WHITE STAR LINE

NOUVEAUTÉ À TRIPLE HÉLICE

R.M.S.

TITANIC



BIENVENUE A BORD

★★★★★

DE SOUTHAMPTON, ANGLETERRE
CHERBOURG, FRANCE
À NEW YORK, ÉTATS-UNIS
(VIA QUEENSTOWN, IRLANDE)

Mercredi 10 Avril 1912

Capitaine EDWARD J. SMITH, R.D. (Commr R.N.R.)

Chef Steward A. LATIMER

Commissaires de Bord H.W. McELROY
R.L. BARKER

REGLES DE JEU

PERSONNAGES: Chaque joueur choisit le personnage qu'il désire être et place le pion de couleur sur l'emplacement correspondant à la couleur de son personnage sur la rampe d'embarcation. Chaque joueur reçoit les cartes RUMEURS correspondant à son personnage et les dépose, face vers le bas, devant soi.

BANQUE: Choisir un joueur qui fera également office de Banque.

ARGENT: La Banque remet 750$ à chaque joueur.

TOUT LE MONDE À BORD: Le premier joueur lance le dé et avance son pion vers l'entrée du paquebot. Chacun des joueurs lance le dé à tour de rôle, sauf en cas de transaction (paiement pour obtention d'une CARTE DES BIENS PERSONNELS ou réception d'une carte d'OBJETS DE VALEUR). Le joueur relance alors le dé.

DÉPLACEMENTS: Les joueurs de 2ème classe peuvent déplacer leur pion dans n'importe quelle direction à chaque lancer de dé.



Ils peuvent également tourner le coin. L' "aller-retour" et le déplacement en diagonale sont interdits. Un joueur peut cependant déplacer son pion dans la direction opposée au prochain lancer de dé. Les joueurs de 2ème classe n'ont pas le droit d'emprunter le Grand Escalier ni de quitter le paquebot en empruntant la rampe d'embarcation. Les passagers de 1ère classe ne se déplacent que dans une direction, telle qu'indiquée par les flèches.

PAIEMENT EXIGÉ: Tout joueur doit immédiatement payer la somme d'argent qui lui est demandée. S'il ne lui reste plus assez d'argent pour payer la somme demandée, il est éliminé du jeu.
Si un joueur est parvenu à atteindre son canot de sauvetage, on ne peut lui demander de l'argent, ni lui en verser.



S'ARRÊTER SUR LA CASE D'UN AUTRE JOUEUR: ... est autorisé et même encouragé! Lorsqu'un joueur arrive sur la case d'un autre joueur, le nouvel arrivant remet une carte RUMEURS à l'autre joueur.



Lorsque deux joueurs sont sur la même case et que l'un d'eux ne possède pas sa carte de CONTRÔLE DE SANTÉ, le joueur qui possède sa carte de CONTRÔLE DE SANTÉ la perd. Si les deux joueurs possèdent cette carte (ou ne la possèdent pas), il n'y a pas de conséquences.



Case ALLEZ EN PRISON: le joueur reste une nuit en prison (passe un tour). Il ne paye pas d'amende. Tout joueur doit immédiatement se rendre en prison lorsqu'il s'arrête sur une case ALLEZ EN PRISON. Les jetons 'GROOM' ne peuvent pas être utilisés pour éviter de se rendre en prison ou pour en sortir.

Les cases PERDEZ...: Lorsqu'un joueur arrive sur une case : "PERDEZ... " il doit rendre le BIEN PERSONNEL correspondant à cette case à la BANQUE, sauf s'il possède une jeton "GROOM"

Les cases "RECALÉ AU CONTRÔLE DE SANTÉ": comme pour les cases "PERDEZ...". Le joueur rend sa carte de CONTRÔLE DE SANTÉ à la BANQUE

Les cases "ALLEZ...": Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case "ALLEZ..." il doit placer son pion sur la flèche indiquant l'entrée de la case indiquée, sauf s'il possède une jeton "GROOM".
Lorsqu'un joueur est envoyé en 2ème classe, et qu'il possède déja le BIEN PERSONNEL correspondant à cette case, il ne doit pas payer une seconde fois.

Les cases ALLEZ SUR L'ENTREPONT: Lorsqu'un joueur s'arrête sur cette case, il doit placer son pion sur l'ENTREPONT, payer 200$ et rendre sa carte de CONTRÔLE DE SANTÉ à la BANQUE, sauf s'il possède un jeton "GROOM".

