Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Nos partenaires de jeu
jeux de société, de stratégie et de plateau
Ludik Bazar Frais de port à partir de 2,5 € | LA GROSSE BOITE | Ludibay

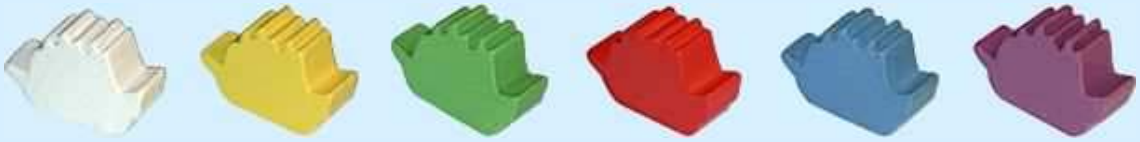
VIGO

Retour présentation

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu (voir fin de page)

6 Bateaux



6 Marqueurs

108 Plaques (ou tuiles) répartie comme suit:

dos de toutes les plaques

6 plaques Voilier

6 plaques Dauphin

6 plaques Pirates

6 plaques Raz de marée

6 Plaques représentant une partie de coffre marron sans trésor

36 Plaques (6 séries de 6) représentant une partie de coffre marron avec un trésor
(ci dessous la série avec une couronne) il existe 6 autres séries, avec coupe, perles, diamant bague doublon)

42 Plaques (6 séries de 7, pour chaque couleur de joueur)

Ci dessous les dessins des trésor pouvant se trouver sur les plaques marrons

coupe

perles

couronne

diamant

bague

doublon

RÈGLE DU JEU:

Traduction jeu en boite mise en page jeuxstrategie

PREPARATION

Mélanger les plaques face cachée et en poser une face, bleue vers le haut, sur chaque case du plateau de jeu. Donner à chaque joueur un bateau et un marqueur de la couleur de son choix. Le joueur qui a le moins d'argent en poche commence la partie. Puis le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur pose son bateau sur la case de son choix, il prend la plaque de cette case et la pose devant lui face visible. Chaque joueur fait de même. Quand tous les bateaux sont posés, le jeu commence.

DEROULEMENT

Chaque joueur, à son tour, a la possibilité de faire les 3 actions suivantes :
1) Jouer une plaque événement.
2) Déplacer son bateau.
3) Prendre la plaque et éventuellement la jouer.
La deuxième action (bouger son bateau) est obligatoire, les deux autres sont au choix du joueur.

1) JOUER UNE PLAQUE EVENEMENT
Le joueur peut utiliser une des plaques en sa possession et appliquer son effet. On ne peut jouer qu'une plaque à son tour. Les plaques utilisées sont rangées dans la boîte. Il existe 4 types d'événements :

Dauphin
Le joueur peut déplacer son bateau sur n'importe quelle case du plateau non occupée par un autre bateau. Le joueur prend la plaque de sa case d'arrivée.

Raz de marée
Le joueur choisit une ligne ou colonne du plateau. Toutes les plaques de cette rangée sont retournées. Les plaques cachées deviennent ainsi visibles et les plaques visibles redeviennent cachées. Les plaques où se trouvent des vaisseaux ne sont par retournées.

Pirate
Le joueur peut voler une plaque de son choix dans le stock d'un autre joueur et la mettre dans son propre stock. Chaque pirate vaut 50 points de malus en fin de partie si on en possède encore.

Voilier
Quand un joueur retourne ou atteint cette plaque, elle est aussitôt retirée du jeu et posée sur un des 6 voiliers se trouvant sur le plateau de jeu. Ceci peut aussi se produire en cas de raz de marée. Le voilier ne peut être mis en stock. Les 5 premiers voiliers rapportent chacun un bonus de 10 points à celui qui les découvre ou les atteint. Le sixième et dernier rapporte 60 ponts de bonus et termine le jeu. Ce 6ème voilier ne peut être pris qu'à 2 conditions : le voilier doit être déjà face visible sur sa case et il doit être pris par un bateau qui arrive sur sa case exactement (pas de raz de marée par ex).

