

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





UN JEU DE LAURENT ESCOFFIER ET SÉBASTIEN PAUCHON,
D'APRÈS L'ŒUVRE DE HUGO PRATT.
POUR 2 À 4 JOUEURS, DÈS 10 ANS, DURÉE : 20-40 MINUTES.

BUT DU JEU

AVOIR LA PLUS GRANDE PART D'OR
À LA FIN DE L'HISTOIRE.



ET TOI... QUE FERAS-TU AVEC
TA PART, CORTO MALTESE ?

OH... MOI, J'AI BEAUCOUP
D'AMIS ET D'AMIES... JE LA
DÉPENSERAI AVEC EUX...



PRINCIPE

LES JOUEURS PROGRESSEDANS
PLUSIEURS AVENTURES EN SIMULTANÉ.

AVEC LE SOUTIEN DE CORTO ET
MALGRÉ LES INTERVENTIONS DE
RASPUTINE, ILS TENTENT DE FORMER
DES GROUPES D'AVENTURIERS TOUT
EN CHERCHANT À S'EMPARER DE L'OR
DES DIFFÉRENTES QUÊTES...



MISE EN PLACE

3 PRENEZ 4 PLATEAUX
(3 PLATEAUX SI VOUS ÊTES 2
JOUEURS). CHOISISSEZ-LES AU
HASARD OU SELON LES AVENTURES
DE CORTO MALTESE QUE VOUS
PRÉFÉREZ. POSEZ-LES SUR LA
TABLE COMME INDiqué. L'ORDRE
DES PLATEAUX EST LUI AUSSI
LAISSÉ AU HASARD.



2 PLACEZ LES FIGURINES
PRÈS DES PIOCHES.

1 PRENEZ CHACUN
UN SET DE 13 JETONS
ET LE SCEAU DE LA
MÊME COULEUR.
C'EST VOTRE STOCK.

4 MÉLANGEZ SÉPARÉMENT LES CARTES DE CHAQUE AVENTURE
(RECONNAISSABLES À LEUR DOS) ET FORMEZ POUR CHACUNE UNE
PIOCHE QUE VOUS POSEZ SUR LA 1ÈRE CASE DU PLATEAU DÉDIÉ.



MATÉRIEL

- 2 FIGURINES (CORTO ET RASPOUTINE)
- 4 SETS DE 13 MARQUEURS
- 4 SCEAUX
- 6 PLATEAUX (6 AVENTURES DE CORTO)
- 6 DECKS DE 20 CARTES
- 1 MINI-PLATEAU DE DÉFAUSSE
- 2 LIVRETS (RÈGLES ET AVENTURES)

TUILES QUÊTES

- (A) 1 BATEAU
- (B) 1 TUILE "4 AS"
- (C) 3 TUILES "LINGOT"
- ET 3 "CORBEAU"
- (D) 6 JETONS "LÉOPARD"
- (E) 1 TRAIN ET 9 TUILES "WAGON"
- (F) 4 JETONS "GRAND OR"



PRÉCISIONS SUR LES CARTES

IL EN EXISTE PLUSIEURS TYPES :



PERSONNAGES
(FONDS COLORÉS)
PARMI ELUX, ON TROUVE
DES CARTES À BORD
BLANC, D'AUTRES À BORD
NOIR ET D'AUTRES ENCORE
À BORD BLANC ET NOIR.

OBJETS
ILS SONT
BLANCS OU NOIRS,
AVEC 1 OU 2
ONOMATOPEÉS.



AVANTAGES
(TEXTES)

N'UTILISEZ QUE CELLES QUI
SONT DANS VOTRE LANGUE.



CORTO



RASPOUTINE

5 RÉVÉLEZ LA 1^{ÈRE} CARTE DE CHAQUE PIOCHE. SI C'EST UNE CARTE "PERSONNAGE" (FOND COLORÉ), POSEZ-LA SUR LA 2^E CASE DU PLATEAU. SINON, PIOCHEZ LA CARTE SUIVANTE.

UNE FOIS QUE TOUS LES PLATEAUX ONT LEUR PERSONNAGE, RÉINSÉREZ LES ÉVENTUELLES CARTES MISES DE CÔTÉ DANS LEUR PIOCHE RESPECTIVE, ET MÉLANGEZ À NOUVEAU LES PIOCHES SÉPARÉMENT.

6 RÉFÉREZ-VOUS AU LIVRET DES AVENTURES POUR LES DÉTAILS SPÉCIFIQUES DE MISE EN PLACE DES AVENTURES CHOISIES ET DE L'OR QU'ELLES RAPPORTENT.

7 PLACEZ LE MINI-PLATEAU DE DÉFAUSSE.

8 EN COMMENÇANT PAR LE 1^{ER} JOUEUR (CHOISI ALÉATOIREMENT) ET EN CONTINUANT DANS LE SENS HORAIRE, POSEZ CHACUN 1 MARQUEUR SUR UN PERSONNAGE DU PLATEAU, PUIS PIOCHEZ 4 CARTES DANS LES PILES DE VOTRE CHOIX.

IL PEUT Y AVOIR PLUSIEURS MARQUEURS SUR LE MÊME PERSONNAGE ET VOUS POUVEZ PIOCHER PLUSIEURS FOIS DANS LA MÊME PIOCHE.

LE 1^{ER} JOUEUR PEUT COMMENCER!

TOUR DE JEU

À VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ :

> JOUER 1 À 4 CARTES DE VOTRE MAIN

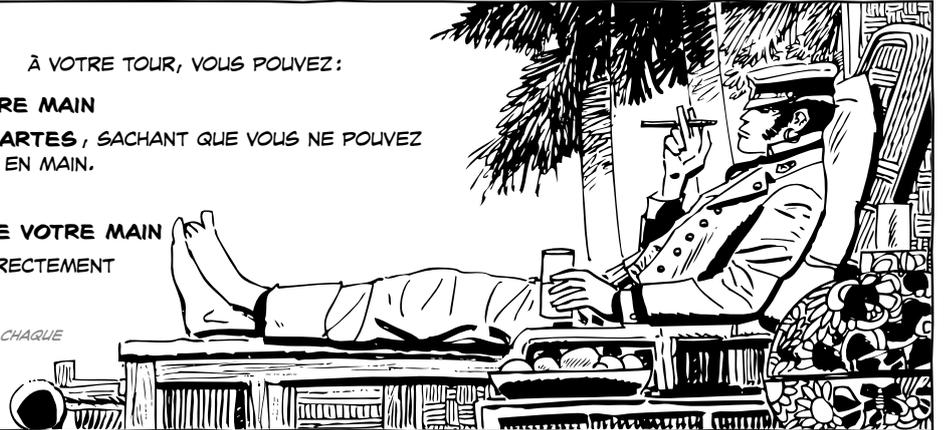
PUIS PIOCHER AU MAXIMUM 2 CARTES, SACHANT QUE VOUS NE POUVEZ JAMAIS AVOIR PLUS DE 4 CARTES EN MAIN.

