

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



REINER KNIZIA

BRAiNS

CHASSE AU TRÉSOR



LES RÈGLES

But du jeu

Pas si facile qu'il n'y paraît de déchiffrer une carte au trésor en suivant des instructions précises. Pour atteindre le trésor, parviendrez-vous à accorder les tuiles pour relever les défis ?

Contenu



25 supports de puzzles recto-verso



8 tuiles Carte au Trésor



1 livre avec d'un côté
les indices, et de l'autre
les solutions.

Ce livret de règle,
avec, de l'autre côté,
des articles culturels.

Règle du jeu

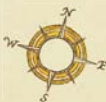
Choisissez 1 des 50 puzzles et posez devant vous le support correspondant ainsi que les 8 tuiles Carte au trésor.

Essayez ensuite de remplir chaque espace vide sur le support jusqu'à ce que tous les objectifs soient remplis. Pour cela, vous pouvez tourner librement chaque tuile.

Chaque puzzle n'a qu'une seule solution. Ils sont faits de telle sorte que la réflexion logique permette de les résoudre plus rapidement que des essais au hasard.

Niveaux de difficulté

Les puzzles sont classés selon plusieurs niveaux de difficulté. Nous vous conseillons de les résoudre dans l'ordre.



1-10 : échauffement.



11-20 : premiers pas.



21-30 : ça se complique.



31-40 : mode expert.



41-50 : défis ultimes.

Les objectifs



Ce chemin traverse le lac **dans le sens de la flèche**. Attention, le sens de la flèche n'a aucune importance pour l'accomplissement des autres objectifs.



Ce chemin doit passer par **le coffre au trésor**.



Ce chemin doit mener à **une croix rouge**. Attention, les croix rouges marquent toujours **la fin** d'un chemin.



Ce chemin doit traverser **le nombre exact de villages** indiqué.



Ce chemin doit traverser **le nombre exact de tuiles Carte au Trésor** indiqué. Une tuile Carte au Trésor peut compter **plusieurs fois** si le chemin la traverse à **plusieurs reprises**.



Chaque **couple de symboles** doit être **relié** par un chemin.

Exemple



Le sens de la flèche n'a pas d'importance ici.

Les chemins s'arrêtent ici.

Indices et solutions

Si vous êtes perdu, nous vous aiderons à trouver le bon chemin. Pour cela prenez votre livret d'indices et de solutions :

- ▶ Dans la partie « **Indices** », vous trouverez pour chaque puzzle un indice. Pour chacun d'eux, nous vous donnerons le positionnement correct d'une tuile Carte au Trésor
- ▶ Dans la partie « **Solutions** », vous trouverez la solution complète de chacun des puzzles.

Nous espérons que vous prendrez plaisir à aiguïser votre esprit avec ces Cartes au Trésor. Et si jamais vous avez un doute en chemin, n'oubliez pas le proverbe :

Tous les trésors ne sont pas d'argent et d'or

Mentions légales

Auteur : Reiner Knizia

Illustrations et graphismes : Andreas Resch

Design de la boîte : Hans-Georg Schneider

Réalisation : Thygra Spiele

Traduction : Aurélien Caffart



Pegasus Spiele

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Allemagne.

Tous droits réservés. Toute reproduction ou diffusion du contenu des règles, des solutions ou des illustrations de ce jeu sans autorisation est interdite.

Reiner Knizia et Pegasus Spiele remercient chaleureusement Sebastian Bleasdale pour sa contribution enthousiaste à l'élaboration des puzzles et pour la création du logiciel de test qui a permis de vérifier la solution unique de chaque casse-tête. Merci aussi à Alain Adams, Todd Etter, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Sally Spring.

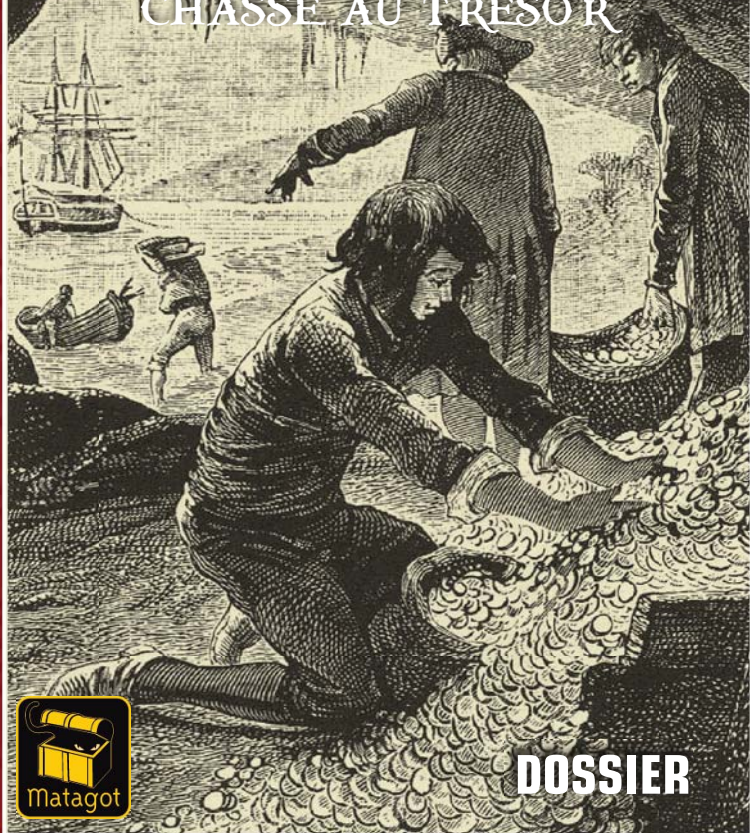
Achévé d'imprimer en mai 2016 par Trefl (Pologne)
pour le compte des éditions du Matagot, 96 rue de Miromesnil 75008 PARIS

