

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**





## Contenu

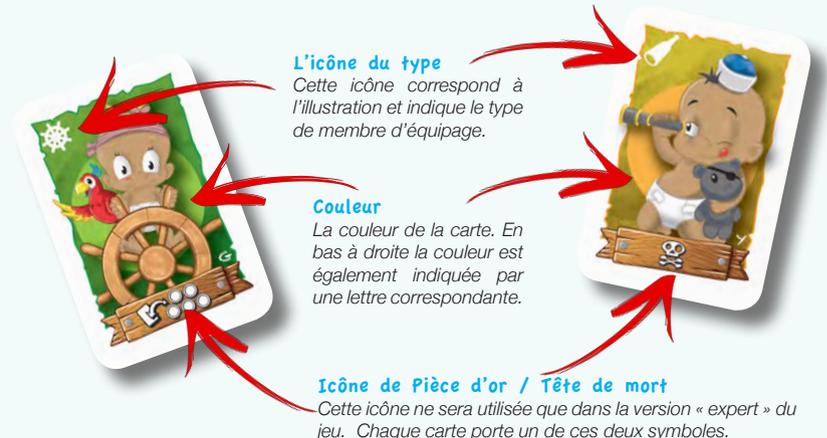
- 55 cartes
- 50 membres d'équipage (5 types et 5 couleurs)
- 5 trésors
- 80 pièces d'or\* (dont 10 pièces de monnaie qui sont des pièces de réserve en cas de perte)

\* Disclaimer: ces pièces de monnaie ne sont pas réellement en or.

## Quel est le but du jeu ?

Les joueurs essayent de rassembler la meilleure équipe de pirates. Tous les joueurs démarrent le jeu avec 2 membres d'équipage et recrutent d'autres membres durant le jeu. A chaque tour, il y a une nouvelle enchère et le vainqueur peut recruter un nouveau membre d'équipage et se débarrasser de certains autres. Le jeu se termine dès que la pile de cartes est vide. Le vainqueur est le joueur avec l'équipage le plus précieux.

## Qu'est-ce qui se trouve sur les cartes ?



## Comment préparer le jeu ?

Uniquement pour 2 joueurs : Enlevez toutes les cartes pourpres et les cartes avec le navigateur (bébé avec le compas). Il reste ainsi 32 cartes dans le jeu.

Enlevez les cartes avec le trésor de la pile, il ne reste plus que les cartes des membres d'équipage. Mélangez les cartes et **distribuez-en 4 à chaque joueur**. Chaque joueur regarde ses cartes, en **sélectionne 2** qu'il veut garder et dispose les autres cartes sur la pile.

En fonction du nombre de joueurs, mélangez un certain nombre de cartes trésor avec la pile. Mettez cette pile de cartes de manière cachée sur la table. Celle-ci servira de pioche.

- 2 joueurs** : utilisez **5 trésors** – la pile de cartes contient alors 33 cartes
- 3 joueurs** : utilisez **4 trésors** – la pile de cartes contient alors 48 cartes
- 4 joueurs** : utilisez **3 trésors** – la pile de cartes contient alors 45 cartes
- 5 joueurs** : utilisez **5 trésors** – la pile de cartes contient alors 45 cartes

Tous les joueurs reçoivent 10 pièces d'or qu'ils mettent devant eux.

Les pièces d'or qui restent ne seront utilisées que dans la version « expert ».

## Comment jouer ?

Le **premier joueur** sera déterminé comme vous le souhaitez. S'il y a des divergences, vous choisirez le joueur qui ressemble le plus à un bébé pirate. Ce joueur commence le premier tour.

Le premier joueur prend **3 cartes** de la pioche et les place **face apparente au milieu de la table**. Une de ces cartes sera prise par un des joueurs ; les 2 autres cartes seront toujours éliminées. Ce processus est appelé **un tour**.

Quand c'est votre tour, vous avez 2 choix :

- **Payer une pièce d'or** en la plaçant au milieu de la table. Ainsi vous restez dans le tour.
- **Passer et prendre toutes les pièces d'or** au milieu de la table et les mettre devant vous.

Ensuite, c'est au joueur à votre gauche de jouer, et il aura les mêmes choix que ceux que vous avez eus.

