

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LES AVENTURIERS

2 à 4 joueurs.

ÉLÉMENTS DU JEU :

- un plateau de jeu.
- dix cartes « trésor ».
- quatre aventuriers.
- un distributeur de cartes rotatif.
- 120 cartes de jeu réparties comme suit : 74 cartes « piste », 34 cartes « pas » et 12 cartes « chance » (point d'interrogation).

BUT DU JEU :

Votre aventurier doit se frayer un chemin dans la jungle jusqu'à un trésor (par pose des cartes piste sur le plateau). Puis il doit se déplacer sur ce chemin, à l'aide des cartes « pas » jusqu'au trésor. Le trésor atteint par l'aventurier est acquis par le joueur.

Le vainqueur est le joueur qui aura « gagné » le plus de trésors.

PRÉPARATION DU JEU :

- 1 – Chaque joueur, tour à tour, place une carte « trésor » sur le plateau dans une case de son choix. On place ainsi les dix trésors.
- 2 – Chaque joueur place son aventurier sur l'une des 4 cases en coin (départ).
- 3 – L'un des joueurs mélange les 120 cartes de jeu, en donne 5 à chaque joueur, lui compris, et place le reste de façon à peu près égale dans chaque compartiment du distributeur.
- 4 – Chaque joueur place les 5 cartes reçues devant lui, face visible.
- 5 – On tire au sort le premier joueur.

MARCHE DU JEU :

Chaque joueur peut effectuer, lors de son tour de jeu, l'une ou l'autre des deux opérations suivantes :

- a) – soit jouer l'une des cartes qu'il a devant lui ;
- b) – soit demander une nouvelle carte.

Analysons ces deux opérations :

JOUER UNE CARTE :

Le joueur choisit une carte.

• **Si c'est une carte « piste »**, le joueur la place sur n'importe quelle case libre du plateau de jeu. Il peut préparer un parcours pour son aventurier en vue d'un trésor. Il peut aussi bloquer un parcours adverse (entre autres avec une carte « piste » en cul-de-sac).

Si un joueur a la possibilité de bloquer ou de faire dévier un parcours adverse, il doit par contre respecter la règle suivante : Tout aventurier doit toujours pouvoir se déplacer au besoin en revenant sur ses pas et tout joueur doit toujours pouvoir construire un nouveau parcours quitte à faire un branchement sur le parcours bloqué.

• **Si c'est une carte « pas »**, le joueur la rejette à la défausse (cartes mises hors jeu). Puis le joueur fait avancer son aventurier exclusivement sur les cartes « piste » d'autant de cases que de pas indiqués sur la carte. Le nombre indiqué est un maximum. (on peut avancer moins)

• **Si c'est une carte « chance »**, (point d'interrogation), le joueur la rejette à la défausse puis retire n'importe quelle carte « piste » du plateau pour la remplacer par une autre carte « piste » de son jeu. La carte récupérée reste acquise au joueur.

DEMANDER UNE CARTE :

A son tour de jeu, et quand il le désire, un joueur peut demander une nouvelle carte.

Dans ce cas il fait tourner le distributeur de façon à placer la carte choisie de l'un des 4 compartiments devant la marque de sa couleur. Il prend la carte et TOUS les autres joueurs prennent également la carte qui se trouve devant la marque de leur couleur.

Cette opération tient souvent du compromis. Attention de ne pas donner ainsi de bonnes cartes à l'adversaire.

ACQUISITION D'UN TRÉSOR :

Pour acquérir un trésor, il suffit au joueur de faire avancer son aventurier jusqu'à la case occupée par un trésor. Une fois le trésor retiré du plateau par son acquéreur, le joueur doit poser une carte « piste » sur la case. Ainsi il pourra construire un nouveau parcours et repartir à la conquête d'un autre trésor.

FIN DE LA PARTIE :

Quand tous les trésors ont été retirés du plateau par leurs acquéreurs, la partie est terminée.

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de trésors.

Si deux joueurs en possèdent le même nombre, le vainqueur est celui qui a atteint en premier ce total.