

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



LA CHASSE AU TRÉSOR

D'après l'émission télévisée de Jacques Antoine

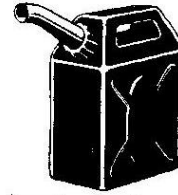


NATHAN



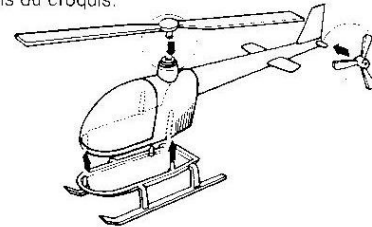
Contenu de la Boîte

- 1 plan de jeu comportant :
 - des cases héliport
 - des cases parcours
 - des cases essence
 - 6 zones "région" divisées en 6 cases - sites (numérotées de 1 à 6), chacune d'une couleur différente. L'emplacement portant le nom de la région est destiné à recevoir des cartes.



- 36 cartes-sites numérotées, correspondant chacune aux 36 cases-sites
- 12 cartes-trésors : 2 par région, avec cadre de couleur identique à celui de la région
- 6 hélicoptères à monter
- des feuilles de marque
- 2 dés

Lors de la première utilisation, détacher tous les éléments de la grappe plastique et monter chaque hélicoptère selon les indications du croquis.



But du Jeu

Découvrir, par déduction, les trésors des adversaires en plaçant son hélicoptère sur les sites correspondants.

Principe du Jeu

- Chaque joueur reçoit 1 feuille de marque, 1 hélicoptère, un certain nombre de cartes-sites et de cartes-trésors.
- Il va essayer, en déplaçant son hélicoptère, de découvrir le plus rapidement possible les trésors que ses adversaires ont en main. Les trésors qu'il possède lui-même devront être découverts par ses adversaires.
- A son tour, chaque joueur lance les dés et dirige son hélicoptère vers une région susceptible de détenir les trésors.
- Lorsqu'il arrive sur une case-site, il demande à un joueur de son choix la carte-site correspondante :
 - si le joueur interrogé ne possède pas la carte, c'est au tour du joueur suivant de déplacer son hélicoptère,
 - s'il possède la carte, il la pose sur l'emplacement-région.
- Le joueur qui interroge peut alors demander à ce même joueur s'il a la carte-trésor correspondante :
 - si oui, le joueur pose la carte et le demandeur gagne les points correspondant à la valeur du trésor.Puis c'est au tour du joueur suivant qui procède de même.
- Au cours du jeu, chacun doit être attentif aux questions et aux réponses de chaque joueur, pour déduire rapidement quels sont les sites qui détiennent des trésors.
- En effet, les trésors perdent de leur valeur au fur et à mesure que les cartes-sites d'une région sont découvertes.
- Les joueurs ont donc intérêt à chercher les trésors qui ont encore de la valeur.
- La partie se termine quand tous les trésors ont été découverts.
- Le gagnant est le joueur qui a le plus de points.

Préparation de la partie

- Placer le plan de jeu entre les joueurs.
- Chaque joueur prend une feuille de marque et y inscrit ses initiales et celles des autres joueurs dans la colonne "initiales", en face de chaque rectangle de couleur. Il prend également un hélicoptère qu'il place sur une case départ. (Il ne peut y avoir qu'un hélicoptère par case).

Régions	1	2	3	4	5	6	Initiales	T
							M.B	
							S.L	
							J.S	
							P.B	
							M.B	
							S.L	
							J.S	
							P.B	
							M.B	
							S.L	

- Mélanger les 12 cartes-trésors et les distribuer une par une jusqu'à épuisement du paquet.
- Trier les 36 cartes-sites par couleur et mélanger chaque paquet de 6 cartes pour que les numéros ne se suivent pas.
- Poser les paquets les uns sur les autres, au hasard, face cachée, et distribuer les cartes-sites une par une jusqu'à épuisement du paquet.

NOTA : à cinq joueurs, supprimer une région et écartez les cartes-trésors et les cartes-sites correspondantes. Chaque joueur raye alors sur sa feuille de marque la région supprimée.

