



Ce jeu de plateau consiste à **appliquer des translations successives**, c'est-à-dire à **additionner des vecteurs**, voire à les **combinaison linéairement**.



Matériel

- 1 plateau de jeu, 1 ANNEAU
 - 4 pions (les JET-SKIS)
 - 36 cartes COURANT, 32 cartes JET
 - 8 jetons FREE-RIDE , 8 jetons REJOUER
 - 4 jetons MULTI-JET , 4 jetons STOP
- En lycée, ajouter les jetons BOOSTER :
- 4 jetons BOOSTER , 4 jetons BOOSTER

But

Être le 1^{er} à poser l'ANNEAU sur une base .

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs

Remarque : à 2 joueurs, chacun peut jouer avec 2 pions sur des bases voisines ; à chaque tour, le joueur choisit lequel de ses 2 pions il utilise - à 4 joueurs, on peut jouer en équipe : les coéquipiers choisissent 2 bases opposées.

Mécanisme

Les déplacements des pions se font par addition d'un vecteur COURANT et d'un vecteur JET.

Préparation

- Poser l'ANNEAU au centre du plateau et les pions sur leurs bases respectives.
- Faces cachées, poser le jeu des cartes COURANT et le jeu des cartes JET. Poser aussi les jetons FREE-RIDE et les jetons STOP.
- Chaque joueur reçoit 1 jeton MULTI-JET, 1 jeton REJOUER et pioche 1 carte COURANT et 3 cartes JET. En lycée, les joueurs reçoivent aussi 1 jeton BOOSTER x2 et 1 jeton BOOSTER x3.

Déroulement d'une partie

- Les joueurs jouent à tour de rôle.
- Chaque tour de jeu commence obligatoirement par un **déplacement** déterminé par les cartes, suivi **éventuellement** d'une **action**.
- Chaque joueur finit son tour en complétant son jeu pour avoir à nouveau en main 1 carte COURANT et 3 cartes JET.

Déplacements

Les déplacements dépendent de la force des COURANTS et de la force de propulsion des JET-SKIS.

• Principes de base

1. Extraire de son jeu la carte COURANT, la poser face visible et vagues en bas. Déplacer son pion comme l'indique la **carte**.
2. Choisir dans son jeu une carte JET et la poser dans le **sens de lecture souhaité**, à côté de la carte COURANT. Déplacer à nouveau son pion en conséquence.

• Déplacement bilan

Dans tout déplacement, seul importe le **bilan** des étapes 1. et 2. du principe de base.

De ce fait :

- la position occupée par le pion après l'étape 1. (sur le sable, sur un **tourbillon**, sur un autre pion, etc.) est une position intermédiaire sans aucune conséquence de jeu ;
- l'ordre d'utilisation des cartes COURANT et JET n'a pas d'importance non plus : il est possible de déplacer le pion en suivant la carte JET en premier, puis la carte COURANT ;
- le chemin parcouru par le pion au cours de son déplacement est sans conséquence non plus, on considère que le JET-SKI peut survoler un banc de sable, éviter un autre JET-SKI, etc.

Actions

Après le déplacement, un joueur peut engager **une seule action** parmi les suivantes :

- il peut **prendre** l'ANNEAU au centre **s'il** est sur l'un des 4 points entourant l'ANNEAU. Il le pose sur son propre pion **puis** rejoue immédiatement ;
- il peut **prendre** l'ANNEAU porté par un autre pion **s'il** est sur un point d'eau VOISIN* de cet autre pion. Il le pose sur son propre pion **puis** rejoue immédiatement ;
- il peut **passer** l'ANNEAU à un pion **s'il** est sur un point d'eau VOISIN. Il ne rejoue pas.

* Un point d'eau VOISIN d'un pion est l'un des 8 points les plus proches de ce pion.

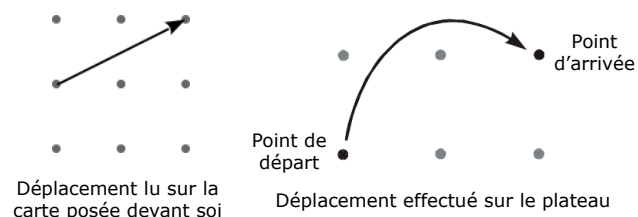
Tourbillon

Terminer son déplacement sur un tourbillon oblige à piocher immédiatement une carte COURANT et déplacer son pion en conséquence.



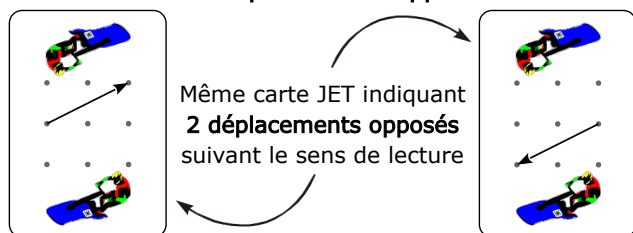
Cartes

Les cartes COURANT et les cartes JET indiquent les déplacements que doivent effectuer les pions.