Les cases RUMEURS: Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case RUMEURS, il reçoit une carte RUMEURS du personnage représenté sur cette case. Un joueur ayant déja atteint son CANOT DE SAUVETAGE doit continuer à remettre ses cartes RUMEURS.

Les cases TÉLÉGRAMME: Les cases TÉLÉGRAMME : Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case TÉLÉGRAMME, il doit tirer une carte TÉLÉGRAMME, la lire à haute voix et suivre les instructions indiquées dans le bas de la carte.

CARTES &

But du jeu: Rassembler vos 5 CARTES DES BI
et être le premier à rejoindre vot

CARTES DES BIENS PERSONNELS

Tout joueur doit rassembler ses 5 cartes des Biens Personnels avant d'être autorisé à s'engager dans la section 1ère Classe du paquebot.



Les cartes **CLÉ DE CABINE** sont obtenues en entrant dans le BUREAU DU COMMISSAIRE DE BORD et en payant 80$ à la BANQUE. La carte CLÉ DE CABINE permet au joueur de rentrer dans sa cabine (SUITE) afin d'obtenir sa carte OBJETS DE VALEUR.



Les cartes **OBJETS DE VALEUR** sont obtenues en entrant dans votre SUITE. Cette carte est gratuite.



Les cartes **GILET DE SAUVETAGE** sont obtenues en entrant dans le BUREAU DE SÉCURITÉ et en payant 150$ à la BANQUE. Les cartes GILET DE SAUVETAGE indiquent sur quel côté du paquebot est situé votre CANOT DE SAUVETAGE.



Les cartes **CONTRÔLE DE SANTÉ** sont obtenues en entrant dans l'INFIRMERIE et en payant 50$ à la BANQUE.



Les **PASSEPORTS** sont obtenus en entrant dans le BUREAU DES PASSEPORTS et en payant 100$ à la BANQUE. Les PASSEPORTS contiennent quelques informations relatives à chaque passager.

Il est également possible d'obtenir des cartes des BIENS PERSONNELS grâce à certaines cartes RUMEURS ou TÉLÉGRAMME, qui indiquent la démarche à suivre pour l'obtention des cartes des BIENS PERSONNELS

Lorsqu'il y a moins de 6 joueurs, les cartes des BIENS PERSONNELS correspondant aux personnages absents doivent être retirées du jeu.

CARTES TELEGRAMME

Les TÉLÉGRAMMES sont des messages envoyés de la terre ferme au paquebot, par des amis et connaissances. Certains contiennent des bonnes nouvelles, d'autres des mauvaises. Les cartes TÉLÉGRAMME doivent être déposées à l'envers, le recto contre le plateau sur l'emplacement CABINE RADIO indiqué sur le plateau de jeu. Les TÉLÉGRAMMES ne peuvent être obtenus que de deux manières:



1. Vous vous arrêtez sur une case TÉLÉGRAMME du plateau de jeu.

2. Vous recevez une carte RUMEURS avec instruction de tirer une carte TÉLÉGRAMME.

Un TÉLÉGRAMME doit être lu à haute voix. Le joueur ayant reçu le TÉLÉGRAMME doit suivre les instructions indiquées dans le bas de cette carte et la replacer ensuite sous le tas des cartes TÉLÉGRAMME.

JETONS

ENS PERSONNELS, traverser la 1ère CLASSE
re CANOT DE SAUVETAGE.

JETONS GROOM



Les jetons "GROOM" servent à faire faire des courses pour leurs détenteurs. Il est important de collecter un maximum de jetons "GROOM". Ils sont particulièrement utiles en 1ère CLASSE. Chaque jeton ne peut être utilisé qu'une seule fois et doit ensuite être rendu à la BANQUE. Les jetons "GROOM" sont à utiliser dans les cas suivants:

1. Le joueur reçoit une carte TÉLÉGRAMME ou RUMEURS, ou s'arrête sur une case, lui ordonnant de se rendre dans un endroit qui ne lui convient pas. S'il le désire, le joueur remet alors un jeton "GROOM" à la banque et ne déplace pas son pion.

2. En 2ème CLASSE: Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case "PERDEZ..." et doit rendre le Bien Personnel correspondant, il peut, s'il le désire, remettre un jeton "GROOM" à la BANQUE, ce qui lui permet de garder sa carte des BIENS PERSONNELS.

Les jetons "GROOM" ne peuvent être obtenus que de deux manières:

1. Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case "GROOM".

2. Lorsqu'un joueur reçoit une carte RUMEURS ou une carte TÉLÉGRAMME indiquant qu'il peut recevoir un jeton "GROOM" de la BANQUE.