La Partie

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque joueur, à son tour, jette les 2 dés et déplace son hélicoptère du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu. Il le dirige vers une région, au choix, afin d'atteindre une case-site.
- Lorsqu'il y parvient, il demande à un adversaire de son choix s'il a la carte-site correspondant à la case sur laquelle il se trouve.
 - Si l'adversaire possède cette carte, il la pose sur la case de la région concernée.
- Le joueur qui interroge peut alors demander au même joueur s'il a la carte-trésor correspondante.
 - Si l'adversaire a cette carte, il la place sur la carte-site précédemment posée et le joueur demandeur gagne alors les points du trésor (voir § les points). C'est ensuite au tour du joueur suivant.
 - Dans le cas où l'adversaire n'a pas la carte-site demandée, ou bien la carte-trésor, c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.
- A chaque interrogation, tous les joueurs notent sur leur feuille de marque les questions et les réponses de chacun (voir § la marque).
- Lorsqu'un hélicoptère est sur une case-site et que les points des dés ne lui permettent pas de passer par une case essence, il n'a pas le droit de se déplacer. Cependant, s'il a obtenu une première réponse négative pour cette case-site, il peut demander à un autre joueur la carte-site correspondante, si elle n'est pas déjà découverte.

*NOTA : - Si les 2 trésors d'une même région sont associés à une seule carte-site, ils sont **obligatoirement posés** tous les deux si le joueur est interrogé sur ce site.*

- Les cartes sites et trésor découvertes restent sur leur case région mais peuvent être consultées pour vérification.

- La partie se déroule ainsi, les joueurs jouant à tour de rôle et se dirigeant vers une région ou une autre pour découvrir le maximum de trésors.
- Sachant qu'il y a 2 trésors par région, lorsque ces 2 trésors ont été découverts, la région concernée n'est plus intéressante.

La Marque

La feuille de marque est très importante car elle permet de situer les joueurs qui possèdent les trésors. En effet, à chaque fois les joueurs vont noter les questions et les réponses de chacun et, par déduction, vont ainsi savoir que tel ou tel joueur a donné une réponse négative, donc que le trésor est entre les mains d'un autre joueur.

- Dans les colonnes "nos" qui correspondent à chaque site numéroté, les joueurs inscrivent donc en face des initiales :
 - ? pour le joueur qui pose une question sur un site.
 - N pour non : le joueur interrogé n'a pas cette carte-site.
 - O pour oui : le joueur a cette carte-site.
- La colonne T sert à inscrire les trésors découverts. Ceux-ci sont notés en face du nom du joueur qui les avait dans son jeu. Ainsi, chacun possédant au départ le même nombre de trésors, il est facile de situer, en cours de jeu, les trésors et leurs possesseurs.

Exemple de début de marque

4 joueurs :

Marie, Sophie, Jean et Pierre.

- 1^{er} joueur Marie B.
 - son hélicoptère arrive sur la case-site Grand Canyon n° 3 - Amérique, vert. Elle interroge Jean S., chacun note ? à la ligne MB case n° 3 Amérique, vert. Jean n'a pas la carte; chacun note N à la ligne JS case n° 3.
- 2^e joueur Sophie L.
 - son hélicoptère arrive sur la case-site Victoria Falls n° 1, Afrique, jaune.
 - Elle interroge Pierre B = ? ligne SL case n° 1 - Asie, jaune.
 - Pierre a la carte = O ligne PB case n° 1.
 - Il a le trésor = T ligne PB colonne T et tout le monde raye la colonne n° 1 Asie.
- Sophie marque 6 points sur sa feuille etc.

(voir exemple de marque page suivante).

But du Jeu

Découvrir, par déduction, les trésors des adversaires en plaçant son hélicoptère sur les sites correspondants.

