

# 1911

## Amundsen VS Scott

Apprenez à  
jouer en 5 min



2 joueurs • 20 minutes  
À partir de 10 ans

À l'été austral 1911, une course effrénée eut lieu pour être le premier à atteindre le pôle Sud. Cette exploration est devenue l'une des plus grandes aventures de l'humanité, un défi relevé par le norvégien Roald Amundsen et le britannique Robert F. Scott. Amundsen et Scott se sont rendus en Antarctique pour gagner une course et, bien qu'elle n'ait pu avoir qu'un seul vainqueur, tous deux ont atteint la célébrité.

### MATÉRIEL

- 55 cartes pour le jeu de base
- 1 plateau double face
- 1 pion rouge (Amundsen)
- 1 pion bleu (Scott)
- 2 cartes « Aide Explorateur/ joueur »
- 1 livret de règles
- Module 1 – **Ravitaillement** (4 cubes blancs)
- Module 2 – **Mécènes** (8 cartes)
- Module 3 – **Météo** (5 cartes et 1 dé)
- Module 4 – **1912, le retour** (10 cartes)\*

### MISE EN PLACE

- 1 Dépliez le plateau sur sa face principale comportant les 4 parallèles (75°, 80°, 85° et 88°).
- 2 Le joueur ayant voyagé le plus au sud choisit l'explorateur qu'il veut incarner.
- 3 Chaque joueur prend la carte de son explorateur et place son pion sur l'emplacement de son navire sur le plateau.
- 4 Mélangez les cartes pour composer une pioche que vous placez près du plateau.
- 5 Piochez 3 cartes et alignez-les face visible à côté de la pioche. Laissez de la place à droite pour une défausse.
- 6 Chaque joueur pioche 1 carte qu'il garde secrète.



Pour votre première partie, jouez avec les 55 cartes du jeu de base, puis intégrez les **Modules** selon l'expérience de jeu que vous recherchez. \*Le dos des cartes du **Module – 1912, le retour** est identique à celui des cartes du jeu de base (4), mais elles s'en distinguent par un symbole (6) sur leur face.

## LES CARTES

### Couleur et symbole de la carte

Servent en particulier pour les actions **Avancer**, **Atteindre le pôle Sud** ou **Revenir sur son chemin**.

### Symbole de l'Action spéciale

Ce peut être une **Action spéciale de défausse** (à utiliser avec l'action **Prendre des cartes**) ou une **Action spéciale** (à utiliser avec l'action **Jouer des cartes**).

### Effet de l'Action spéciale

Expliqué dans la section **Cartes spéciales** (voir page 5).



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous et votre adversaire incarnez Roald Amundsen ou Robert F. Scott, cherchant chacun à être le premier être humain à atteindre le pôle Sud. Vous gagnez si vous y parvenez en premier. **Le joueur qui incarne Amundsen commence.** Ensuite, jouez chacun à tour de rôle. À votre tour, choisissez entre **A- Prendre des cartes** ou **B- Jouer des cartes**.

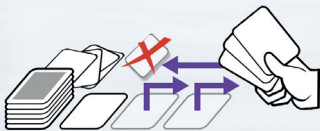
### A- PRENDRE DES CARTES

Prenez des cartes de la ligne et ajoutez-les à votre main. Puis, faites glisser les cartes restantes vers la droite, le cas échéant, et reconstituez la ligne à l'aide des cartes de la pioche. Pour ce faire, choisissez une action parmi les 3 suivantes :

- Prenez la carte la plus à droite.



- Défaussez 1 carte\* de votre main et prenez les 2 cartes les plus à droite.



- Défaussez 3 cartes\* de votre main et prenez les 3 cartes de la ligne.



\* Les cartes spéciales sans couleur « Boussole » et « Équipement perdu » (voir page 5) ne peuvent pas être défaussées lors de cette action !

### Action spéciale de défausse

Si l'une des cartes défaussées possède l'icône **Action spéciale de défausse**, vous pouvez en appliquer l'effet après avoir pris des cartes. Si vous défaussez 3 cartes et que plusieurs d'entre elles possèdent cette icône, vous ne pouvez choisir qu'un seul effet.

### Nombre maximum de cartes en main

Vous ne devez jamais avoir plus de 7 cartes en main. Ainsi, vous ne pouvez pas choisir l'action **Prendre des cartes** si elle risque de vous faire dépasser cette limite.

### Fin de la pioche

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, les cartes qui ont été défaussées sont mélangées pour constituer une nouvelle pioche. Lorsque la pioche est épuisée pour la seconde fois et qu'un joueur signale qu'il veut faire l'action **Prendre des cartes** mais ne le peut pas, la partie se termine sans gagnant. Les deux explorateurs meurent gelés en Antarctique !

