq cartes en main à choisir et se défausser d'une de celles-ci.

Draw (piocher) : un joueur peut jouer une carte *Draw* (piocher) pour piocher une carte sur le dessus du *deck de plongée*.

Dolphin (le dauphin) : la carte *Dolphin* est un joker : un joueur peut jouer la carte *dauphin* comme si c'était une autre carte du jeu ! (*Air* 5 ou 10, *Swim* 5 ou 10, *Panic*, *Calm*, *Shark*, *Kraken*, *Discard*, ou *Draw*).

Placez le *plateau de plongée* et le *deck de plongée* au centre de la table. Chaque joueur prend un jeton *pirate* et un jeton *ancree* de la même couleur. Ils placent le jeton *pirate* sur la case *surface* du *plateau de plongée* (gardez l'*ancree* pour plus tard). Mélangez le *deck de plongée* et distribuez cinq cartes à chaque joueur.

Le joueur qui a nagé le plus récemment joue en premier.

La Descente

Chaque joueur commence son tour en jouant des cartes de sa main, et en résolvant l'effet de chaque carte choisie et avant de jouer une autre carte. Un joueur peut jouer autant de cartes de sa main qu'il le veut, *mais* :

Un joueur doit jouer au moins une carte *Air* pendant son tour. S'il ne peut pas, il doit alors prendre une carte de sa main (ou du dessus de la *pile de défausse* s'il n'en n'a pas) et il la place face cachée devant lui comme carte *Panic*.

Un joueur peut jouer pendant son tour autant de cartes *Air* qu'il le veut mais il ne peut jouer des cartes *Swim* (nager) d'un total qui sera égal ou inférieur au total d'*Air* joué.

Exemple : Zack joue une carte *Air* 10. Il a une carte *Swim* 5 et une carte *Swim* 10 en main. Il peut jouer la carte *Swim* 5 et ainsi descendre son pirate de 5 sur le *plateau de plongée* OU BIEN il peut jouer sa carte *Swim* 10 et ainsi descendre son pirate de 10 sur le *plateau de plongée*. Il ne peut pas jouer les deux cartes car il a seulement joué une carte *Air* 10.

Après qu'un joueur ait joué toutes les cartes de sa main qu'il voulait, il peut défausser les cartes qui lui restent en main et il peut en piocher de nouvelles sur le dessus du *deck de plongée* jusqu'à ce qu'il ait cinq cartes en main. Les cartes qu'il a jouées sont ensuite défaussées, sauf s'il a joué une carte *Panic* ou *Requin* sur un autre joueur. Ces cartes restent en jeu.

C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer.

Terminer la Descente

Lorsqu'un joueur a pris la dernière carte de la *pioche*, la phase de *descente* est terminée. Le joueur qui a pioché la dernière carte termine son tour et chacun des autres joueurs a encore un dernier tour. Assurez-vous que les joueurs aient tous joués le même nombre de tour. Ne remélangez pas le *deck de plongée*. Les cartes Draw qui sont jouées n'ont pas d'effet.

Chaque joueur garde les cartes qui leur restent en main, ainsi que les cartes *Panic* et *Requin* qu'ils peuvent avoir devant eux.

Chaque joueur place son jeton *ancré* sur le *plateau de jeu*, sur la même profondeur où se trouve son pirate.

La Remontée

Pour commencer la phase de *remontée*, mélangez la *pile de défausse* pour créer un nouveau *deck de plongée*. Distribuez les cartes du *deck*, jusqu'à ce que chaque joueur en ait cinq en main.

Exemple : Le joueur vert joue en premier parce qu'il est celui qui est descendu le moins profond et Bleu est celui qui est descendu le plus profondément.

En commençant par le joueur qui est le plus proche de la *surface*, le jeu continue et se déroule comme dans la phase de *descente* à l'exception que les joueurs remontent sur le *plateau de plongée* lorsqu'ils jouent des cartes *Swim* (nager).

Terminer le Remontée

La partie se termine lorsque la phase de *remontée* est finie. La phase de *remontée* se termine de deux manières possibles :

Lorsqu'un joueur pioche la dernière carte du *deck de plongée*. Le joueur qui a pioché la dernière carte termine son tour et ensuite chacun des autres joueurs a encore un dernier tour et ensuite la partie est terminée.