Principe du Jeu

- Chaque joueur reçoit 1 feuille de marque, 1 hélicoptère, un certain nombre de cartes-sites et de cartes-trésors.
- Il va essayer, en déplaçant son hélicoptère, de découvrir le plus rapidement possible les trésors que ses adversaires ont en main. Les trésors qu'il possède lui-même devront être découverts par ses adversaires.
- A son tour, chaque joueur lance les dés et dirige son hélicoptère vers une région susceptible de détenir les trésors.
- Lorsqu'il arrive sur une case-site, il demande à un joueur de son choix la carte-site correspondante :
 - si le joueur interrogé ne possède pas la carte, c'est au tour du joueur suivant de déplacer son hélicoptère,
 - s'il possède la carte, il la pose sur l'emplacement-région.
- Le joueur qui interroge peut alors demander à ce même joueur s'il a la carte-trésor correspondante :
 - si oui, le joueur pose la carte et le demandeur gagne les points correspondant à la valeur du trésor.Puis c'est au tour du joueur suivant qui procède de même.
- Au cours du jeu, chacun doit être attentif aux questions et aux réponses de chaque joueur, pour déduire rapidement quels sont les sites qui détiennent des trésors.
- En effet, les trésors perdent de leur valeur au fur et à mesure que les cartes-sites d'une région sont découvertes.
- Les joueurs ont donc intérêt à chercher les trésors qui ont encore de la valeur.
- La partie se termine quand tous les trésors ont été découverts.
- Le gagnant est le joueur qui a le plus de points.

Préparation de la partie

- Placer le plan de jeu entre les joueurs.
- Chaque joueur prend une feuille de marque et y inscrit ses initiales et celles des autres joueurs dans la colonne "initiales", en face de chaque rectangle de couleur. Il prend également un hélicoptère qu'il place sur une case départ. (Il ne peut y avoir qu'un hélicoptère par case).

Régions	1	2	3	4	5	6	Initiales	T
							M.B	
							S.L	
							J.S	
							P.B	
							M.B	
							S.L	
							J.S	
							P.B	
							M.B	
							S.L	

- Mélanger les 12 cartes-trésors et les distribuer une par une jusqu'à épuisement du paquet.
- Trier les 36 cartes-sites par couleur et mélanger chaque paquet de 6 cartes pour que les numéros ne se suivent pas.
- Poser les paquets les uns sur les autres, au hasard, face cachée, et distribuer les cartes-sites une par une jusqu'à épuisement du paquet.

NOTA : à cinq joueurs, supprimer une région et écartez les cartes-trésors et les cartes-sites correspondantes. Chaque joueur raye alors sur sa feuille de marque la région supprimée.

Règle du Jeu

1°) Les cartes

- Chaque joueur classe son jeu sans le montrer :
- toute carte-trésor doit être associée à une carte-site de la même région (donc de même couleur).
- si le joueur possède d'autres cartes-sites de la même région, sans carte-trésor, il les note sur sa feuille de marque, à la case correspondant à chaque site, et les rejette face cachée, sans les montrer, hors du plan de jeu. Il sait ainsi qu'il n'aura plus à demander ces cartes par la suite.
- toutes les cartes-sites d'autres régions pour lesquelles le joueur n'a pas de carte-trésor restent dans son jeu.

Exemple de jeu classé (à 4 joueurs)

Le joueur a reçu :



Il groupe :



et rejette :