Les cartes COURANT n'ont qu'un seul sens de lecture (vagues en bas de la carte).

Les cartes JET peuvent se lire dans les deux sens comme pour les cartes d'un jeu classique. Seulement, la lecture dans un sens n'a pas la même signification que la lecture dans l'autre sens. Pour une carte JET donnée, un joueur a en effet le choix entre deux déplacements opposés.



Jetons

• Jeton FREE-RIDE

Chaque joueur peut obtenir un jeton FREE-RIDE dès que son pion s'arrête sur . Il est utilisable à partir du prochain tour. Il représente à lui seul n'importe quelle carte JET et permet ainsi un déplacement dans toute direction à une distance de 1 ou 2 points. Lorsqu'on l'utilise, aucune carte JET n'est jouable. Il est rendu par le joueur après utilisation. Dans une manche, le joueur peut gagner autant de jetons FREE-RIDE qu'il peut, mais ne peut avoir en main qu'un maximum de 2 jetons.

• Jeton REJOUER

Chaque joueur peut obtenir un jeton REJOUER dès que son pion s'arrête sur . Il est utilisable à partir du prochain tour. Ce jeton permet de rejouer aussitôt. Il doit être utilisé avant de piocher ses nouvelles cartes. Il est rendu par le joueur après utilisation. Dans une manche, le joueur peut gagner autant de jetons REJOUER qu'il peut, mais ne peut avoir en main qu'un maximum de 2 jetons.

• Jeton MULTI-JET

Le jeton MULTI-JET permet d'utiliser d'un coup deux cartes JET de sa main, voire les trois. Le déplacement qui en résulte est ainsi obtenu en suivant les déplacements donnés par la carte COURANT, et chacune des deux ou trois cartes JET utilisées. Le jeton MULTI-JET n'est utilisable qu'une seule fois par manche. Il est rendu par le joueur après utilisation.

• Jeton STOP

Un joueur dont le pion arrive sur un banc de sable doit rendre ses cartes JET (en les remplaçant sous la pioche) et reçoit un jeton STOP. Au prochain tour, il rendra ce jeton, piochera 3 nouvelles cartes JET et 1 carte COURANT mais ne pourra pas jouer. Au tour suivant, il ne pourra bouger son pion que si le déplacement choisi permet un passage sur l'eau.

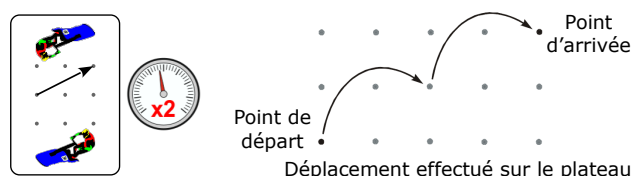
Remarque : les bases de départ sont des bancs de sable.

Un joueur dont le pion sort des limites du plateau ou se retrouve en bordure (emplacement marqué d'une croix) reçoit un jeton STOP, rend ses cartes et retourne à sa base (si elle n'est pas libre, il attend). Au prochain tour, il rendra ce jeton, piochera de nouvelles cartes JET et COURANT, mais ne pourra pas jouer.

Remarque : si le pion portait l'ANNEAU, celui-ci est remplacé au centre du plateau.

• Jetons BOOSTER (en lycée)

Un jeton BOOSTER permet d'augmenter la puissance d'une carte JET. Le jeton $\times 2$ (respectivement $\times 3$) associé à une carte JET permet de multiplier par 2 (respectivement par 3) le déplacement indiqué par la carte. Chacun des jetons BOOSTER n'est utilisable qu'une seule fois par manche. Il est rendu par le joueur après utilisation.



Collisions de JET-SKIS

Une collision se produit lorsqu'un pion arrive sur un emplacement déjà occupé par un autre. Le pion percuté est éjecté selon les cartes JET et COURANT du pion percuteur. Si le pion percuté portait l'ANNEAU, celui-ci est remplacé au centre du plateau.

Remarque : si le pion percuté sort des limites du plateau ou se retrouve en bordure, voir Jeton STOP.

Pioches

Lorsque les pioches sont vides, toutes les cartes jouées sont mélangées et remises en pioche.

Manches

Une partie se déroule en trois manches. Un joueur gagne une manche lorsqu'il a réussi à placer son pion avec l'ANNEAU sur une base. Il marque :

- 1 point s'il revient sur sa base ;
- 2 points s'il arrive sur la base de son coéquipier ou une base inoccupée au départ ;
- 5 points s'il se place sur la base d'un adversaire.

Une nouvelle manche démarre dans les conditions de départ.

Fin de partie

Le vainqueur d'une partie est le joueur ou l'équipe qui a marqué le plus de points.