Lorsque le joueur dont l'*ancree* est la plus profonde sur le *plateau de plongée*, atteint la *surface*, la partie est terminée. Si plusieurs *ancres* des joueurs sont les plus profondes, alors la *remontée* se termine lorsqu'un de ces joueurs a atteint la *surface*, et la partie est donc terminée.

Et le GAGNANT EST !!!

Lorsque la partie se termine, le joueur dont l'*ancree* est la plus profonde sur le *plateau de plongée* et dont le pirate est remonté à la *surface*, est déclaré vainqueur ! Le joueur, qui n'aura pas réussi à faire remonter son pirate à la *surface* avant la fin de la partie, perd et ce quelle que soit la profondeur atteinte par son pirate. Si aucun pirate n'a réussi à remonter à la *surface* avant que la pioche ne soit épuisée, c'est donc le joueur qui est descendu le plus bas et qui est remonté le plus haut qui l'emporte !

Crédits

Conception du jeu : Christopher Urinko et Daniel Jenkins

Illustrations : poopbird.com

Conception graphique et Art design : Max Holliday

Livret de règles : Daniel C. Peterson, Max Holliday & Dave Bailey

Corrections : Dave Bailey

Test du jeu : The Board Game Designers Guild of Utah

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant

Remarques de l'auteur ...

La première fois que j'ai eu l'idée de ce jeu, c'était en regardant ma fille de 4 ans pendant ses leçons de natation. Daniel Jenkins et moi-même avons alors commencé à travailler immédiatement sur ce jeu. Daniel a tout conçu du prototype et des illustrations, pendant que moi je travaillais sur les règles et sur la répartition des cartes. La première version de Hold Your Breath ! était un jeu pour deux joueurs seulement. Le jeu originel n'avait pas les pirates pour thème, c'était juste des nageurs qui plongeaient et qui remontaient. La « Board Game Designers Guild of Utah » nous a grandement aidé lors des sessions de tests. Ils nous ont aussi fait un retour complet de leurs impressions mais aussi des suggestions qui nous ont aidées à modeler Hold Your Breath ! comme vous le voyez aujourd'hui. Nous étions très heureux de recevoir la certification de la guilde avant de soumettre à la Ion Award Competition.

Hold Your Breath ! a remporté le 2013 Ion Award du meilleur petit jeu. Le Ion Award est remis à la SaltCON chaque année. Cette récompense reconnaît l'excellence des jeux non publiés. Lorsque Hold Your Breath ! a remporté ce prix c'était encore un jeu de cartes et il ne possédait pas encore tous les éléments d'un jeu de société. Les juges nous ont fortement encouragés à le transformer en un jeu pour quatre joueurs, suggestion sur laquelle nous nous sommes mis à travailler directement. Par chance, la conception fut assez rapide grâce à l'ajout de quelques cartes ainsi que grâce à la création de deux règles supplémentaires empêchant les joueurs de s'allier les uns aux autres. Après la SaltCON, Daniel et moi avons étudié les offres que nous avons reçues de la part de différents éditeurs et nous avons

décidé de travailler avec Mayday Games parce que le thème du jeu pouvait être modifié pour coller à leur série de jeu sur les pirates, Get Bit (Croc en français) et Walk the Plank !

Mayday Games a aussi fait quelques changements en apportant les éléments du jeu de société dans Hold Your Breath ! Mayday Games a ajouté le plateau de plongée, les jetons pirates et les jetons ancres. De plus Mayday Games a demandé à Mike Groves de s'occuper de toutes les illustrations. Mayday Games a enfin ajouté la capacité du Kraken de forcer tous les joueurs à se défausser d'une carte.

J'espère que votre famille et vos amis prendront plaisir à jouer à Hold Your Breath ! de Mayday Games autant que ma famille et mes amis ont pris du plaisir à y jouer.

- Christopher Urinko.

©Hold your Breath ! © 2013 Mayday Games, Tous Droits Reservés.