

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





***Un jeu de bluff pour 3 à 6 joueurs  
de Gilles LEHMANN***



## ***Principes du jeu***

Le plateau représente l'île des Crânes au large de Madagascar. L'action se situe au début du 18<sup>ème</sup> siècle. Un célèbre pirate, le capitaine Jones, vient de passer l'arme à gauche. Avant de mourir, il a réuni ses lieutenants pour leur révéler l'emplacement d'un trésor. La cache se trouve dans la grotte d'une falaise inaccessible par la mer située à l'extrême nord de l'île. Or la petite flotte pirate mouille au sud de l'île à l'abri d'une anse en attendant que prenne fin la saison des tempêtes qui interdit toute navigation.

Chaque joueur incarne un lieutenant de Jones. Son but est de s'emparer le premier par voie terrestre d'un coffre rempli de pièces d'or et de le ramener à bord à l'insu de ses adversaires. A cet effet, il dispose de six détachements qu'il débarque à son gré sur l'île. Il lui faut user de malice, manier l'art du bluff et distribuer savamment les coups bas, car le capitaine Jones fait preuve d'humour par delà la tombe : les deux tiers des coffres sont vides !

Le défi paraît trop simple ? Relevez-le donc à 3, 4, 5 ou 6 joueurs. Selon les capacités de chacun à démêler la vérité du mensonge, la partie peut durer dix minutes comme elle peut dépasser l'heure. Et n'oubliez jamais ceci : tout détachement en infériorité numérique dans une quelconque zone de l'île (à l'exception de la grotte) doit révéler, si ses adversaires directs en font la demande expresse, la nature de son chargement ; les coffres pleins réintègrent la grotte, les coffres vides également, mais dans ce dernier cas le détachement injustement soupçonné venge son honneur blessé en faisant taire définitivement les mauvaises langues...



## Matériel

- 1 plateau de jeu représentant la carte de l'Ile des Crânes : il est traversé par douze cases, de la zone de débarquement des détachements jusqu'à la grotte au trésor ;
- 36 pions *Coffre* représentant 12 coffres pleins (pièce d'or) et 24 coffres vides ;
- 27 cartes *Coups bas* ;
- 30 pions *Détachement* de six couleurs différentes (une par joueur), numérotés de un à six avec un symbole « boussole » au recto et un symbole « coffre » au verso ;
- 6 cartes *Navire* portant un nom de bateau, des emplacements pour les pions *Coffre* et le numéro des détachements ;
- 6 cartes *Pirate* identifiant chaque joueur ;
- 1 règle du jeu.



## Mise en place de la partie

- 1) Chaque joueur choisit une carte *Pirate*, prend la carte *Navire* correspondante et les six pions *Détachement* de la couleur de son navire. Les six pions sont placés sur la carte *Navire*.
- 2) Les pions *Coffre* sont mélangés faces cachées et disposés en tas au-dessus du plateau de jeu. Les cartes *Coups bas* sont battues et posées à côté du plateau de jeu.
- 3) Chaque joueur reçoit une carte *Coups bas* face cachée dont il prend secrètement connaissance.
- 4) Le joueur le plus le plus jeune débute la partie, puis l'on tourne dans le sens horaire.



## Déroulement du jeu

- 1) Chaque joueur dispose de 5 points de déplacement par tour pour aller chercher des coffres ou pour en ramener ou encore pour effectuer ces deux opérations. Il peut répartir à sa guise les déplacements entre un nombre quelconque de ses détachements. Si c'est possible, la totalité des points doit être utilisée. Chaque détachement ne peut transporter qu'un seul coffre à la fois. Tout détachement chargé d'un coffre a un malus d'un point de déplacement : si on en déplace un, le crédit de mobilité passe à 4 points ; si on en déplace deux, il se réduit à trois points, etc. Un détachement sans coffre se dirige toujours vers la grotte au trésor ; un détachement chargé rejoint toujours son bateau.

