

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CANON NOIR

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu représentant une partie de la mer des caraïbes ([voir fin de page](#))

2 îles en plastique à insérer aux endroits prévus ([voir fin de page](#))

2 dés à six faces

12 plaque de carton représentant les navires des joueurs

(3 navires par joueur, les voiles indiquent la couleur du joueur, ci-dessous les embarcations du joueur vert)



Caravelle (3mâts)

frégate (2mâts)

radeau

1 Canon



4 boulets



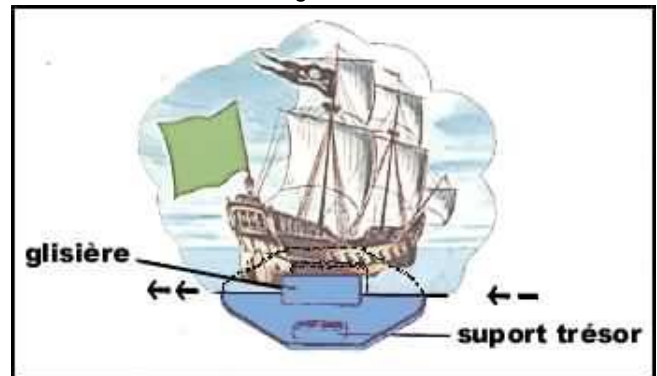
4 socles



14 trésors



schéma de montage des socles et bateaux



RÈGLE DU JEU:

PRINCIPE DU JEU:

Chaque joueur est le commandant d'une flotte. Il choisit la couleur de son port et de sa flotte.

A 4 joueurs, chacun prend 1 flotte. A 3 joueurs, une flotte est laissée de côté. A 2 joueurs, chacun prend 2 flottes.

Chaque joueur, maintenant va partir pour la course aux trésors. Regardez le plateau de jeu. il y a 4 cases marquées d'une croix rouge. Ce sont, en bordure des îles les caches secrètes des trésors. Atteindre une de ses cases, prendre un trésor, l'emporter avec son navire (il se place sur le socle) et le ramener au port, voilà le but du jeu. Pour gagner il faut réussir cette prise 3 fois.

Il y a aussi 4 cases marquées d'un rond noir et illustrées par un canon et des boulets. A partir de ces cases, un joueur peut tirer sur ses adversaires, avec le canon noir.

COMMENT MENER LA COURSES AU TRÉSOR:

Pour connaître le joueur qui commence, on lance les deux dés en même temps. Celui qui obtient le meilleur total joue le premier. les autres partent ensuite dans l'ordre de leurs points.

Chaque commandant a sa flotte. Il met en jeu sa caravelle qui va partir du port correspondant à sa couleur. Pour la faire avancer, il lance les deux dés en même temps. Il a deux possibilités: utiliser le total des deux dés ou d'un seul. (Par exemple: Il obtient 3 et 5. Il peut avancer sa caravelle de 8 cases (3+5) ou de 3 cases ou de 5 cases). Il peut le déplacer dans n'importe quelle direction, horizontalement, diagonalement ou verticalement. Il choisit les points et la direction qui lui conviennent. Dans le même coup il n'a pas le droit de faire un aller retour ni de bifurquer pour utiliser le total de ses points. Il doit tomber pile sur la case TRÉSOR ou CANON NOIR qu'il veut atteindre. Les îles doivent être contournées mais il est possible d'utiliser les cases sur lesquelles elles

empiètent.

Si sa caravelle est coulée par un adversaire, le commandant le remplace aussitôt sur place par la frégate. Il conserve le trésor qu'il transporte, éventuellement, et n'avance qu'avec un seul dé. Si la frégate est coulée à son tour, il doit rentrer au port avec son radeau et donner le trésor qu'il transporte, éventuellement, à son vainqueur. Quand il a rejoint son port, il doit au tour suivant de repartir avec sa caravelle et d'utiliser de nouveau les deux dés en même temps. Attention: Un radeau ne transporte jamais de trésor.

POUR COULER UN NAVIRE ENNEMI:

Deux possibilités:

Arriver pile sur une case Canon Noir: le commandant prend alors le canon, le met sur la case correspondante, charge le canon, vise un adversaire et tire. S'il réussit son tir, cet adversaire change de bâtiment comme préciser plus haut. S'il le manque, le jeu continue.

Arriver sur une case en bordure de jeu, exactement en face et à l'opposé d'un adversaire: Dans ce cas, engager un duel au canon. Le duel: A prend le canon, le charge et tire sur B. S'il réussit son tir, B doit changer de navire comme nous l'avons dit. S'il le manque, il remet son navire dans sa position initiale et c'est B qui, à son tour, prend le canon, le charge, et tire sur A. S'il réussit son tir, A change de navire et s'il possède un trésor le donne à B. S'il manque sa cible, le combat s'arrête là.

LE VAINQUEUR:

C'est celui qui, le premier, a ramené 3 trésors à son port d'attache. Il mérite le surnom de "Canon Noir".

Plateau de jeu (taille réelle = 56 x 48 cm)



Îles en plastique à insérer dans le plateau de jeu