OU

> DÉFAUSSER 0 À 4 CARTES DE VOTRE MAIN

PUIS PIOCHER POUR REMETTRE DIRECTEMENT VOTRE MAIN À 4 CARTES.

LORSQUE VOUS PIOCHEZ, VOUS POUVEZ PRENDRE CHAQUE CARTE DANS LA PIOCHE DE VOTRE CHOIX. IL EST AUTORISÉ DE CONSULTER LES CARTES PIOCHÉES UNE À UNE.



CARTES "PERSONNAGE"

LORSQUE VOUS JOUEZ UN PERSONNAGE,

1 POSEZ-LE SUR UNE CASE VIDE EN TENANT COMPTE DE 2 CONTRAINTES :

> LA COULEUR DE FOND DU PERSONNAGE DOIT CORRESPONDRE À CELLE DU PLATEAU SUR LEQUEL VOUS LE POSEZ.

> LE PERSONNAGE DOIT ÊTRE **CONTIGU** À UN PERSONNAGE DÉJÀ POSÉ, OU À UNE FIGURINE.

2 POSEZ 1 MARQUEUR DE VOTRE STOCK SUR CE PERSONNAGE. SI VOUS N'EN AVEZ PLUS, VOUS DEVEZ LE PRÉLEVER SUR UN PERSONNAGE DÉJÀ EN JEU.

3 OPTIONNEL : FAITES **AGIR** LE PERSONNAGE SELON LA COULEUR DU BORD DE SA CARTE :



CERTAINS PERSONNAGES ONT 2 COULEURS DE FOND : VOUS AVEZ DONC LE CHOIX ENTRE 2 PLATEAUX.

CONTIGU = QUI TOUCHE L'UN DES 4 BORDS DE LA CASE (PAS EN DIAGONALE).



BORD BLANC
AJOUTEZ 1 DE VOS MARQUEURS À UN PERSONNAGE CONTIGU.



BORD NOIR
ENLEVEZ 1 MARQUEUR À UN PERSONNAGE CONTIGU. RENDEZ LE MARQUEUR À SON PROPRIÉTAIRE.



BORD NOIR ET BLANC
VOUS AVEZ LE CHOIX DE CONSIDÉRER QUE LE BORD EST BLANC **OU** NOIR, ET DE FAIRE AGIR LE PERSONNAGE EN CONSÉQUENCE.

SI CETTE ACTION VISE UN PERSONNAGE SANS MARQUEUR, IL MEURT. RETIREZ-LE DU PLATEAU ET GLISSEZ-LE SOUS VOTRE SCEAU. CETTE CARTE VOUS RAPPORTERA 1 OR EN FIN DE PARTIE.

RAT TIRAT!

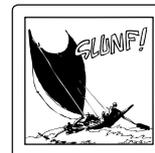
CARTES "OBJET"



UN OBJET SE JOUE TOUJOURS AVEC UN PERSONNAGE (OU UNE FIGURINE). IL NE SE POSE PAS SUR UNE CASE, ON LE DÉFAUSSE ET ON APPLIQUE SON EFFET À PARTIR DE LA CASE DU PERSONNAGE QUE L'ON VIENT DE JOUER.

LE NOMBRE DE MARQUEURS AJOUTÉS OU DE COUPS PORTÉS, SUR UN OU PLUSIEURS PERSONNAGES, DÉPEND DU NOMBRE D'ONOMATOPEÉS (1 OU 2).

RIEN N'INTERDIT DE JOUER UN OBJET BLANC SUR UN PERSONNAGE NOIR ET VICE VERSA.

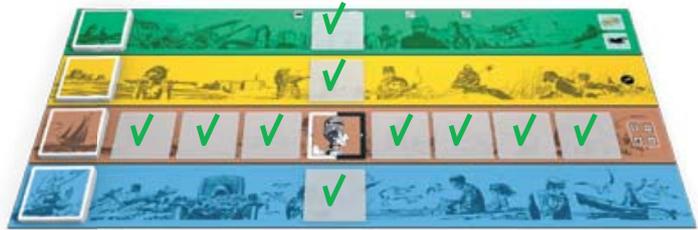


UN OBJET BLANC
PERMET D'AJOUTER DES MARQUEURS À DES PERSONNAGES CONTIGUS.



UN OBJET NOIR
PERMET D'ENLEVER DES MARQUEURS À DES PERSONNAGES CONTIGUS. SI LE PERSONNAGE VISÉ EST SANS MARQUEUR, IL MEURT (GLISSEZ SA CARTE SOUS VOTRE SCEAU).

CARTES À ZONE D'ACTION ÉTENDUE



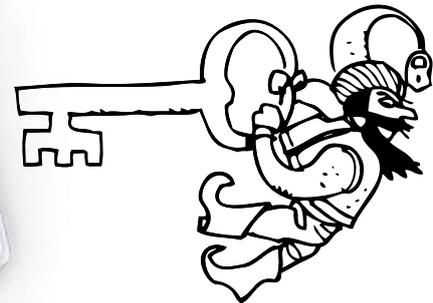
LES PERSONNAGES ET LES OBJETS QUI ONT DES TRIANGLES SUR LES CÔTÉS PEUVENT AGIR SUR TOUTE LA COLONNE ET/OU TOUTE LA RANGÉE DANS LAQUELLE ILS ONT ÉTÉ JOUÉS.