*Exemple : La pioche est épuisée pour la seconde fois et la ligne ne comporte que deux cartes. Amundsen est à 1 case du pôle Sud et a 6 cartes en main. Scott, qui a 4 cartes en main et est à 2 cases du pôle Sud, se rend compte qu'il ne pourra pas gagner ; il déclare donc qu'il veut prendre 3 cartes et, comme il ne peut pas le faire, la partie se termine sans gagnant. Les joueurs relancent une partie !*

## B- JOUER DES CARTES

Choisissez l'une des quatre options suivantes :

### 1- AVANCER

Vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes de votre main, selon leur couleur, afin d'avancer vers le pôle Sud. En fonction des cartes jouées et de leur couleur, vous pouvez avancer d'une ou plusieurs cases sur la piste :

#### ● Pour avancer d'une case :

Jouez 1 carte de la couleur de la prochaine case.

#### ● Pour avancer de 2 cases :

Jouez 3 cartes (1 de la couleur de la prochaine case et 2 de la couleur de la deuxième case).

#### ● Pour avancer de 3 cases :

Jouez 5 cartes (1 de la couleur de la prochaine case, 2 de la couleur de la deuxième case et 2 de la couleur de la troisième case).

#### ● Pour avancer de 4 cases :

Jouez 7 cartes (1 de la couleur de la prochaine case, 2 de la couleur de la deuxième case, 2 de la couleur de la troisième case et 2 de la couleur de la quatrième case).



## 2- ATTEINDRE LE PÔLE SUD

Pour atteindre le pôle Sud, vous devez jouer 4 cartes, 1 de chaque couleur.



### CHIENS ET CHEVAUX

Ce jeu comporte des jokers de couleur spécifiques à chaque joueur. Pour Amundsen, ce sont les cartes « Chien du Groenland » et pour Scott les cartes « Cheval de Mongolie ».

## 3- JOUER UNE SEULE CARTE D'ACTION SPÉCIALE



Vous pouvez jouer une unique carte comportant cette icône afin d'en déclencher obligatoirement l'effet spécial :

- Jouez 1 carte « *Boussole* » (voir page 5, **Cartes spéciales**).
- Jouez 1 carte « *Équipement perdu* » (voir page 5, **Cartes spéciales**).
- **Exception** : Jouez 2 cartes « *Blizzard* » (Amundsen) ou 2 cartes « *Crevasse* » (Scott) afin que votre adversaire perde son chemin (voir page 4, **Perdre son chemin**).
- Jouez indifféremment 1 carte « *Blizzard* » ou 1 carte « *Crevasse* » afin de pénaliser votre adversaire si celui-ci a déjà perdu son chemin (voir page 4, **Perdre son chemin**).

*L'une des différences de stratégie entre les deux expéditions est qu'Amundsen a utilisé pour ses déplacements des chiens de traîneau du Groenland alors que Scott a employé des chevaux mongols. Amundsen a sacrifié plusieurs chiens avant d'atteindre le pôle et a stocké la viande pour le trajet de retour ; cette stratégie lui a permis de réduire le poids de la nourriture des chiens et de disposer de nourriture pour les animaux survivants lors du retour.*

## PERDRE SON CHEMIN

Si vous perdez votre chemin, placez-vous sur la case **égaré** (?) située juste avant votre position actuelle.

Si vous êtes égaré, vous pouvez uniquement :

- Utiliser l'action **Prendre des cartes**.
- Utiliser l'action **Jouer 1 carte avec une action spéciale** (sauf « Boussole »).
- Jouer 1 carte de façon à **Revenir sur votre chemin**.



Amundsen joue 2 cartes « Blizzard » ce qui fait perdre son chemin à Scott.  
Scott pourrait faire de même envers Amundsen en jouant 2 cartes « Crevasse ».



### Pénalités :

Si vous êtes déjà égaré et que votre adversaire joue une carte « Blizzard » ou une carte « Crevasse », vous devez reculer votre pion jusqu'à la case (?) précédente.

Scott est toujours égaré.  
Amundsen joue une carte « Crevasse » pour le faire reculer d'une case (?) .



## 4- REVENIR SUR SON CHEMIN

Si vous êtes égaré, vous pouvez revenir sur votre chemin en jouant une carte de n'importe quelle couleur. La couleur indique la case sur laquelle vous revenez, mais cette case doit obligatoirement se situer avant votre position actuelle.