Les jetons "GROOM" ne servent pas à payer des dettes, ni à éviter d'aller en PRISON.

CARTES RUMEURS



Chaque joueur possède une pile de cartes RUMEURS qu'il pose devant soi, face vers le bas. Un joueur n'a pas le droit de lire ses propres cartes RUMEURS. Ces cartes doivent uniquement être lues par le joueur qui les reçoit. Une carte RUMEURS doit être remise à un autre joueur dans les cas suivants:

1. Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case RUMEURS (il reçoit une carte RUMEURS du joueur dont le personnage est représenté sur la case en question).

2. Lorsqu'un joueur occupe une case et est rejoint par un autre joueur (Le nouvel arrivant remet alors une carte RUMEURS à l'autre joueur).

Lorsqu'un joueur reçoit une carte RUMEURS, il doit la lire à haute voix, afin que tous les joueurs puissent prendre connaissance du message. Il doit alors suivre les instructions reprises sur le bas de la carte et rendre la carte à son propriétaire initial qui la replacera sous sa pile de cartes RUMEURS.

Lorqu'il y a moins de 6 joueurs, les cartes RUMEURS des personnages absents peuvent être soit ignorées, soit gardées par la BANQUE, qui les distribuera à la place des personnages absents.

DEUXIEME CLASSE

La DEUXIÈME CLASSE avec son plancher en bois, se situe sur toute la partie arrière du paquebot, à l'exception de la section ENTREPONT, et s'étend jusqu'au Grand Escalier. Les passagers de 2ème classe ne sont pas autorisés à entrer en 1ère classe, sans leurs 5 cartes des BIENS PERSONNELS. Leur tâche principale consiste à rassembler les 5 cartes des BIENS PERSONNELS, donnant accès à la 1ère CLASSE.

PIECES:

On accède aux pièces du paquebot de différentes manières, le plus couramment en lançant le dé afin d'obtenir le nombre exact de points nécessaires pour s'arrêter dans une pièce. La seule exception à la règle du "nombre exact de points nécessaires" est votre SUITE, dans laquelle vous pouvez vous arrêter à condition de lancer un nombre suffisant de points que pour y entrer. Les instructions indiquées sur certaines cartes RUMEURS et TÉLÉGRAMME peuvent aussi vous envoyer dans une pièce. Les cases "ALLEZ..." vous obligent également à vous rendre immédiatement dans une pièce, sauf si vous décidez d'utiliser un de vos jetons "GROOM".

BUREAU DU COMMISSAIRE DE BORD: C'est dans cette pièce que le joueur achète sa carte CLÉ DE CABINE. Il vous faut cette carte, pour pouvoir entrer dans votre SUITE et obtenir la carte OBJETS DE VALEUR.

SUITES: Ces pièces sont les cabines des passagers. Chaque SUITE est de la même couleur que celle du pion-personnage. C'est ici que le joueur reçoit gratuitement sa carte OBJETS DE VALEUR.
Il n'y a que le personnage correspondant qui puisse y entrer, pour autant qu'il ait acheté sa carte CLÉ DE CABINE dans le BUREAU DU COMMISSAIRE.

BUREAU DES PASSEPORTS: C'est là que les joueurs achètent leurs PASSEPORTS.

BUREAU DE SÉCURITÉ: C'est là que les joueurs achètent leurs GILETS DE SAUVETAGE.

INFIRMERIE: C'est là que les joueurs achètent leur carte CONTRÔLE DE SANTÉ.

ENTREPONT: L'Entrepont, destiné aux passagers de 3ème classe, est la section qui offre le moins de confort.
Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case "ALLEZ SUR L'ENTREPONT", il doit immédiatement placer son pion sur l'ENTREPONT et payer 200$ à la BANQUE afin de pouvoir continuer à jouer au prochain tour. Il perd également automatiquement sa carte CONTRÔLE DE SANTÉ, pour autant qu'il la possède.

PRISON: Le joueur reste une nuit en PRISON (passe un tour).
Il ne paye pas d'amende. Pour sortir de PRISON après avoir passé un tour, il doit lancer un nombre supérieur à "un".



PREMIERE CLASSE

La 1ère CLASSE, s'étend sur toute la partie avant du paquebot, à partir du marbre du Grand Escalier, et comprend également le PONT ARRIÈRE. L'accès à la 1ère CLASSE n'est autorisé qu'aux passagers possédant leurs 5 CARTES DES BIENS PERSONNELS. Dès qu'un joueur accède à la 1ère CLASSE, il devient un passager de 1ère CLASSE.