LA ZONE D'ACTION ÉTENDUE NE S'APPLIQUE QU'À L'ACTION DE SA CARTE. LES OBJETS OU PERSONNAGES JOUÉS EN MÊME TEMPS N'EN BÉNÉFICIENT PAS.

CARTES "AVANTAGE"

LES EFFETS DES CARTES "AVANTAGE" SONT EXPLIQUÉS PAR LE TEXTE DE LA CARTE.

SAUF EXCEPTION CLAIREMENT INDIQUÉE DANS LE TEXTE, CES CARTES NE SE POSENT PAS SUR UN PLATEAU; ON LES DÉFAUSSE EN APPLIQUANT LEUR EFFET, OU ON LES POSE DEVANT SOI.



EXEMPLE DE TOUR DE JEU



- ① Le joueur rouge joue tout d'abord un personnage à bord blanc.
- ② Il pose un marqueur dessus.



- ③ Comme son personnage a un bord blanc, il peut ajouter un marqueur sur un personnage contigu.
- ④ Il joue ensuite un couteau pour éliminer le personnage du dessus, car ce dernier n'avait aucun marqueur.



- ⑤ Il joue ensuite un double canon, ce qui permet à son personnage...
- ⑥ d'enlever à distance un marqueur adverse,
- ⑦ et de porter une attaque contre le train.

Il décide alors de s'arrêter et termine son tour en piochant 2 cartes.

CARTES "CORTO" ET "RASPOUTINE"



CES CARTES PERMETTENT DE JOUER LES FIGURINES.

ON LES DÉFAUSSE, PUIS ON DÉPLACE LA FIGURINE CORRESPONDANTE DE 0 À 3 "PAS".

PAS = DÉPLACEMENT DEPUIS LA CASE OÙ SE TROUVE LA FIGURINE VERS UNE CASE CONTIGÜE. UNE FIGURINE PEUT DONC SE DÉPLACER JUSQU'À 3 CASES ORTHOGONALEMENT.

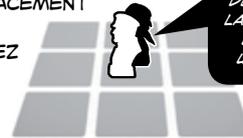
UNE FOIS LE DÉPLACEMENT DE LA FIGURINE TERMINÉ, EFFECTUEZ SON ACTION DANS SA ZONE D'INFLUENCE.

LA PREMIÈRE FOIS QU'UNE FIGURINE ENTRE EN JEU, ELLE "APPARAÎT" SUR LA PIOCHE DE VOTRE CHOIX, PUIS ELLE SE DÉPLACE.

CERTAINES CARTES ONT UNE BULLE "VÉHICULE" QUI AUTORISE À FAIRE JUSQU'À 6 "PAS".



LA ZONE D'INFLUENCE DE LA FIGURINE COMPREND LA CASE OÙ ELLE SE TROUVE ET SES 8 VOISINES, SOIT UN MAXIMUM DE 9 CASES.



ACTION DE CORTO

CORTO A UNE ACTION DOUBLE, À RÉALISER DANS L'ORDRE SUIVANT :



① CHAQUE PERSONNAGE AMI DE CORTO (CF BULLE) SITUÉ DANS LA ZONE D'INFLUENCE DE CORTO RAPPORTE 1 OR AU JOUEUR QUI A LE PLUS DE MARQUEURS DESSUS.



PRENEZ CET OR SOUS FORME D'UNE CARTE DE LA DÉFAUSSE QUE VOUS GLISSEZ SOUS VOTRE SCEAU. SI LA DÉFAUSSE EST VIDE, UTILISEZ LES CARTES D'UNE AVENTURE QUI N'EST PAS JOUÉE.

EN CAS D'ÉGALITÉ SUR UNE CARTE, PERSONNE NE REÇOIT D'OR.

② VOUS POUVEZ PLACER 2 DE VOS MARQUEURS DANS LA ZONE D'INFLUENCE DE CORTO, EN LES RÉPARTISSANT OU PAS.



ACTION DE RASPOUTINE

RASPOUTINE ÉLIMINE IMMÉDIATEMENT UN PERSONNAGE SITUÉ DANS SA ZONE D'INFLUENCE.

GLISSEZ LA CARTE "PERSONNAGE" ÉLIMINÉE SOUS VOTRE SCEAU. ELLE COMPTERA POUR 1 OR EN FIN DE PARTIE. RENDEZ LES ÉVENTUELS MARQUEURS À LEUR(S) PROPRIÉTAIRE(S).



CERTAINES CARTES PRÉSENTENT À LA FOIS CORTO ET RASPOUTINE : À VOUS DE CHOISIR LEQUEL VOUS ALLEZ JOUER.

CORTO ET RASPOUTINE PEUVENT UTILISER DES OBJETS EN PLUS DE LEUR ACTION.

IL EST INTERDIT DE JOUER UNE CARTE "PERSONNAGE" SOUS UNE FIGURINE MAIS ON PEUT AGIR SUR UNE CARTE "PERSONNAGE" SOUS UNE FIGURINE.

LES 2 FIGURINES PEUVENT SE TROUVER SUR LA MÊME CASE.



EXEMPLE : CORTO



- ① Le joueur vert joue une carte "Corto", déplace la figurine de 2 pas et s'arrête. Cela lui rapporte immédiatement 1 or (a). Même gain pour le joueur jaune (b). La carte en (c) ne rapporte rien, car personne n'y est majoritaire.
- ② Il décide ensuite de placer ses 2 marqueurs sur une même carte pour y prendre la majorité et former un groupe conséquent.
- ③ Il joue un objet noir et attaque le train.

MAIS POURQUOI TE FAUT-IL TOUJOURS... TUER TOUT LE MONDE ?

ET LUI, IL ALLAIT FAIRE QUOI, CE FOU ?



DÉFAUSSER ET PASSER SON TOUR

SI UN JOUEUR NE PEUT JOUER AUCUNE CARTE (CAR IL N'A, PAR EXEMPLE, QUE DES OBJETS DANS SA MAIN), OU S'IL NE SOUHAITE PAS JOUER, IL PEUT DÉFAUSSER AUTANT DE CARTES QU'IL LE SOUHAITE ET FINIR SON TOUR EN PIOCHANT POUR REMETTRE DIRECTEMENT SA MAIN À 4 CARTES.