2) Quand un détachement arrive à la grotte, le joueur concerné tourne son pion pour rendre visible la face avec un coffre, tire au hasard un pion *Coffre* qu'il regarde et pose face cachée sur sa carte *Navire* en respectant le numéro du détachement.

3) Durant son tour de jeu, chaque joueur peut échanger sa carte *Coups bas* ou en pioche une si sa main est vide (ne sont autorisés qu'un seul échange ou qu'une seule pioche dans un même tour de joueur). Cette carte peut être jouée à tout moment du jeu. Cependant, la carte « Canicule » doit être jouée avant la fin du déplacement qu'elle vise à entraver. Un joueur ne peut activer les cartes « Fièvres » et « Bestioles » que lors d'un affrontement auquel il participe ou qui a lieu sur une zone qu'il occupe.

4) Quand un joueur se trouve en infériorité numérique dans une zone quelconque de l'île (sauf celle de la grotte), la partie adverse (un autre joueur ou plusieurs autres joueurs alliés pour la circonstance) peut si elle le désire exiger la révélation du chargement, ce qui renvoie automatiquement le coffre dans la grotte. Si le coffre est vide, tout agresseur perd à son choix un détachement qui a participé à l'ouverture du coffre (ce détachement est définitivement retiré du jeu). Si le coffre est plein, personne ne perd de détachement. Dans une zone où plusieurs coffres d'un ou plusieurs joueurs sont réunis, plusieurs alliances et plusieurs révélations sont possibles.

5) Un pion *Détachement* sans chargement doit toujours présenter sa face identifiée par une boussole. Un pion chargé doit toujours présenter sa face identifiée par un coffre fermé. Si un joueur ramène un coffre vide à son bateau, le coffre repart dans la grotte et le joueur en question doit subir les quolibets de ses adversaires sans broncher. Tout mouvement d'humeur entraîne la perte du détachement mortifié.

Remarques :

- A chaque fois qu'un pion *Coffre* est renvoyé dans la grotte, le tas des pions *Coffre* doit être mélangé à nouveau.
- Un joueur ne peut jamais avoir en main plus d'une carte *Coups bas*.
- Le débarquement et l'embarquement coûtent l'un et l'autre un point de déplacement.
- La grotte au trésor est une zone protégée où il ne peut y avoir d'affrontement et dans laquelle les cartes *Coups bas* sont sans effet direct ni indirect.

**Symboles des cartes *Coups bas***

<b><i>Coffre</i></b> 	<b><i>Déplacement</i></b> 	<b><i>Révélation</i></b> 	<b><i>Spéciale</i></b> 
---	--	--	---



## **Fin du jeu**

Tout joueur qui n'a plus de détachement est éliminé.

Le vainqueur de la partie est celui qui ramène le premier à son bateau un coffre rempli de pièces d'or. Si aucun joueur n'y arrive, le vainqueur est le Capitaine Jones.



## **Règles optionnelles**

### **1) Variante « Souquez ferme ! »**

A 5 et 6 joueurs, on peut supprimer un pion *Détachement* par pirate pour accélérer le jeu.

### **2) Variante « La vengeance du capitaine Jones » (tournoi)**

A la fin d'une partie, l'éventuel gagnant marque 10 points. Les autres marquent 1 point par pion *Détachement* qui leur reste. Au début de la mise en place, tirez au hasard 4 pions *Détachement* et additionnez les chiffres qui y sont inscrits. Le total indique le nombre de parties que vous allez faire. Ce total indique également le nombre de jours qu'il reste avant qu'un terrible ouragan (la vengeance d'outre-tombe du capitaine Jones !) ne vienne ravager l'île et anéantir tous les navires présents.

## Quelques mots d'introduction :

Merci d'avoir téléchargé le jeu « Trésor ». N'hésitez pas à me contacter pour me faire part de vos réactions, vos remarques ou vos questions. Je vous répondrai avec plaisir.