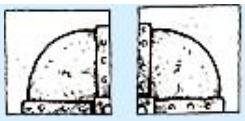
2) DEPLACER SON BATEAU
Le bateau est déplacé d'une à six cases. Le bateau se déplace en ligne droite dans une des 4 directions. Il est interdit de sauter un bateau adverse ou d'aller sur sa case.
Il est interdit de sortir du plateau de jeu.
Pour se déplacer, le joueur annonce d'abord le nombre de cases qu'il va parcourir et la direction du déplacement (voir la rose des vents pour l'orientation). Il pointe l'avant de son bateau dans cette direction. Puis il se déplace en retournant toutes les plaques sur lesquelles il passe.
Les plaques cachées deviennent ainsi visibles et les visibles redeviennent cachées.

3) PRENDRE LA PLAQUE ET EVENTUELLEMENT LA JOUER
Le joueur prend enfin la plaque de sa case d'arrivée (s'il y en a une) et la pose devant lui face visible. Il y a 3 possibilités :
a) la plaque prise est un événement
Le joueur a le choix de la garder pour un prochain tour ou de la jouer immédiatement. Ceci peut être fait même s'il a déjà joué une plaque événement au début de son tour. Les plaques utilisées sont rangées dans la boîte.
b) la plaque prise est un trésor
Elle est posée à coté des autres plaques trésors face visible et sert de stock pour construire un coffre au trésor. Lorsqu'un joueur décide de construire un coffre complet, on procède au décompte des points et les plaques sont ensuite rangées dans la boîte. Les règles de décompte sont expliquées plus loin. Après le décompte, le joueur avance son marqueur sur l'échelle de points se trouvant autour du plateau. Lors de la pose, les marqueurs sont posés face vierge vers le haut. Si on dépasse 1000, retourner le marqueur face 1000 vers le haut et continuer à le déplacer sur l'échelle de points.
c) la plaque prise est la dixième
Quand un joueur atteint 10 plaques en stock (événements + trésors), il doit se débarrasser définitivement d'une plaque soit en jouant un événement soit en construisant un coffre.
Le joueur ne peut avoir plus de 9 plaques en main à la fin de son tour.
Le joueur peut aussi remettre une de ses plaques face visible sur une case vide du plateau.
Si un joueur atteint 10 plaques et qu'il ne se rend pas compte ou ne fait rien, un autre joueur qui lui l'a remarqué, peut prendre une des plaques de son choix. Il peut la mettre dans son stock si lui-même n'atteint pas 10 ou il peut aussi remettre cette plaque face visible sur une case vide du plateau.

DECOMPTE DES POINTS

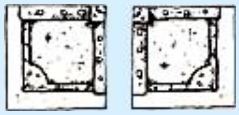
Les coffres peuvent être construits de plusieurs façons et ont donc des valeurs diverses.

règles de construction



Les couvercles ne peuvent être mis qu'à droite ou à gauche en haut du coffre.

Les parties centrales ne peuvent être mises qu'en haut entre deux couvercles ou en bas entre deux fonds.



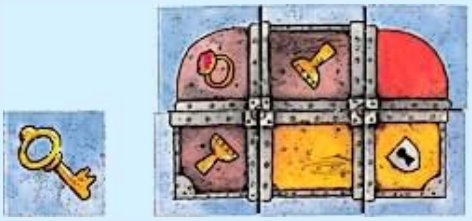
Les fonds ne peuvent être mis qu'à droite ou à gauche en bas du coffre.

Les clés ne vont et ne sont comptées dans un coffre que s'il y a une serrure dans ce coffre.

Les coffres peuvent contenir des parties de toutes les couleurs. Certaines plaques marrons contiennent des trésors de 6 sortes : coupe, collier, couronne, diamant, pièce d'or, bague.
Chaque coffre peut contenir des trésors différents.
Un coffre complet se compose de 4, 6, 8 ou 10 plaques. Il y a toujours deux couvercles et deux fonds exactement et un nombre variable de parties centrales (voir schéma ci-dessous). Une seule serrure et une seule clé par coffre.

valeurs des coffres
Morceaux de coffres et clés de sa propre couleur 40 points/plaque.
Morceaux de coffres et clés d'une autre couleur 20 points/plaque.
Morceaux de coffre marrons avec ou sans contenu 10 points/plaque.
Combinaison d'une serrure et d'une clé de même couleur + 40 points.
La valeur peut être ensuite multipliée selon le nombre de trésors semblables dans le coffre.
Si le même trésor est présent 2 fois multiplié par 2.
Si le même trésor est présent 3 fois multiplié par 3.
S'il y a plusieurs multiplicateurs, seul le plus fort compte. Si plusieurs de même valeur, un seul est pris en compte.