PLUS DE MARQUEUR

IL SE PEUT QUE LORSQUE VOUS VOULEZ OU DEVEZ PLACER UN MARQUEUR, VOUS N'EN AYEZ PLUS DANS VOTRE STOCK. DANS CE CAS, VOUS POUVEZ (OU DEVEZ, SELON LE CAS) EN DÉPLACER UN QUI EST DÉJÀ EN JEU.



FIN DE PARTIE

SI, À LA FIN DU TOUR D'UN JOUEUR, **TOUTES LES CASES DE 2 PLATEAUX SONT OCCUPÉES**, LA PARTIE PREND IMMÉDIATEMENT FIN (UNE FIGURINE SEULE SUR UNE CASE "L'OCCUPE").

ATTENTION, **LE JOUEUR QUI MET FIN À LA PARTIE N'A LE DROIT DE POSER QU'UN SEUL PERSONNAGE À SON TOUR** OU DE JOUER QU'UNE SEULE FIGURINE.

LES CARTES "OBJET" ET "AVANTAGE" NE SONT EN REVANCHE PAS LIMITÉES.

ON PASSE ALORS AU DÉCOMPTE.

LE JOUEUR QUI A LE PLUS D'OR L'EMPORTE.

PIOCHES ÉPUISÉES : SI TOUTES LES PIOCHES SONT ÉPUISÉES, LES JOUEURS POURSUIVENT LA PARTIE JUSQU'À CE QUE PLUS AUCUN JOUEUR NE PUISSE JOUER (SI UN SEUL JOUEUR PEUT JOUER, IL CONTINUE TOUT SEUL).

DÉCOMPTE

CHACQUE JOUEUR GAGNE :

- > **2 ORS PAR PERSONNAGE DE SON PLUS GRAND GROUPE.** UN GROUPE EST COMPOSÉ DE CARTES CONTIGUÉS QU'IL CONTRÔLE (C'EST LUI QUI A LE PLUS DE MARQUEURS DESSUS).
EN CAS D'ÉGALITÉ DE MARQUEURS SUR UNE CARTE, ELLE NE COMPTE POUR PERSONNE.
- > **1 OR PAR PERSONNAGE DE SES AUTRES GROUPES** (MINIMUM 2 CARTES CONTIGUÉS).
UN PERSONNAGE ISOLÉ NE RAPPORTE RIEN.
- > **1 OR POUR CHAQUE CARTE PRÉSENTE SOUS SON SCEAU.**
- > **DE L'OR ISSU DES QUÊTES** (VOIR LE LIVRET DES AVENTURES).

EN CAS D'ÉGALITÉ, LE GAGNANT EST CELUI QUI A LE PLUS DE MARQUEURS DEVANT LUI.

EN CAS DE NOUVELLE ÉGALITÉ, LES JOUEURS SE PARTAGENT LA VICTOIRE.



"La maison dorée de Samarkand"
(Ed. Casterman)

EXEMPLE DE DÉCOMPTE



① Groupes de personnages :

Le joueur vert obtient 10 ors (5 x 2 ors) pour son plus grand groupe (cartes a-b-c-d-e) ; 2 ors (2 x 1 or) pour un autre groupe (cartes f-g) ; Les cartes h-i-j-k ne rapportent rien, car vert n'étant pas majoritaire sur i, il n'y a pas de connexion entre ces cartes.

② Cartes sous le sceau :

5 cartes = 5 ors.

③ Or des quêtes :

Il a amassé des tuiles pour un total de 7 ors.

Son trésor final est donc de :

10 + 2 + 5 + 7 = 24 ors.



LIVRET DES
AVENTURES!

Corto Maltese® & Hugo Pratt™
are © Cong SA. All rights reserved.



DANS LE REPAIRE DU PIRATE DE L'ESCONDIDA

d'après
"La Ballade de la mer salée"

Véritable roman en bande dessinée, *La Ballade de la mer salée* nous fait découvrir en début d'histoire un Corto dérivant, ligoté sur un radeau de fortune, sous un soleil de plomb. Inspiré de grands films romanesques et des récits épiques d'écrivains voyageurs, Hugo Pratt propose dans cette histoire l'errance du héros maltais et de Raspoutine, d'île en île en Mélanésie. Sur fond de piraterie, de déclenchement de la Première Guerre mondiale et de coutumes des peuples aborigènes, Corto se dévoile peu à peu : aventurier singulier et libre, antihéros ironique et solitaire... Cet homme-là ne pouvait pas rester longtemps capitaine de la flotte du "Moine", le maître de tous les pirates...



LE MOINE

Visage dissimulé, comme pour garder un secret, ce grand pirate dirige depuis son île cachée, l'Escondida, une organisation qui écume les mers du sud et s'est mise au service de l'Etat allemand.



CAÏN GROOVESNORE

Le cousin de Pandora se retrouve après un naufrage sur l'Escondida, l'île du Moine. Il retournera plus tard en Nouvelle-Angleterre puis s'engagera dans la Royal Air Force.

Peut également être joué sur le plateau de l'Aventure C.



PANDORA GROOVESNORE

Ce «bijou romantique», comme la surnomme Corto, elle est la fille de Taddé Groovesnore, lord britannique et grand armateur du port de Sydney. La richesse de sa famille inspire à Raspoutine une demande de rançon...



CHRISTIAN SLÜTTER

Lieutenant de vaisseau de la marine impériale allemande, il prend les commandes d'un sous-marin pour travailler avec le Moine. Il sera fusillé par les Anglais.



TARAO

Maori de Nouvelle-Zélande, épargné par Raspoutine lors de la capture d'un cargo, c'est un marin expérimenté qui sait tirer parti des croyances et des légendes des peuples du Pacifique sud.



CRANIO

Homme de confiance du Moine et maître d'équipage de Raspoutine, ce marin des îles Fidji aspire à l'union des Mélanésiens, loin des guerres des blancs.