**Important** : lorsque vous passez votre tour, vous prenez toutes les pièces d'or au milieu de la table et vous mettez vos cartes de manière cachée devant vous pour indiquer que vous avez terminé le tour. Vous ne pouvez plus rien faire jusqu'au prochain tour. Les joueurs qui ont déjà passé seront omis le reste du tour.

Si **tous les joueurs sauf un ont passé leur tour**, le tour se termine immédiatement et le joueur qui n'a pas encore joué peut choisir **une des trois cartes** sur la table et la mettre dans sa main. Ce joueur ne doit plus payer pour cette carte et il n'y a aucune limite de nombre de cartes en main. **Les deux autres cartes sur la table** sortent du jeu.

Notez également qu'il n'y a pas plus de pièces d'or au milieu de la table à la fin du tour.

Le joueur qui a pris la carte devient le **premier joueur du prochain tour**. Ce joueur tire 3 nouvelles cartes de la pioche et les place face apparente sur la table. Ce joueur doit immédiatement décider s'il paie une pièce d'or ou s'il passe son tour. C'est ensuite au joueur à sa gauche de continuer à jouer.

Si un joueur n'a plus de pièces d'or, il est obligé de passer son tour. Il peut arriver qu'un joueur passe (ou doit passer) et qu'il n'y sont plus de pièces d'or au milieu de la table.

Vu qu'il n'y a pas de limite au nombre de cartes que les joueurs peuvent avoir en main, il est très probable que certains joueurs possèdent plus de cartes que d'autres.

Le jeu continue **jusqu'au moment où la pioche est épuisée**. A ce moment la dernière enchère commence et le jeu se termine à la fin de celle-ci.

## Comment marquer des points ?

A la fin du jeu, chaque joueur choisit une des deux options pour marquer des points :

- Choisissez **un type de membre d'équipage spécifique** et marquez **1 point pour chaque couleur différente** (maximum 5) de ce type.  
OU
- Choisissez **une couleur spécifique** et marquez **1 point pour chaque type de membre d'équipage différent** (maximum 5) de cette couleur.

*Uniquement pour 2 joueurs : Les joueurs marquent des points pour LES DEUX options susmentionnées. Chaque carte ne peut faire partie que d'un seul set de cartes.*

En plus de ça, le joueur marque **1 point pour chaque trésor** qu'il a en main.

Finalement, **le joueur avec le plus de pièces d'or reçoit 1 point supplémentaire**. En cas d'égalité du nombre de pièces d'or, tous ces joueurs reçoivent 1 point.

**Exemple de la fin du jeu.**

*Nous supposons que vous terminez le jeu avec les cartes suivantes :*



**Vous avez également le plus de pièces d'or en main !**

*Si vous choisissez de marquer des points pour les « cartes vertes », vous avez 3 types de membres d'équipage dans cette couleur (3 points) et 1 trésor (1 point) et le plus des pièces d'or (1 point) pour un total de 5 points. En revanche, si vous choisissez de marquer des points pour les « cartes pirates » (avec l'épée), vous n'avez que 2 couleurs différentes (2 points), 1 trésor (1 point) et la majorité des pièces d'or pour un total de 4 points (1 point). Votre meilleure option est donc de marquer des points avec les « cartes vertes ».*

**Le gagnant est le joueur totalisant le plus de points.**

En cas d'égalité de points, utilisez les 3 règles plus bas dans l'ordre suivant :

Règle 1 : le joueur avec le **plus de pièces d'or**.

Règle 2 : le joueur avec le **plus de cartes trésor**.

Règle 3 : le joueur qui sait le **mieux pleurer comme un bébé**.

En cas de discussion sur la 3ème règle, vous pouvez toujours envoyer une vidéo de votre concours de pleurs à Jumping Turtle Games, qui désignera le vainqueur du jeu.



## Comment jouer avec les règles avancées ?

**Préparation** : Lorsque tous les joueurs ont reçu leurs 10 pièces d'or, vous **mettez 20 pièces d'or de côté**. Celles-ci reviendront éventuellement plus tard dans le jeu. Le reste des pièces d'or est remis dans la boîte.