Si vous êtes égaré SANS carte, vous n'avez pas d'autre choix que de **Prendre des cartes** afin de revenir sur votre chemin ultérieurement. Si vous êtes égaré AVEC des cartes, vous pouvez également choisir de **Prendre des cartes** à la recherche d'une couleur qui vous ramènera sur une meilleure position.

Mais attention ! Être égaré vous rend vulnérable ; votre adversaire peut vous retarder en vous forçant à reculer sur les cases (?) (voir **Pénalités** ci-contre).

*Remarque : Si vous êtes égaré mais sur l'une des deux premières cases (?) du plateau, vous pouvez retourner sur votre navire en jouant une carte d'une autre couleur que celles des cases qui vous séparent du navire.*

## FIN DE PARTIE

Le joueur qui atteint le pôle Sud le premier gagne la partie !

**Attention !** Les deux joueurs perdent et meurent gelés en Antarctique si la pioche est épuisée pour la seconde fois et qu'un joueur dont c'est le tour ne peut pas effectuer l'action **Prendre des cartes** comme il le souhaite (voir page 2, **Fin de la pioche**).

Amundsen a atteint le pôle Sud le 14 décembre 1911. Scott l'a atteint le 17 janvier 1912, mais est mort sur le chemin du retour. Il a laissé ces mots : « Eussions-nous survécu, j'aurais eu à narrer la hardiesse, l'endurance et le courage de mes compagnons, et mon récit aurait ému le cœur de tous les anglais. Ces quelques notes, ainsi que nos dépouilles, devront en témoigner ».

## CARTES SPÉCIALES



### EFFET DE JEU

Ils s'activent lorsque ces cartes sont jouées dans le cadre d'une action **Jouer des cartes**.



- **ÉQUIPEMENT PERDU** : Vous ne pouvez pas défausser cette carte sans couleur lors d'une action **Prendre des cartes**.

Placez-la devant votre adversaire afin de limiter sa main à 5 cartes jusqu'à la fin de la partie. Si votre

adversaire a plus de 5 cartes en main, il doit défausser l'excédent.



- **BOUSSOLE** : Vous ne pouvez pas défausser cette carte sans couleur lors d'une action **Prendre des cartes**.

Si vous la jouez AVANT le 85° parallèle, avancez d'1 case en direction du pôle Sud. Si vous la jouez APRÈS le 85°

parallèle, reculez d'1 case.

En outre, vous devez la jouer AVANT d'atteindre le pôle Sud car la présence d'une boussole dans votre main vous empêche d'y arriver.



- **BLIZZARD** : Si Amundsen joue 2 cartes « *Blizzard* » en même temps, Scott perd son chemin (voir page 4, **Perdre son chemin**). Si Amundsen ou Scott joue 1 carte « *Blizzard* », il oblige son adversaire (s'il a déjà perdu son chemin) à reculer jusqu'à la case (?) précédente.

- **CREVASSE** : Si Scott joue 2 cartes « *Crevasse* » en même temps, Amundsen perd son chemin (voir page 4, **Perdre son chemin**). Si Amundsen ou Scott joue 1 carte « *Crevasse* », il oblige son adversaire (s'il a déjà perdu son chemin) à reculer jusqu'à la case (?) précédente.



### EFFET DE DÉFAUSSE

Lors de votre action **Prendre des cartes**, si vous défaussez des cartes, vous pouvez choisir l'**Effet de défausse** d'une et une seule carte comportant cette icône parmi celles que vous défaussez.



- **ABANDONNER LES PROVISIONS** : Piochez une carte au hasard dans la main de votre adversaire et ajoutez-la à votre main (cet effet ne peut pas être activé s'il entraîne le dépassement du nombre maximum autorisé de cartes en main).



- **SACRIFICE** : Votre adversaire vous montre sa main. Défaussez toutes les cartes « *Beau temps* » et « *Chien du Groenland* » (Amundsen) OU « *Beau temps* » et « *Cheval de Mongolie* » (Scott) qu'il possède, le cas échéant.



- **BEAU TEMPS** : Piochez la première carte de la pioche. Si sa couleur correspond à celle de la prochaine case sur votre chemin, vous pouvez la montrer pour avancer d'1 case. Quoi qu'il en soit, ajoutez la carte à votre main. Cet effet ne peut pas être

activé si vous êtes égaré ou si cela entraîne le dépassement du nombre maximum autorisé de cartes en main.



### 1911 AMUNDSEN VS SCOTT

Auteur : Perepau Llistosella  
Illustrations et conception graphique : Pedro Soto

Règles : Perepau Llistosella et Pedro Soto

Chef de projet : Simon Gervasi

Traduction : Christine Bornon

Maquette & Relecture : Ambre Poilvé

©2011 Looping Games.