VAN HERDEN



HANS GALLAND



RINALD GROOVESNORE



TAKI JAP



"THE FAMOUS SBRINDOLIN"



LES CARTES DE L'AVENTURE

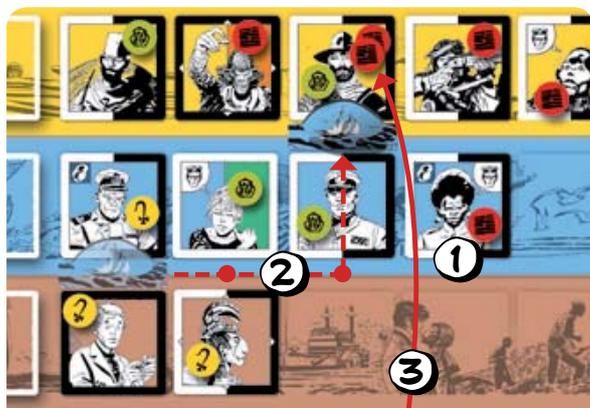
- 11 cartes "Personnage"
- 4 cartes "Objet"
- 2 cartes "Avantage"
- 1 carte "Corto"
- 2 cartes "Raspoutine"



LA QUÊTE DE L'AVENTURE

MISE EN PLACE : LE BATEAU EST PLACÉ AU-DESSUS OU EN-DESSOUS DE LA PREMIÈRE CASE DU PLATEAU DE L'AVENTURE, DE FAÇON À CE QU'IL SOIT ENTRE 2 PLATEAUX.

DURANT LE JEU, DÈS QU'UN JOUEUR POSE UN PERSONNAGE PORTANT LE SYMBOLE DU MOINE (M), IL PEUT DÉPLACER LE BATEAU DE 0 À 3 "PAS" (Y COMPRIS D'UNE AVENTURE À L'AUTRE MAIS TOUJOURS ENTRE 2 PLATEAUX). IL PEUT ENSUITE POSER 1 MARQUEUR SUR L'UNE DES 2 CARTES SITUÉES AU-DESSUS ET AU-DESSOUS DU BATEAU.



Dans cet exemple, le joueur rouge joue un personnage avec le symbole du Moine (M), pose son marqueur dessus et le fait agir, puis déplace le bateau de 3 pas (3). Il peut ainsi poser un de ses marqueurs sur le personnage au-dessus du bateau (3) pour en prendre le contrôle.

LE MOINE PEUT FAIRE BOUGER ET AGIR LE BATEAU 2 FOIS DE SUITE.





JEREMIAH STEINER

Corto rencontre à Paramaribo cet ancien professeur de l'Université de Prague, miné par l'alcool. Après sa longue dérive éthylique, le scientifique reprendra ses activités intellectuelles.



TIR FIXE

Chef d'une bande de Cangaceiros du Sertão, il mène la révolte contre la domination des propriétaires terriens et le gouvernement. Il mourra dans un affrontement avec un colonel à Queimada.



BOUCHE DORÉE

Cette grande et mystérieuse prêtresse des cultes secrets, pratiqués en Amérique du Sud, aurait plus de 200 ans... Elle est en tout cas une femme d'affaires avisée.

Peut également être jouée sur le plateau de l'aventure E.



JOHANNES MILNER



QUETZALCOATL



TRISTAN BANTAM

En possession de documents légués par son père, un célèbre scientifique de la Geographic Association of London, cet adolescent se lance sur les traces du continent de Mû.



SOLEDAD LOKAARTH

Sur l'île de Maracatoquã, la jeune fille, originaire de Saint-Barthélémy, blesse Corto. Elle sera sauvée des flammes par ce même Corto, dans l'incendie de sa demeure.



MISS AMBIGUÏTÉ DE POINCY

La descendante du pirate Barracuda Touche-à-Tout habite Basseterre, l'île de son ancêtre. Elle mourra sous le tir au canon d'un dément dans un fort espagnol.



MORGANA



"CASSE-MACHOIRS"



"YEUX DE CRAPAUD"

LA CHASSE AU TRÉSOR DU "FORTUNE ROYALE"

d'après "Sous le signe du Capricorne"

Les histoires contées dans ce second album de la série Corto Maltese nous emmènent de la Guyane Hollandaise à l'île de Maracatoquã, au large du Honduras. Corto vogue sur les eaux des Caraïbes, s'intéresse au Royaume disparu de Mû, participe au combat des paysans contre les grands propriétaires terriens au Brésil, affronte une mouette, rencontre un baignard de Cayenne, des indiens réducteurs de têtes ou des prêtresses vaudous... et cherche à réunir les quatre cartes As en os de baleine qui l'aideront à trouver le trésor du galion espagnol "Fortune Royale".



LES CARTES DE L'AVENTURE

- 11 cartes "Personnage"
- 2 cartes "Objet"
- 4 cartes "Avantage"
- 2 cartes "Corto"
- 1 carte "Raspoutine"



LA QUÊTE DE L'AVENTURE

MISE EN PLACE: LA TUILE "FORTUNE ROYALE" EST PLACÉE EN BOUT DE PLATEAU.

DURANT LE JEU, LE PREMIER JOUEUR À ÊTRE EN POSSESSION DES 4 AS DIFFÉRENTS REMPORTE LA TUILE ET SES 7 ORS.

UN AS S'OBTIENT SOIT PAR LE CONTRÔLE D'UN PERSONNAGE AYANT UN SYMBOLE "AS", SOIT GRÂCE À UNE CARTE "AVANTAGE" «POSEZ CET AS DEVANT VOUS».

IL EST PERMIS DE POSSÉDER PLUSIEURS FOIS LE MÊME AS PENDANT LE JEU.



SI LA QUÊTE EST TERMINÉE :

- UN JOUEUR QUI A DANS SA MAIN UNE CARTE «POSEZ CET AS DEVANT VOUS» PEUT LA DÉFAUSSER AU DÉBUT DE SON TOUR ET REPIOCHER,
- UN JOUEUR QUI PIOCHE UNE CARTE «POSEZ CET AS DEVANT VOUS» PEUT LA DÉFAUSSER IMMÉDIATEMENT ET REPIOCHER.