**Déroulement du jeu** : En bas de chaque carte de membre d'équipage, vous pouvez trouver un de ces deux symboles.



**Icône de pièces d'or**



**Icône de Tête de mort**

- **Icône de pièces d'or** : un joueur qui a une carte dans la main avec ce symbole peut se **débarrasser** de cette carte pendant le tour – donc avant la fin du jeu – et recevra alors **5 pièces d'or de la banque**. Si la banque n'a plus de pièces, le joueur ne reçoit rien, le premier qui se défausse est le premier servi.

- **Icône de Tête de mort** : Le nombre de pièces d'or n'est plus la première règle de décision en cas d'égalité. Plus vous possédez de têtes de mort, plus vous avez des chances de **gagner le jeu en cas d'égalité**.

En cas d'égalité de points, utilisez les 4 règles plus bas dans l'ordre suivant :

Règle 1 : le joueur avec le **plus de cartes tête de mort** (elles ne doivent pas faire partie d'un set).

Règle 2 : le joueur avec le **plus de pièces d'or**.

Règle 3 : le joueur avec le **plus de trésors**.

Règle 4 : le joueur qui sait le **mieux pleurer comme un bébé**.

## Les petits pirates peuvent-ils également jouer ?

Bien sûr, jouez alors la variante Petits Pirates ! Même les petits pirates aiment jouer au jeu de jolis bébés pirates. C'est pourquoi nous avons également prévu une variante simple pour les enfants. Celle-ci peut être jouée de 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans.

### But du jeu

Rassembler le plus grand équipage de pirates. Les joueurs doivent fournir des membres d'équipage appropriés et en cas d'échec, doivent payer une pièce d'or ou sauter au large du plateau...

### Préparation

**Enlevez les trésors du jeu**. Mélangez bien les autres cartes et **distribuez-en 3 à chaque joueur**. Placez les cartes restantes comme pioche au milieu de la table et **mettez la carte du haut de la pioche face apparente sur la table**. Choisissez le joueur qui jouera le premier tour. Donnez à chaque joueur **3 pièces d'or** et mettez les autres pièces d'or dans la banque. Enfin, mettez le couvercle de la boîte à l'envers sur la table afin que tout le monde y ait accès.

**Remarque** : les symboles en bas des cartes n'ont aucune signification dans cette variante.

### Jouer le jeu

Si c'est votre tour, vous **placez une carte** de votre main **sur la pile avec les membres d'équipage**.

Cette carte doit être du **même type OU de la même couleur** que la carte membre d'équipage actuellement visible sur le haut de la pile.

- Si vous êtes en mesure de jouer une carte, vous **devez** le faire. Vous prenez alors **une nouvelle carte de la pioche** pour avoir à nouveau 3 cartes en main. Le jeu continue avec le joueur à votre côté gauche.
- Si vous ne pouvez pas jouer une carte, vous devez **payer une pièce d'or** à la banque et **mettre toutes vos cartes dans le couvercle de la boîte**. Prenez alors **3 nouvelles cartes** dans la pioche.

**Il y a une exception !** Si vous êtes en mesure de **jouer exactement la même carte** que celle actuellement sur le dessus de la pile avec les membres d'équipage, vous recevrez une **pièce d'or de la banque**.

### Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de 2 manières différentes :

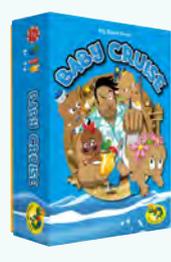
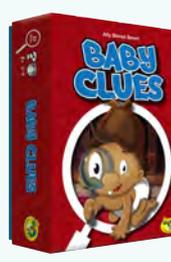
- Un joueur **doit payer** une pièce d'or, mais **n'en a plus**.
- Un joueur **n'est pas en mesure de prendre assez de cartes de la pioche** pour avoir 3 cartes en main à la fin de son tour.

Si l'une de ces deux conditions est remplie, le jeu se termine immédiatement. Le joueur avec le plus de pièces d'or gagne le jeu ! En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.

**Si vous jouez à 5 ou 6, le jeu ne se termine pas quand la pioche est vide pour la première fois**. Prenez les cartes dans le couvercle de la boîte, mélangez-les et formez une nouvelle pioche. Le jeu se termine lorsque la pioche est vide pour la deuxième fois. Dans le cas improbable où il n'y a aucune carte dans le couvercle de la boîte lorsque la première pioche est épuisée, le jeu prend également fin.

## Vous souhaitez jouer à nos autres jeux de bébé ?

Il s'agit de notre quatrième jeu de notre série de bébés.