ISBN : 978 291 632 313 8

Dépot légal : 1^{ère} édition mai 2016

BRAINS

CHASSE AU TRÉSOR



DOSSIER

LA PIRATERIE

Le pirate est le plus souvent un bandit qui sévit sur les 7 mers. Il vit de l'attaque d'autres navires, dont il pille la cargaison : des marchandises transitant des Amériques vers l'Europe, plus rarement de l'or dont la sécurité était assurée par

plusieurs navires armés. Si l'histoire de la piraterie remonte à l'Antiquité, tout le monde s'accorde à dire que l'âge d'or des pirates tourne autour des XVII^e et XVIII^e siècles. Qu'il soit repris de justice, enrôlé de force, esclave en fuite ou ancien marin, le pirate mène



une vie de liberté, et dont le chemin parsemé de dangers mène soit à la gloire et la fortune, soit à la potence où on le pendra haut et court. Haut afin que tout le monde puisse le voir, et court afin d'économiser de la corde !

Certains pirates agissent au nom d'une lettre de marque. Ce document reconnaît officiellement le détenteur comme étant au service d'un pays. On ne parle plus de pirate ici mais de corsaire. Cependant la frontière est souvent mince, et si le corsaire est tenu de n'attaquer que les navires des nations ennemies de son souverain, il arrive très souvent qu'un capitaine peu scrupuleux profite du statut que lui confère ce papier officiel pour piller des navires marchands sans tenir compte de leur pavillon. ♦

LE NAVIRE

Bien souvent on pense que les navires pirates étaient lourdement armés. Pourtant c'était assez rare. Pour commencer aucun navire n'était destiné à la piraterie, la plupart du temps les pirates victorieux réquisitionnaient le navire vaincu comme butin, quand il ne s'agissait pas des marins mutins qui prenaient possession de leur bâtiment pour embrasser une vie de pirate.

Qui plus est ce qui permettait à un navire pirate de l'emporter sur ses adversaires était plus souvent sa rapidité et sa manœuvrabilité. Voilà pourquoi beaucoup d'équipages optaient plus volontiers pour un sloop, un brick ou un brigantin, plutôt que pour un galion lourdement armé. ♦

LES ÎLES AU TRÉSOR

Avec l'essor de la navigation et des routes commerciales au XVII^e siècle, les archipels et les îles connaissent une activité

particulière. Certains de ces lieux deviendront des repaires de pirates comme l'île de Sainte-Marie au large de Madagascar ou l'île de la Tortue



dans la mer des Caraïbes. D'autres bouts de terre perdus au milieu de l'océan seront des lieux privilégiés pour cacher une partie de son butin. L'île Cocos, au large du Costa Rica, a été rendue célèbre par les pirates qui y auraient caché de nombreux trésors, ce qui a d'ailleurs valu à cette île le surnom « d'île aux trésors ».

Parmi les célèbres pirates ayant fouillé le sol de l'île on compte Henry Morgan, qui aurait débarqué sur l'île peu de temps après avoir pillé Panama, et William Thompson, connu pour son fameux trésor du Pérou, dit Trésor de Lima, qui n'a jusqu'alors jamais été retrouvé. ♦

LES TRÉSORS CÉLÈBRES

Peu de temps avant sa mort, on a longuement questionné le capitaine Edward Teach, plus connu sous le nom de « Barbe-Noire », sur l'endroit où il aurait caché ses richesses. Ses paroles furent alors « Seuls le diable et moi savons l'emplacement de mon trésor. Et le diable aura le tout. » Depuis son butin fait partie des trésors les plus célèbres et les plus recherchés encore de nos jours. Mais c'est loin d'être le seul. On retrouve dans cette catégorie également le trésor de La Buse, alias Olivier Levasseur, un pirate français qui aurait caché sa fortune dans une ou plusieurs île(s) de l'Océan Indien et dont un cryptogramme servirait à localiser l'emplacement une fois déchiffré. Quant au trésor du capitaine William Kidd, des cartes auraient été trouvées dans les années 1930, mais aucune des pistes exploitées n'a permis de retrouver le trésor légendaire. ♦

LA CARTE AU TRÉSOR

Pour s'assurer de retrouver son trésor, il faut pouvoir se rappeler où il est caché. Pour ça il faut laisser quelques indices notables, et

pourquoi pas établir une carte. En l'état, une carte au trésor n'indique pas grand-chose pour ceux qui ne savent pas l'interpréter. Il n'y a pas, ou



peu d'indications géographiques, et si l'on ne connaît pas l'identité de l'auteur, il y a peu de chances pour que l'obtention d'une telle carte débouche sur une chasse au trésor.

Aussi, généralement, on accompagne cette carte à une note de l'auteur, voire à son journal de bord pour pouvoir déchiffrer tous les indices qui mèneront vers l'ancre du trésor. ♦



LA CROIX SUR LA CARTE

« U n X marque l'emplacement » s'il s'avère que cette citation d'*Indiana Jones et la dernière croisade* résonne comme une vérité absolue, il n'en a pas toujours été le cas. Il semble que la croix qui symbolise l'emplacement d'un trésor sur une carte soit une invention du célèbre écrivain Robert Louis Stevenson, dans son roman *L'île au trésor*.

C'est en assistant son beau-fils Lloyd Osbourne, occupé à dessiner la carte d'une île, que Stevenson se serait mis à lui détailler l'Île du Squelette, la Colline de la Longue-Vue, et la fameuse croix rouge. Suite à cela, l'histoire raconte que deux jours plus tard il achevait les premiers chapitres du plus grand classique littéraire sur les pirates. ♦