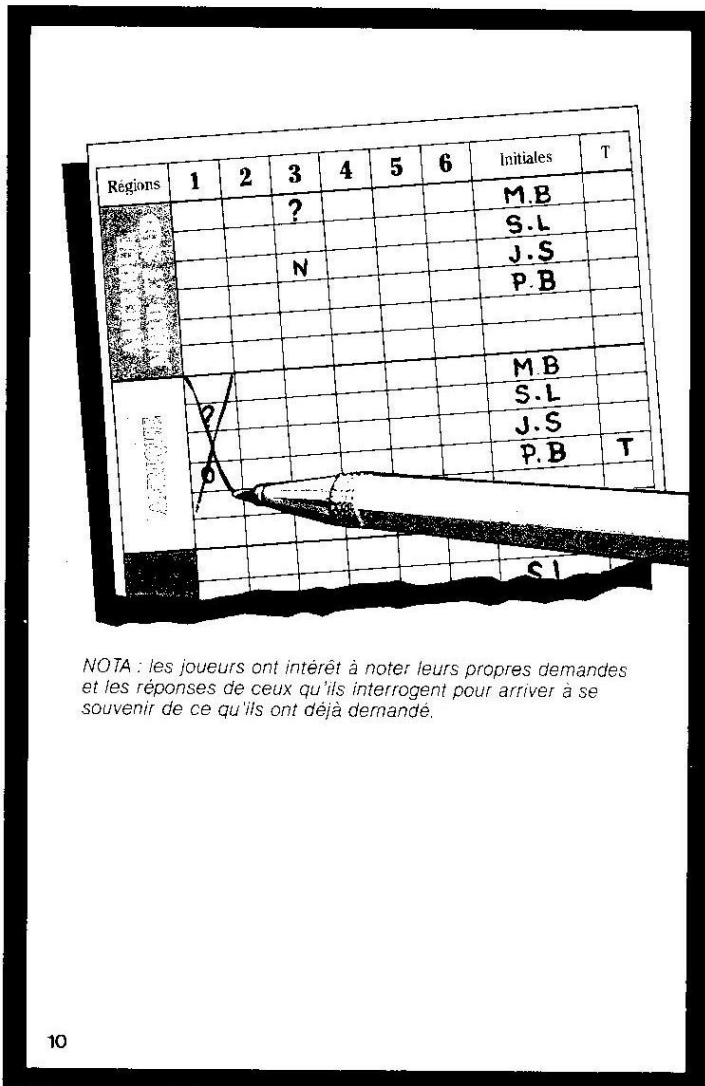


NOTA : lorsqu'un joueur a les 2 cartes-trésors d'une région et une seule carte-site correspondante, les 2 trésors sort associés à cette même carte-site.

2°) Déplacement des hélicoptères

Règles à suivre tout au long de la partie

- Les hélicoptères se déplacent dans tous les sens au cours d'un même tour, mais jamais en diagonale.
- Ils peuvent revenir sur leurs pas au cours d'un même déplacement.
- A chaque déplacement, ils doivent obligatoirement passer par une case essence, à moins qu'ils ne se soient arrêtés sur cette case au tour précédent. Dans ce cas, ils repartent directement de cette case pour se diriger vers une case-site.
- Ils peuvent passer par une case déjà occupée par un hélicoptère mais n'ont pas le droit de s'y arrêter.
- Ils peuvent passer et se poser sur les cases hélicoptère.
- Ils ne peuvent passer par les emplacements des régions.



NOTA : les joueurs ont intérêt à noter leurs propres demandes et les réponses de ceux qu'ils interrogent pour arriver à se souvenir de ce qu'ils ont déjà demandé.

Les Points

- Tout trésor rapporte un certain nombre de points au joueur qui le trouve.
- En début de partie, chaque trésor vaut 6 points, mais au fur et à mesure que les cartes-sites d'une région sont trouvées, sans le trésor, celui-ci perd de sa valeur.

Cotation des trésors

- Trésor découvert avec la 1^{re} carte-site = 6 points
- Trésor découvert avec la 2^e carte-site = 5 points
- Trésor découvert avec la 3^e carte-site = 4 points
- Trésor découvert avec la 4^e carte-site = 3 points
- Trésor découvert avec la 5^e carte-site = 2 points
- Trésor découvert avec la 6^e carte-site = 1 point

- Chaque joueur a donc intérêt à trouver le plus vite possible quels trésors possèdent les autres, afin d'amener son hélicoptère sur les cases-sites correspondantes. Pour cela, il doit utiliser au mieux sa feuille de marque, en la compulsant attentivement avant d'interroger un joueur.

NOTA : pour coter le deuxième trésor, il suffit de voir avec quelle carte-site il a été découvert.

Exemple : 1^{re} carte-site : pas de trésor

2^e carte-site : premier trésor = 5 points

3^e carte-site : pas de trésor

4^e carte-site : deuxième trésor = 3 points

FIN DE LA PARTIE

Quand tous les trésors ont été découverts, les joueurs font le total de leurs points.

Celui qui totalise le plus de points est le gagnant.