DES SONGES DE LÉGENDES AUX RÊVES DE FORTUNE

d'après "Les Celtiques"

Durant la Première Guerre mondiale, Corto est en Europe. Il vit alors une série d'aventures dans lesquelles réel et imaginaire sont confondus, qui le mènent de la lagune de Venise à la capitale irlandaise, des rives de la Somme à Stonehenge. Ici, il démantèle un réseau d'espions. Là, il orchestre le vol du trésor du royaume de Monténégro pour le compte des républicains. Des personnages de légende s'invitent dans ses rêves. Il côtoie tous les acteurs du conflit meurtrier du début du 20^e siècle, pour mieux en dénoncer l'absurdité. Et il rencontre de magnifiques et redoutables femmes. «*Mais pourquoi les femmes qui m'intéressent se trouvent toujours de l'autre côté ?*», dira-t-il...



LA QUÊTE DE L'AVENTURE



MISE EN PLACE :
LES 3 TUILES "LINGOT" ET LES 3 TUILES "CORBEAU" FORMENT DEUX PILES DISTINCTES EN BOUT DE PLATEAU. LES TUILES DE 3 ORS SONT PLACÉES AU BAS DES PILES.

DURANT LE JEU, CHAQUE FOIS QU'UN PERSONNAGE AVEC UN SYMBOLE  OU  EST POSÉ SUR UNE CASE DU PLATEAU AVEC LE MÊME

SYMBOLE, LE JOUEUR PREND LA TUILE DU DESSUS DE LA PILE CORRESPONDANTE.



LES CARTES DE L'AVENTURE

- 14 cartes "Personnage"
- 2 cartes "Objet"
- 2 cartes "Avantage"
- 2 cartes "Corto"



BANSHEE O'DANNAN

Engagée dans la lutte pour l'indépendance de son pays, cette femme, dont le nom porte malheur (les Banshees irlandaises sont des sorcières porteuses de mauvais présages), est tentée un instant de suivre Corto.



LADY ROWENA WELSH

Née à Brème, cette espionne allemande est l'épouse d'un député au Parlement britannique. Avant d'être fusillée, elle offre à Corto une décoration de guerre en guise de souvenir.



MÉLODIE GAËL

Harpiste et chanteuse de vieilles complaintes celtiques, cette espionne à la solde des Allemands possède quelque talent pour l'hypnose.



VENEXIANA STEVENSON

Machiavélique aventurière, aussi cupide que peu scrupuleuse. Courageuse et habile, elle croquera Corto à plusieurs reprises.

Peut également être jouée sur le plateau de l'aventure F.



FRANZ-JOSEPH RADESKY

Membre de la vieille aristocratie autrichienne, ce lieutenant participe, aux commandes de son ballon d'observation, au plan de Corto pour récupérer l'or du Monténégro.



OBERON

Roi des elfes, il est le paladin des divinités de la Celtie contre celles de Germanie. Il mobilise les mondes légendaires lors d'une menace saxonne...



SINCLAIRE



BELLEFONDS



MERLIN



LA FÉE MORGANE



O'SULLIVAN



SEAN FINNUCAN



FRÈRE SERAPHIN



LE "BARON ROUGE" MANFRED VON RICHTHOFEN



SUR LES TRACES DES HOMMES-LÉOPARDS

d'après "Les Ethiopiennes"

Les quatre histoires rassemblées dans le recueil *Les Ethiopiennes* se déroulent à la fin de l'année 1918 et ont pour cadre les légendaires terres de la Corne de l'Afrique. Alors que la guerre se termine en Europe, elle se poursuit sur le continent africain. Cush, personnage important dans l'œuvre de Pratt, fait son apparition dans la première histoire intitulée *Au nom d'Allah le miséricordieux*. Il reviendra, tout comme d'autres personnages de ces aventures, dans *Les Scorpions du Désert*, une autre série du dessinateur Hugo Pratt. Corto rencontre aussi les hommes-léopards du Rufiji, qui assurent alors la justice africaine, au cœur d'une histoire qui sent la chaleur et le sang...



CUSH

Sauvage guerrier dankali de la tribu des Beni Amer et homme de foi, ce nomade solitaire et ami de Corto ne perd pas de temps avec ses ennemis, qu'il supprime sans état d'âme.



DAVE BRUKOÏ

Un homme-léopard ! Au cours de la poursuite du traître Saxon, Brukoï, alias Big Tom Tom, devient frère de sang de Corto Maltese.



IDRISS EL AZEM

Ce nationaliste arabe, connu sous le nom d'El Oxford, a étudié dans les universités européennes et américaines. Il meurt sous le feu de balles turques, et sous les yeux de Corto.



SIMON BRADT

Capitaine de l'armée britannique, cet ancien combattant irlandais s'appelle en réalité Juda O'Leary. Capturé par les rebelles du Mad Mullah et condamné au bûcher, c'est Corto qui lui donne "le coup de grâce".



SHAMAËL

"Le poison de Dieu" est un grand sorcier abyssin, un ange déchu qui vient des mythes hébraïques et que l'on retrouve dans l'épopée mésopotamienne Gilgamesh.

Peut également être joué sur le plateau de l'aventure F.



IAN MAC GREGOR

Ce capitaine de l'armée britannique mène des campagnes en Afrique depuis 1911. Dans le delta du fleuve Rufiji disputé aux Allemands, il met en garde Corto contre les hommes-léopards.



WERNER SAXON



MUNGO



FALA MARIAM



LA MÈRE DE CUSH



SAHAD EL CAIRO



RAS YAQOB



LORD HAW HAW



LES CARTES D'AVENTURE

- 13 cartes "Personnage"
- 3 cartes "Objet"
- 2 cartes "Avantage"
- 2 cartes "Corto"



LA QUÊTE DE L'AVENTURE



MISE EN PLACE : LES 6 JETONS

"HOMME-LÉOPARD" SONT EMPILÉS EN BOUT DE PLATEAU À DROITE.

DURANT LE JEU, CHAQUE FOIS QU'UN PERSONNAGE AVEC LE SYMBOLE  EST JOUÉ, ON Y PLACE UN JETON "HOMME-LÉOPARD".

EXCEPTION : LA CARTE "BRUKOÏ" ACCUEILLE 2 JETONS.

UNE FOIS LA PARTIE TERMINÉE, LORS DE SON DÉCOMPTÉ FINAL, CHAQUE JOUEUR MAJORITAIRE SUR UNE CARTE "HOMME-LÉOPARD" PEUT DÉPLACER CHAQUE JETON S'Y TROUVANT DE 1 À 3 CASES (ORTHOGONALEMENT DE CASE EN CASE).