Version française ©2022 Origames édité sous licence. Tous droits réservés.

Origames, 52 av. Pierre Semard  
94200 Ivry-sur-Seine, France.

[www.origames.fr](http://www.origames.fr) / [sav@origames.fr](mailto:sav@origames.fr)



## 4 MODULES ET 1 VARIANTE

Avant le début de la partie, décidez conjointement avec quel(s) Module(s) vous souhaitez jouer.

### MODULE 1 - RAVITAILLEMENT

Prenez chacun 2 cubes Ravitaillement. Lancez le dé et placez le premier cube sur la case correspondant à la face du dé (« 1 » correspond à la case juste après le navire). Placez ensuite le second cube 2 cases avant ou après le premier cube.



*Exemple : Si le premier Ravitaillement est sur la 5<sup>e</sup> case, le second peut être placé sur la 3<sup>e</sup> ou 7<sup>e</sup> case.*

Au début de la partie, recevez **3 cartes au lieu de 1**. Choisissez-en 2, placez-en 1 face cachée en face de chacun de vos emplacements Ravitaillement. Lorsque vous terminez votre tour sur une case contenant un Ravitaillement, prenez la carte correspondante. Si, de ce fait, votre main dépasse le nombre maximum autorisé de cartes, vous pouvez échanger une carte de votre main (face cachée) avec la carte du Ravitaillement. Si vous utilisez ce Module avec le **Module 2 - Mécènes** (voir ci-dessous), appliquez toujours les règles de **Ravitaillement** en premier.

### MODULE 2 - MÉCÈNES

Au début de la partie, après avoir choisi votre explorateur, prenez les quatre Mécènes de son pays, mélangez-les et piochez-en 1. Posez-les face visible devant vous. Une fois utilisées, les cartes Mécènes sont défaussées (certaines sont activées au début de la partie).



#### MÉCÈNES NORVÉGIENS

##### Architecte

Commencez la partie avec 3 cartes en main.

**Officier de l'armée**  
Le premier cheval qui apparaît dans la ligne est éliminé. L'espace qu'il laisse est comblé par la carte suivante.



##### Magnat de la presse

Commencez la partie sur la première case de votre chemin.

**Philanthrope**  
Vous pouvez défausser cette carte Mécène afin de l'utiliser comme un joker de couleur.



#### MÉCÈNES BRITANNIQUES

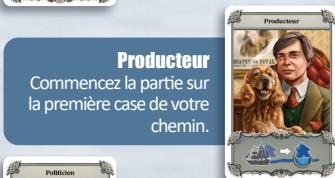
##### Ingénieur

Commencez la partie avec 4 cartes en main.



##### Officier de l'armée

Les deux premiers chiens qui apparaissent dans la ligne sont éliminés. L'espace qu'ils laissent est comblé par les cartes suivantes.



##### Producteur

Commencez la partie sur la première case de votre chemin.



##### Politicien

Vous pouvez défausser cette carte Mécène afin de l'utiliser comme un joker de couleur.

## MODULE 3 - 1912, LE RETOUR

Ce Module se compose de 10 cartes reconnaissables par l'icône suivante :  
Leur dos est identique à celui des cartes du jeu de base. Veillez à les mettre à part avant chaque début de partie. L'autre face du plateau de jeu représente les trajets de retour d'Amundsen et de Scott au navire les ayant amenés en Antarctique.



**Important :** Même si vous avez décidé conjointement de jouer avec ce Module, si l'un de vous deux atteint le pôle Sud avant que votre adversaire n'ait passé le 85° parallèle, la partie se termine immédiatement par la victoire du joueur ayant atteint le pôle.

Lorsqu'un joueur atteint le pôle Sud, retournez le plateau afin de jouer le retour.

Les pions rouges et bleus sont placés sur les cases en fonction de leurs positions atteintes à l'aller (l'un d'entre eux démarre sur le pôle Sud et l'autre sur la couleur correspondant à sa dernière position).

Le joueur qui n'a pas encore atteint le pôle Sud continue jusqu'à ce qu'il l'atteigne en progressant selon les mêmes règles, à la différence près qu'il ne peut pas faire perdre son chemin à son adversaire.

Mélangez la défausse au reste de la pioche, puis mettez 25 cartes de côté, auxquelles vous mélangez les 10 cartes du Module – 1912, le retour.

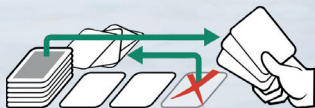
La pioche se compose désormais de ces 35 cartes uniquement, rangez les autres cartes dans la boîte.

Les cartes de la ligne restent les mêmes.