Les joueurs rassemblent alors leurs CARTES DES BIENS PERSONNELS à l'intérieur de leur PASSEPORT et frayent avec les riches et célèbres. Tout ce qui importe désormais est l'argent et les jetons "GROOM". Avancez dans une direction (suivre les flèches) pour rejoindre le PONT ARRIÈRE où vous attendent vos canots de sauvetage. Mais dépêchez-vous! Le temps presse.

Les passagers de 1ère CLASSE montent les marches du Grand Escalier et obtiennent 200$ de la BANQUE lorsqu'ils passent la marche du bas. Tout joueur a le droit d'emprunter le Grand Escalier par le côté de son choix. Si un joueur doit retourner en 2ème CLASSE et revient ensuite en 1ère, il recevra à nouveau 200$ au bas des marches du Grand Escalier.

PIECES:

Traversez les pièces élégantes de la 1ère CLASSE en suivant les flèches dans l'ordre suivant:

- GYMNASE
- SALONS DE 1ère CLASSE
- QUARTIERS DU CAPITAINE
- SALON FUMOIR
- SALLE À MANGER
- PASSERELLE DE COMMANDEMENT

Suivez les instructions indiquées sur chacune des cases sur lesquelles vous vous arrêtez.

Les cases **"ALLEZ..."**: Chaque fois qu'on demande à un joueur de reculer ou d'avancer vers une autre pièce de 1ère CLASSE, il doit placer son pion sur la flèche devant l'entrée de la pièce en question.

ATTIRER UN JOUEUR SUR VOTRE CASE:
Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case "Dînez avec..." "Jouez avec..." etc, il doit choisir un passager de 1ère CLASSE de son choix et déplacer le pion de celui-ci sur la case en question. Il peut ainsi avancer ou reculer. Le joueur donne alors une carte RUMEURS au nouvel arrivant (quelqûe peu surpris).

GAGNER LA PARTIE...
Le premier joueur qui parvient à monter sur le bon côté du paquebot, dans son canot de sauvetage (s'arrêter sur le point rouge en lançant le nombre exact nécessaire) remporte la partie. Il est amusant de continuer la partie pour déterminer qui sera le deuxième, troisième... gagnant. On peut également décider que le deuxième gagnant est le joueur à qui il reste le plus d'argent en fin de partie. Le dernier joueur en jeu coule avec le navire.

TITANIC: DON

RMS TITANIC: Considéré comme la quintessence du luxe et de la sécurité. On avait décrété qu'il était "insubmersible".

TAILLE: Longueur: 882.5 pieds Largeur: 92.5 pieds Poids: 45.000 tonnes. Paquebot de luxe. Tellement immense, qu'il n'existait initialement pas de quais assez grands pour pouvoir l'accueillir aux Etats-Unis.

COMMODITÉS: Le plus grand et le plus luxueux paquebot de l'époque. Deux piscines, des bains turcs avec salles de rafraîchissement et saunas, gymnase, suites avec annexes pour domestiques, ponts de promenade privés, salles de bain avec eau chaude.

PROPRIÉTAIRE: White Star Line, Angleterre. A commissionné la construction du TITANIC et de ses "navires jumeaux", l'OLYMPIC et le BRITANNIC

PRÉSIDENT DE LA WHITE STAR LINE: Bruce Ismay. Se trouvait à bord du paquebot lors du voyage inaugural. A survécu au naufrage.

CONSTRUCTEUR: Harland & Wolff, Belfast, Irlande

CAPITAINE: Edward J. Smith. Nombreuses fois décoré, ce commodore touchait le salaire le plus élevé de l'époque. A également commandé l'Olymic, le 'navire jumeau' du Titanic.

Au terme d' une carrière "sans incidents" de quelque 40 ans , la traversée aux commandes du Titanic devait être son dernier voyage avant la retraite.

DÉPART: le 10 avril 1912 à midi, de Southampton, Angleterre.

NAUFRAGE: dans la nuit du 14 au 15 avril 1912 lors de son voyage inaugural. Dernière partie du paquebot engloutie par les flots à 2:20 du matin, le 15 avril 1912.

NOMBRE TOTAL DE PASSAGERS ET MEMBRES D'ÉQUIPAGE À BORD: 2.235

NOMBRE DE VICTIMES: 1.523 (201 passagers de 1ère classe, 118 de 2ème classe, 179 de 3ème classe, 207 membres d'équipage)

SURVIVANTS: 713 (essentiellement des femmes et des enfants)

dont 705 dans les canots de sauvetage et le reste sur la coque de canots chavirés

CANOTS DE SAUVETAGE: 16 canots réglementaires et, ajoutés plus tard, 4 canots pliables, ce qui en soi était supérieur aux exigeances de l'époque, mais ne suffisait qu'à transporter 1/3 du nombre maximum de passagers et membres d'équipage.