CES JETONS LUI PERMETTENT DE RELIER SES PERSONNAGES POUR AUGMENTER LA TAILLE DE SES GROUPES.

A LA FIN DE SON DÉCOMPTÉ, LE JOUEUR RETIRE SES JETONS "HOMME-LÉOPARD", QUI NE PROFITENT PAS AUX AUTRES JOUEURS.



Dans cet exemple, le joueur rouge déplace son jeton "homme-léopard" sur la case du dessous ①, reliant ainsi un petit groupe de 2 personnages ② et un personnage isolé ③ à son grand groupe ④. Son grand groupe est finalement composé de 7 personnages (4+2+1) et lui rapporte 14 ors.



CETTE CARTE NE CONCERNE QUE L'ACTION BLANCHE OU NOIRE DU PERSONNAGE, EN SUIVANT LES RÈGLES HABITUELLES. IL EST ÉGALEMENT POSSIBLE DE JOUER UN OBJET SUR CE PERSONNAGE.



LE TRAIN D'OR RUSSE DE L'AMIRAL KOLTCHAK



CHANGAÏ LI
Membre de la société secrète chinoise des "Lanternes Rouges", révolutionnaire de la première heure, elle participera à tous les grands mouvements de l'histoire chinoise après la Première Guerre mondiale.



MARINA SEMINOVA
Cette fascinante Duchesse de la Grande Russie est l'amie de l'Amiral Alexandre Koltchak. Invitée par le Cosaque Spatzetov dans son train blindé, elle croisera Raspoutine, ce qui lui sera fatal.



MAJOR JACK TIPPIT
L'officier et pilote de guerre de l'US Air Force invite Corto dans son avion pour un voyage de Shanghai à Kharbine en Mandchourie. Voyage écourté : l'aéronef est abattu au survol du fameux train.



TCHANG TSO-LIN
Puissant seigneur de guerre de Mandchourie, ce général cruel et raffiné est également membre de la secte des "Dragons Noirs". Corto le rencontre à Shanghai.



SEMEV
Chef de la "Division sauvage", l'Ataman Grigori Mikhaïlovitch Semenov occupe la ligne du Transsibérien avec ses trains blindés. Spatzetov est sous ses ordres.



LE BARON VON UNGERN-STERNBERG
Baron fou et sanglant, il combat les bolchevics avec Semenov et veut créer son empire. En lui tenant tête, Corto lui inspirera le plus grand respect.



"UNE OREILLE"



NINO IAROSLAV



HU



"LONGUE VIE"



LE "MOPA"



IGOR SPATZETOV

d'après "Corto Maltese en Sibérie"

Cette fabuleuse et cruelle aventure démarre à Venise. Corto s'ennuie et a décidé de retourner chez lui à Hong Kong. C'est la fin de la guerre en Europe mais une dictature contre-révolutionnaire s'est établie en Sibérie. Après le massacre du Tsar déchu Nicolas II et de sa famille, le trésor impérial fait l'objet de toutes les convoitises, y compris celle des Lanternes rouges, une mystérieuse organisation qui propose à Corto de s'emparer du train qui transporte l'or. L'aventurier part alors avec Raspoutine dans cette vaste et glaciale région dévastée par la guerre civile et la violence, où la cruauté et le romantisme s'entremêlent dans les vapeurs du Transsibérien et du Transmandchourien...



LA QUÊTE DE L'AVENTURE

MISE EN PLACE : LES 9 WAGONS SONT PLACÉS EN 3 PILES FACE CACHÉE EN BOUT DE PLATEAU À DROITE. LE TRAIN EST PLACÉ AU-DESSUS OU EN-DESSOUS DE LA DERNIÈRE CASE DU PLATEAU DE L'AVENTURE, DE FAÇON À CE QU'IL SOIT ENTRE 2 PLATEAUX.

DURANT LE JEU, CHAQUE FOIS QU'UNE CARTE "PERSONNAGE" EST POSÉE SUR LE PLATEAU DE L'AVENTURE, LE TRAIN AVANCE D'UNE CASE VERS LA GAUCHE. LES JOUEURS PEUVENT ATTAQUER LE TRAIN EN JOUANT DES PERSONNAGES ET DES OBJETS À BORD NOIR DE MANIÈRE CONTIGÜE À UNE PARTIE DU TRAIN. ILS PRENNENT AUTANT DE WAGONS QUE D'ATTAQUES PORTÉES. APRÈS L'ATTAQUE DU TRAIN, LE JOUEUR PREND CONNAISSANCE DU WAGON PUIS LE POSE DEVANT LUI FACE CACHÉE.



L'ATTAQUE À DISTANCE EST ÉGALEMENT POSSIBLE AVEC DES CARTES À ZONE D'ACTION ÉTENDUE. UN PERSONNAGE À BORD BLANC NE PEUT ATTAQUER LE TRAIN QU'AVEC UN OBJET NOIR. IDEM POUR CORTO ET RASPOUTINE. LE TRAIN NE PEUT QU'AVANCER. IL EST POSSIBLE QU'IL SORTE DU JEU SI 9 CARTES "PERSONNAGE" OU PLUS SONT JOUÉES SUR LE PLATEAU DE CETTE AVENTURE.

LES WAGONS "BOOOM!" (3X)
PERMETTENT DE PORTER UNE ATTAQUE DEPUIS LE TRAIN (ZONE D'ACTION : L'UNE DES 2 COLONNES SUR LESQUELLES SE TROUVE LE TRAIN).
IL EST POSSIBLE DE LES JOUER À TOUT MOMENT DE SON TOUR DE JEU (CE TOUR OU UN SUIVANT). IL N'EST PAS OBLIGATOIRE D'AVOIR UN PERSONNAGE PRÈS DU TRAIN POUR JOUER UN WAGON "BOOOM!".

LES WAGONS "TRÉSOR" (6X)
RAPPORTENT 2 ORS.