Lorsque c'est à vous de jouer, choisissez 1 action parmi les 2 suivantes :

### A- PRENDRE DES CARTES

Aux 3 options précédentes pour **Prendre des cartes** (page 2) s'en ajoute une 4<sup>e</sup> : défaussez la carte la plus à droite et piochez une carte face cachée de la pioche.



### B- AVANCER D'UNE CASE

Les cases du plateau de 1912, le retour imposent 2 conditions : 1 couleur et 1 icône. De plus, vous ne pouvez vous déplacer que d'1 case par tour : défaussez 2 cartes répondant chacune à l'une des conditions, ou 1 carte combinant les 2 conditions.



La dernière case correspond à votre navire. Pour l'atteindre et gagner la partie, vous devez jouer votre carte Navire.

Si aucun joueur n'atteint son navire avant que la pioche ne soit épuisée pour la seconde fois, la partie se termine par un ex-aequo. Rejouez une partie !

## CARTES SPÉCIALES

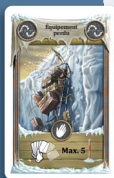
Dans le **Module - 1912, le retour**, aucune carte n'a d'effet, que ce soit après avoir été défaussée ou après avoir été jouée, à l'exception des cartes sans couleur « *Équipement perdu* » et « *Boussole* » et des nouvelles cartes Navire « *Le Fram* » et « *Le Terra Nova* » :



**LES NAVIRES :** Vous ne pouvez pas défausser ces cartes sans couleur lors d'une action **Prendre des cartes**. Lorsque vous piochez ou prenez dans la ligne la carte Navire de votre adversaire, vous devez la remettre à son propriétaire et **défausser toutes les cartes de votre main sauf 1** ! Enfin, si le propriétaire du navire a déjà le nombre maximum autorisé de cartes en main, il doit toutes les défausser pour recevoir son navire !

### ÉQUIPEMENT PERDU :

Si une carte « *Équipement perdu* » est devant vous, ajoutez-la à votre main. Vous bénéficiez donc à nouveau du maximum autorisé de 7 cartes en main. Dans le **Module - 1912, le retour**, la carte sans couleur « *Équipement perdu* » devient un joker de couleur ou d'icône pour le joueur qui la joue.



**BOUSSELE :** Dans le **Module - 1912, le retour**, les 2 cartes sans couleur « *Boussole* » deviennent des jokers de couleur ou d'icône pour le joueur qui les joue.



## MODULE 4 - MÉTÉO



Ce Module avec un dé simule les aléas météorologiques. Seulement 4 des 5 cartes Météo seront jouées, 1 au premier passage de chaque parallèle (75°, 80°, 85°, 88°).

Mélangez les cartes Météo et posez-les face cachée.

Le premier joueur à passer un parallèle pioche la première carte du paquet Météo à la fin de son tour et lance le dé. Le chiffre obtenu détermine les conditions météo :



- **ENSOLEILLÉ :** Les deux joueurs piochent une carte de la pioche, sauf si cela leur fait dépasser le nombre maximum autorisé de cartes en main.
  - **CALME :** Le joueur qui a passé le parallèle prend 1 carte de son choix de la ligne et son adversaire prend les 2 autres. La ligne est reconstituée à partir de la pioche. Si la carte prise entraîne le dépassement du nombre maximum autorisé de cartes en main, le joueur doit la défausser. Lorsque ce Module est combiné avec la variante **Jeu avancé** (voir plus bas), les joueurs font leur choix parmi les 3 cartes les plus à droite.
  - **VENTEUR :** Les joueurs échangent entre eux 1 carte de leur main. Si un joueur n'a pas de cartes en main, il n'en donne pas mais en reçoit une.
  - **TEMPÊTE :** Les 3 cartes (6 dans la variante **Jeu avancé**) de la ligne sont défaussées. La ligne est reconstituée à partir de la pioche.
  - **FROID EXTRÊME :** Les deux joueurs choisissent une carte de leur main et la défaussent. Il ne peut pas s'agir d'une carte sans couleur, car celles-ci ne peuvent pas être défaussées (voir page 5).
- Si un joueur passe 2 parallèles en un seul tour, il pioche et joue 2 cartes Météo, une pour chaque parallèle qu'il vient de passer.

## VARIANTE - JEU AVANCÉ

Dans cette variante, jouez la partie avec une ligne de 6 cartes visibles. Le reste des règles reste inchangé. Vous ne pouvez prendre des cartes que parmi les 3 les plus à droite. Pour reconstituer la ligne, décalez les cartes vers la droite, et piochez des cartes pour combler les vides à gauche.