Gilles Lehmann : [lhommeделapampa@sfr.fr](mailto:lhommeделapampa@sfr.fr)



## Quelques conseils pour fabriquer le jeu :

### Les cartes :

Imprimez recto verso les cartes *Pirate*, *Navire* et *Coups bas* sur des pages A4 (papier blanc 160 grammes), puis de les découper au cutter. Comme le format de ces cartes correspond à celui des cartes « Magic », vous pouvez les glisser dans des pochettes plastiques de plusieurs couleurs (disponibles dans toutes les bonnes boutiques de jeux).

### Le plateau de jeu :

Imprimez le plateau sur une feuille A4 autocollante. Puis, il vous suffit de la coller sur du carton épais ou du carton plume. Pour les plus perfectionnistes, n'hésitez pas à plastifier le recto du plateau avec du film transparent : cela assurera une plus grande durée de vie au jeu.

### Les pions Coffres :

Imprimez la page des pions sur une feuille A4 autocollante. Puis collez cette feuille sur du carton épais ou du carton plume, avant de découper les pions.

### Les pions Pirates :

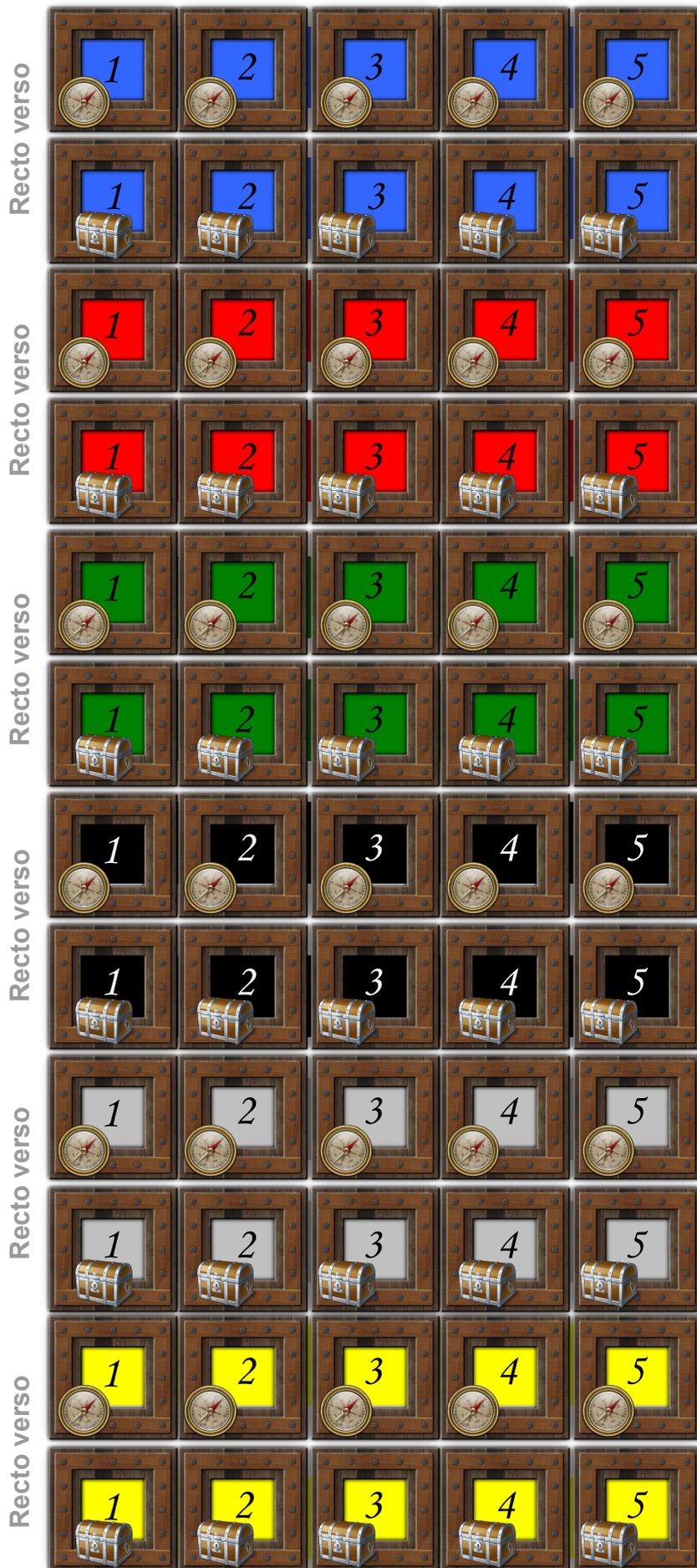
Imprimez la page des pions sur une feuille de 160 grammes, découpez-les au cutter puis repliez-les avant de les coller.