LES CARTES DE L'AVENTURE

- 12 cartes "Personnage"
- 1 carte "Corto"
- 3 cartes "Objet"
- 1 carte "Raspoutine"
- 2 cartes "Avantage"
- 1 carte "Corto / Raspoutine"

LE GRAND OR DU ROI DE PERSE CYRUS

d'après "La Maison dorée de Samarkand"

A la fin de l'année 1921, Corto Maltese est à Rhodes pour résoudre une énigme. Il trouve un vieux document qui fait mention du trésor du roi de Perse caché par Alexandre le Grand, quelque part à Samarkand. Il part alors à travers l'Asie Mineure, en proie à des luttes meurtrières, avec la promesse d'un formidable butin. Sur les chemins qui doivent le mener à la Maison dorée de Samarkand, il retrouve Raspoutine qui croupit en prison... Une aventure qui fait la part belle aux rêves et à une réalité historique et politique revisitée.



ANTONIO SORRENTINO
Capitaine de carabiniers, il fut en poste à Venise où il rencontra Corto et affronta Venexiana Stevenson, avant de prendre fonction à Rhodes en 1921 où il retrouve le héros maltais.
Peut également être joué sur le plateau de l'aventure C.



CASSANDRE KATSOUROS
Sur l'île de Rhodes, Corto loge chez Cassandre, célèbre pour lire dans le marc de café.
« Quand tu auras trouvé ce que tu cherches, tu te perdras immédiatement » dit-elle à Corto, avant son départ vers Tarsus.



FARID HEKMET
Ce soldat turc a participé avec Timur Chevket et la 7^e Armée aux opérations en Syrie et au pillage de la banque d'Alep en 1918. Corto l'affronte aux premières heures de son périple en Asie Mineure.



ENVER BEY
Personnage historique, le Général Enver Bey ou Enver Pacha a entraîné la Turquie dans la Première Guerre mondiale et fut un des organisateurs du génocide des Arméniens en 1915.



TIMUR CHEVKET
Sosie de Corto Maltese, Chevket Pacha est un brillant mais effroyable officier de l'armée turque. Il participe activement au génocide arménien. Raspoutine trouvera un certain plaisir à l'abattre.



MARIANNE
Emotive et affectueuse, Marianne, qui s'appelle en vérité Eveline de Sabrevoie, est comédienne et joue pour les déserteurs turcs au côté de John Bull, autre personnage singulier de l'aventure.



RESHID



LE COLONEL BAHIAR



JOHN BULL



ABBAS



NARCISSE



L'IMAM DE L'ÉCOLE D'ERVICHE MAWLAWIYYAH

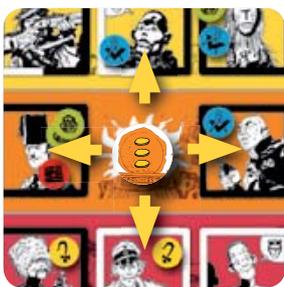


LA QUÊTE DE L'AVENTURE

MISE EN PLACE: LES 4 JETONS "GRAND OR" SONT EMPILÉS SUR L'EMPLACEMENT PRÉVU AU MILIEU DU PLATEAU.

DURANT LE JEU, AUCUN PERSONNAGE NI AUCUNE FIGURINE NE PEUT ÊTRE POSÉ À CET EMPLACEMENT. DÈS QU'UN PERSONNAGE OU UNE FIGURINE ARRIVE SUR UNE CASE CONTIGUË, LES 3 AUTRES CASES CONTIGUËS AU "GRAND OR" DEVIENNENT ACCESSIBLES.

UNE FOIS LA PARTIE TERMINÉE, LES JOUEURS REÇOIVENT UN JETON POUR CHAQUE PERSONNAGE QU'ILS CONTRÔLENT ET QUI EST PLACÉ SUR UNE DES 4 CASES ADJACENTES AU "GRAND OR". CES JETONS RAPPORTENT 3 ORS CHACUN.



SI LE PLATEAU EST EN BORDURE DE ZONE DE JEU, SEULES 3 CASES RAPPORTERONT DE L'OR.

PRÉCISION POUR LE DÉCOMPTÉ DES GROUPES EN FIN DE PARTIE: 2 PERSONNAGES SITUÉS DE PART ET D'AUTRE DE LA CASE DU TRÉSOR NE SONT PAS CONSIDÉRÉS COMME CONTIGUS.

Dans cet exemple, le joueur bleu gagne 2 jetons, Jaune et Vert en gagnent chacun 1.



LES CARTES DE L'AVENTURE

- 12 cartes "Personnage"
- 1 carte "Objet"
- 4 cartes "Avantage"
- 1 carte "Corto"
- 1 carte "Raspoutine"
- 1 carte "Corto / Raspoutine"





...IL Y A QUATRE AS DANS UN JEU, ET MIS ENSEMBLE ILS DONNENT LA SOLUTION POUR TROUVER... COMME D'HABITUDE... LE TRÉSOR.

QUI POSSÈDE LES TROIS AUTRES AS?

"Sous le signe du Capricorne - ... Et nous reparlerons des gentils hommes de fortune" (Ed. Casterman)



LE TRAIN D'OR DE L'AMIRAL KOLTCHAK?... NON, JE N'EN AI JAMAIS ENTENDU PARLER!

IL S'APPELLE AINSI PARCE QU'IL TRANSPORTE LE TRÉSOR IMPÉRIAL RUSSE DEPUIS LA MORT DU TSAR ET DE SA FAMILLE...

"En Sibérie" (Ed. Casterman)



TU AS DE LA CHANCE, CORTO MALTESE.

"Les Ethiopiennes - Au nom d'Allah Le Miséricordieux" (Ed. Casterman)



... ET DE TOUT CE SONGE TU ES LA SEULE CHOSE CONCRÈTE QUI ME RESTE.

"Les Celtiques - Songe d'un matin d'hiver" (Ed. Casterman)



... LE TRÉSOR D'ALEXANDRE QUE NOUS CHERCHONS DEVRAIT SE TROUVER DE CE CÔTÉ-LÀ... PEUT-ÊTRE PLUS AU SUD, ENTRE BACTRIANE ET LE KAFIRISTAN.

LE KAFIRISTAN? ON DIRAIT UN ROMAN DE KIPLING!

"La Maison Dorée de Samarkand" (Ed. Casterman)