**Baby Blues** : Chaque joueur possède une crèche accueillant 5 bébés. Vous allez devoir les garder heureux. Dès qu'ils commencent à pleurer, ils sont impossibles à consoler. À chaque tour, vous jouez une carte négative contre un adversaire et un nombre illimité de cartes positives sur vous même. Le jeu s'achève lorsque tous les bébés d'un joueur pleurent. Le joueur ayant accumulé le plus de points à la fin de la partie remporte le jeu.

**Baby Blues Continues** : Cette extension contiens plusieurs mini extensions que vous pouvez combiner avec le jeu de base. Vous pouvez choisir quelles extensions vous voulez ajouter à votre jeu et vous n'êtes pas obligé de les utiliser en même temps.

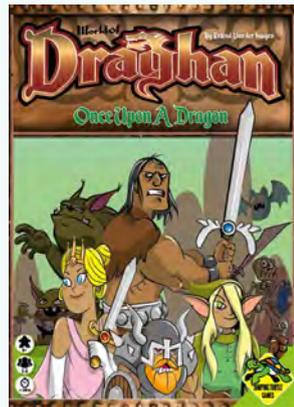
**Baby Clues** : Quand les lumières s'étaient rallumées, la collection de biberons avait disparu. Les suspects sont un groupe de bébés déguisés qui tentent de les faire sortir de la maison. Peux-tu découvrir l'identité secrète de tes adversaires tout en gardant la tienne secrète? Sois le premier à sortir 5 biberons de la maison et gagne le jeu!

**Baby Cruise** : Soleil, mer, boissons gratuites et machines à sous ! Bienvenue à bord du luxueux Baby Cruise. Vous prenez soin des enfants... dans le casino... cocktail à la main. Donnant gracieusement des boissons gratuites à d'autres parents « responsables ». La règle... Chaque cocktail que vous offrez, augmente leurs chances de déclencher le Jackpot. Mais les bébés interfèrent. Tous ce chaos accorde de nombreuses opportunités de bluff pour arracher le jackpot vous-même. Il y a des rumeurs qui circulent et qui disent que lors de la croisière, un de nos petits bébés s'est endormi et a rêvé qu'il recrutait des pirates pour partir dans une aventure sauvage... Ils en ont même fait un jeu !

## Vous voulez visiter le monde de Draghan ?

Le royaume de Draghan est un pays paisible aux collines onduleuses, aux prairies vertes et aux forêts luxuriantes. Mais cela n'a pas toujours été ainsi... Il y a des siècles, des dragons sanguinaires terrorisaient la région ; leur souffle enflammé incendiait les champs et avec leurs griffes aiguisées, même le plus solide des arbres devenait du petit bois. Les sages rois d'alors invoquèrent un rituel magique pour bannir les dragons. Draghan retrouva la paix et les portails furent oubliés. Aujourd'hui, le peuple de Draghan colporte à nouveau des rumeurs au sujet des dragons. Ils parlent de la mystérieuse Société des Dragons, qui sert secrètement ces monstres, et comploterait même pour ouvrir un portail afin de libérer un Grand Seigneur draconique de son exil. Seule un petit groupe d'aventuriers courageux pourra les arrêter. Le destin du royaume est entre leurs mains...

« **Once Upon a Dragon** » est un jeu de cartes coopératif dans lequel les joueurs prennent le rôle du héros, chacun avec ses propres forces. Dans leur quête, ils visiteront différents endroits où ils doivent défier différents monstres et pièges, aidés dans la lutte par des objets de valeur qu'ils trouveront au cours de leur quête.



Nous remercions tous les joueurs test, dont Ann, Bart, Hilde, Eric, Frank, An, Willy, Kris, Lieven, Aiko, Suki, Tom, Mathias, Noor, Kaat, Dominique, Steven, Liesbeth, ...

Editeur: D5GAMES BVBA - Begijnendijksesteenweg 60A, 2230 Ramsel, Belgium www.jumpingturtlegames.be  
Auteur: Eddy Sterckx  
Illustrations and graphic editing: Ally Steven Severi  
Traduction: Ann Therie  
Projet réalisation: Tom Delmé  
Edition finale: Tom Delmé  
Tous les droits sont réservés  
Made in Poland