A imprimer 1 fois



A imprimer 1 fois



A imprimer 1 fois

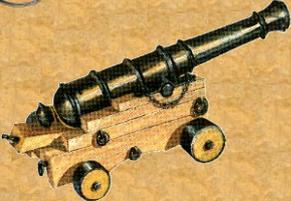
 <p><i>La Buse</i></p>  <p>TRESOR</p>     	 <p>Olivier Levasseur</p> 
 <p><i>Le Reveng</i></p>  <p>TRESOR</p>     	 <p>Barbe Noire</p> 
 <p><i>Le Hardi</i></p>  <p>TRESOR</p>     	 <p>François l'Olomais</p> 

A imprimer 1 fois

 <p><i>Le Neptune</i></p>  <p>TRESOR</p>     	  <p><i>Jack Rackham</i></p> <p>TRESOR</p>
 <p><i>L'Antigua</i></p>  <p>TRESOR</p>     	  <p><i>William Kidd</i></p> <p>TRESOR</p>
 <p><i>Le Libertalia</i></p>  <p>TRESOR</p>     	  <p><i>Thomas Tew</i></p> <p>TRESOR</p>

A imprimer 1 fois

 *Méchante bordée*



+2 en affrontement en votre faveur.

 **TRESOR**

 *Tonneaux en perce*



Faites avancer de 2 cases le détachement qui vient de se déplacer.

 **TRESOR**

 *Le chat est mort !*



Hélas, cette carte n'a aucun effet !

 **TRESOR**

 *Fièvres*



-2 en affrontement pour un adversaire.

 **TRESOR**

 *Canicule*



Faites reculer de 2 cases le détachement qui vient de se déplacer.

 **TRESOR**

 *Longue vue*



Regardez en secret le coffre d'un détachement adverse (grotte exclue).

 **TRESOR**

 *Nouveau cap*



Tous les coffres du plateau (grotte exclue) sont mélangés et redistribués au hasard et en secret. Les joueurs concernés peuvent consulter leur nouveau coffre.

 **TRESOR**

A imprimer 1 fois

 *Indigènes féroces*


*Le coffre d'un détachement de votre choix (grotte exclue) est définitivement retiré du jeu (face découverte).*

 **TRESOR**

 *Traîtrise*


*Echangez sans les voir les coffres de deux détachements de votre choix (grotte exclue). Les joueurs concernés peuvent consulter leur nouveau coffre.*

 **TRESOR**

 *Mitraille*


*Un adversaire de votre choix perd immédiatement sa carte Coup bas.*

 **TRESOR**

 *Bonne fortune*

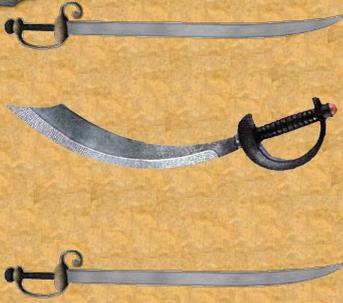
  
  


*Vous annulez l'effet d'une carte Coup bas qui vient d'être jouée contre vous.*

 **TRESOR**

A imprimer 2 fois

 *Botte secrète*



*+1 en affrontement en votre faveur.*

 **TRESOR**

 *Double ration*




*Faites avancer d'une case le détachement qui vient de se déplacer.*

 **TRESOR**

 *Superstition*




*Faites reculer d'une case le détachement qui vient de se déplacer.*

 **TRESOR**

 *Bestioles*




*-1 en affrontement pour un adversaire.*

 **TRESOR**

A imprimer 3 fois