Exemplepour le joueur rouge: le coffre se compose d'un couvercle de la couleur du joueur (rouge), une partie centrale, un fond et une clé d'une autre et même couleur (jaune), de trois autres morceaux marrons. La serrure et la clé ont la même couleur. 2 coupes et une bague se trouvent là également.
Morceau de coffre à couleur du joueur 40 points.
Morceaux de coffres et clé d'une autre couleur 3*20 = 60 points.
Morceaux de coffre marrons avec ou sans contenu 3*10 = 30 points.
Combinaison d'une serrure et d'une clé de même couleur 40 points.
Total intermédiaire 170 points.
Multiplicateur (même trésor présent 2 fois) *2
Total final 340 points.



FIN DU JEU

Quand un joueur prend le sixième voilier, le jeu s'arrête. Ce joueur a 60 points de bonus.
Les joueurs marquent des points pour les plaques en stock :
Morceaux de coffres et clés de sa propre couleur 20 points par paire de plaque.
Morceaux de coffres et clés d'une autre couleur 10 points par plaque.
Morceaux de coffre marrons avec ou sans contenu 5 points par plaque.
Plaque pirate - 50 points par plaque.
Les points sont ajoutés ou retranchés sur l'échelle des points. Une valeur de 5 est indiquée en posant le marqueur entre les deux valeurs proches. Le joueur qui a le plus de points l'emporte.

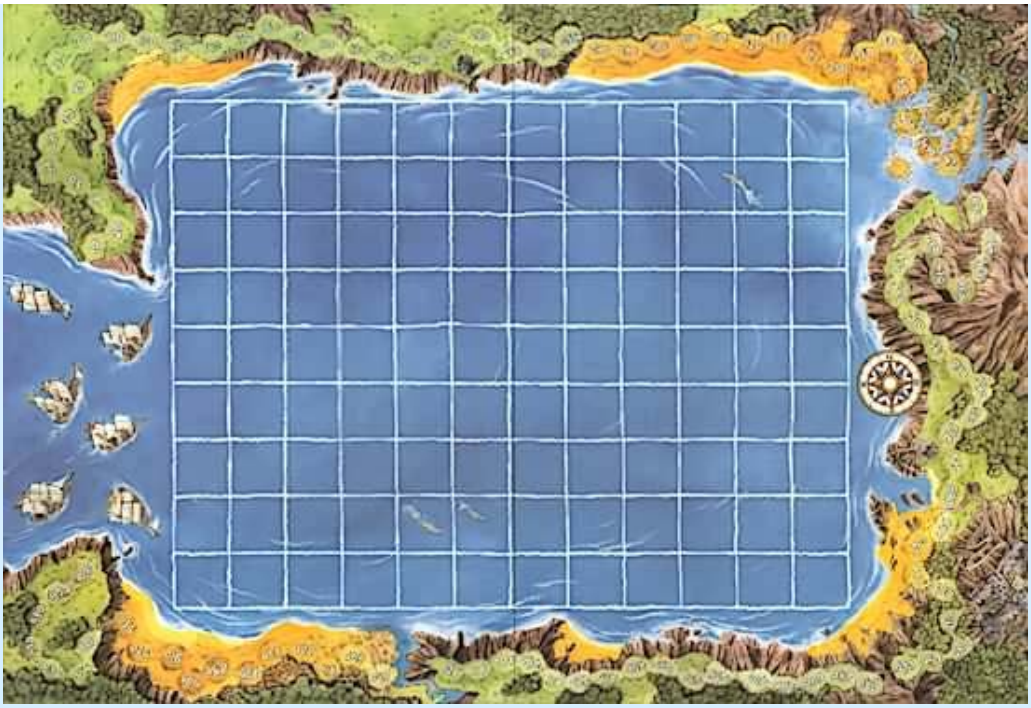
VARIANTE

Il est autorisé de jouer plusieurs plaques événements lors de son tour. On peut de plus les jouer à tout moment pendant son tour.

Tableau de décompte à imprimer

couleur	.	nombre	.	valeur	.	Points
tuiles de sa propre couleur		.	x	40	=	.
Tuile d'une autre couleur		.	x	20	=	.
Tuile marron		.	x	10	=	.
Clef et serrure		.	x	20	=	.
Clef et serrure de même couleur		.	x	40	=	.
	Total intrmédiaire					.
	Multiplicateur (même trésor présent)				x	.
	Total final				=	.

Plateau de jeu (taille réelle =36 x 52 cm)



XiTi

Retour présentation