VITESSE: Bien qu'avançant déja à 2O-21 noeuds, le Capitaine ordonna de charger des chaudières supplémentaires le soir du 14 avril. On pensa que le Titanic essayait d'établir un nouveau record de traversée transatlantique, ce qui est ridicule vu que les navires de la Cunard étaient bien plus rapides. Il semblerait cependant que le Titanic ait tenté de battre le record de traversée transatlantique établi par son navire jumeau, l'Olympic.

BESOINS EN COMBUSTIBLES: 650 tonnes de charbon pour 159 chaudières. À l'époque les navires étaient peints en noir pour masquer la saleté causée par ce mode de combustion, lors du chargement et déchargement de charbon. En avril 1912, avant le départ du Titanic, une grève de charbon était en cours. Il fallut donc prendre le charbon prévu pour deux autres navires (l'Oceanic et l'Adriatic). Les passagers de ces navires

NÉES RÉELLES

fûrent également transférés sur le Titanic. Certains d'entre-eux en étaient fort mécontents, car leurs billets de 1ère classe sur ces navires, ne leur donnaient accès qu'à la 2ème classe sur le Titanic.

D'autres par contre étaient enchantés d'être à bord du Titanic pour son voyage inaugural.

PREMIÈRE CLASSE: Le prix d'un aller simple dans une suite de luxe pouvait s'élever à 4.350$ en haute saison. Les suites de première classe étaient réservées et occupées en majorité par des américains, ce qui irrita quelques européens. La liste des quelque 300 passagers de première classe était un véritable annuaire des notabilités de l'époque, lourd de quelque 500 millions de dollars. J.P.Morgan, un des hommes les plus riches et propriétaire de la White Star devait se trouver à bord du Titanic pour le voyage inaugural, mais avait dû annuler son voyage en dernière minute.

DEUXIÈME CLASSE: De nombreux passagers, qui auraient dû voyager en 1ère classe à bord d'un autre navire, avaient préféré s'offrir un billet de deuxième classe sur le Titanic qui offrait le même confort et luxe que la première classe de nombreux autres navires.

TROISIÈME CLASSE (ENTREPONT): Le Titanic était conçu tant pour les immigrants que pour les riches. Les immigrants faisaient les beaux jours du transport transatlantique. À bord du Titanic se trouvaient 710 passagers de 3ème classe, immigrant en majorité vers New York. Les commodités de troisième classe étaient isolées de celles du reste du paquebot, mais offraient néanmoins un confort bien supérieur à celui existant à bord d'autres navires de cette époque. Pour la première fois de leur vie, certains de ces passagers découvraient les toilettes et l'eau courante. Ils étaient nombreux à vouloir recommencer une nouvelle vie aux Etats-Unis. Aussi avaient-ils vendu tous leurs biens, n'emportant avec eux que le strict minimum. On pouvait entendre de nombreuses langues différentes sur l'entrepont, ce qui contribua d'ailleurs au chaos qui devait y règner plus tard.

LES OFFICIERS DE T.S.F (TRANSMISSION SANS FIL): Le téléscripteur était une invention assez nouvelle, et n'était pas vraiment prise au sérieux par le Capitaine Smith. Les officiers Harold Bride et Jack Philips furent submergés de messages personnels télégraphiés, adressés aux passagers du Titanic, et les traitaient en priorité. Ils reçurent également des douzaines de messages de mise en garde contre les icebergs, mais ne les transmettaient à la passerelle de commandement que lorsqu'ils trouvaient le temps de le faire.

LES GLACIERS: Le vendredi 12, un navire français signala la présence d'un large champ de glace. D'après les calculs du 4ème officier Boxhall, cette glace se situait au nord, au-dela de la route que suivait le Titanic, alors qu'hélas, celui-ci se trouvait déja en plein centre d'un champ de glace de quelque 80 miles carré. Le printemps avait été plus doux que de normale; la glace plus au nord s'était ainsi détachée prématurement et entravait les routes prises par les lignes de l'Atlantique Nord. Ne tenant pas compte des mises en garde, le Titanic maintint sa vitesse et heurta finalement un "Blueberg" ou "Blackberg" (type d'iceberg assez rare, qui, suite à la fonte et la gravité, s'est retourné).