



# La croisière s'amuse

Jeu de rôle traditionnel à bord du luxueux paquebot Pacific Princess.

Le brillant équipage déploie ses talents pour que la croisière soit réussie et que l'amour gagne à la fin.

Le meneur interprète les passagers, les joueurs interprètent l'équipage :

- Capitaine, Merrill Stubing
- Docteur, Adam « Doc » Bricker
- Yeoman Purser, Burl « Gopher » Smith
- Barman, Isaac Washington
- Hôtesse, Julie McCoy





## Embarquement

L'équipage doit faire triompher l'amour dans trois **situations** :

- un couple sur le point de se séparer,
- deux passagers destinés à s'aimer,
- un passager en conflit personnel avec un membre de l'équipage.

Chaque joueur décrit un passager. Ils invitent un ou deux personnages d'une autre série télévisée.





## Croisière

Chaque situation est mesurée par un score qui va de 1 à 10 et commence à 5. Les situations se dégradent naturellement chaque jour, leurs scores diminuent de 1 point ; c'est à l'équipage qu'il revient de faire éclater l'amour.

**Jours :** embarquement, Honolulu, Nawiliwili, Hilo, BoraBora, Papeete, débarquement

**Lieux :** salle à manger, pont, salle de danse, couloirs, piscine, bar, quartiers de l'équipage, chambres...





# Talents

L'équipage dispose des talents **Blagounette**, **Maladresse** et **Drague** ainsi qu'un talent lié à leurs **professions** respectives sur le navire. Un membre d'équipage peut utiliser chaque talent une fois par jour. Le joueur décrit de manière drôle et convaincante comment il améliore une situation. Il tire à pile ou face. Pile, il augmente son score de 1 point. Face, la situation reste inchangée.



## Débarquement

La croisière est pleinement réussie et l'amour gagne à la fin si les 3 situations sont à 10 points.

Un jeu Tiramisù & Veni Vidi Sensi  
Creative Commons – Attribution – Partage dans les Mêmes Conditions 3.0  
France (CC BY-SA 3.0 FR)