

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



DESTINATION TRÉSOR

RÈGLE DU JEU

Contenu du jeu:

- 2 plateaux de jeu représentant la carte de l'île au trésor
- 2 guides de localisation (2 feuilles plastique transparentes)
- 1 contrôleur d'indices
- 28 cartes de repérage double-face
- 2 sets kit d'équipements de 9 cartes comprenant : des jumelles, un couteau, une boussole, une lampe de poche, une radio, une gourde, une corde, un sac de premiers secours, et un outil multi-usage.
- 210 marqueurs terrains recto/verso
- 2 feutres effaçables
- 1 règle de jeu

DESCRIPTIF : Marqueurs spéciaux - Marqueurs terrains - Carte d'équipement



Figure 1: Marqueur spécial Recto Verso cf. illustration 3 Consultation poste de contrôle



Figure 2 : Marqueur spécial Recto Verso cf. illustration 3 Consultation site trésor



Figure 3: Verso des marqueurs spéciaux 1 et 2



Figure 4: Marqueur terrain avec verso présentant un événement imparable.



Figure 5: Marqueur terrain avec verso présentant un raccourci.



Figure 6: Marqueur terrain avec verso présentant un événement. Le joueur est perdu sauf s'il possède la carte équipement du couteau



Figure 7: Marqueur terrain avec verso présentant un événement. Le joueur perd un tour de jeu sauf s'il possède la carte d'équipement outil multi-usages



Figure 8: Marqueur terrain R° Montagne



Figure 9: Marqueur terrain R° Jungle

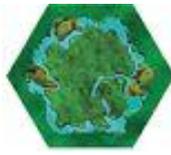


Figure 10: Marqueur terrain R° Marais



Figure 11: Marqueur terrain R° Brousse



Figure 12 : Marqueur terrain R° Plaine

Figure 13 : Carte d'équipement corde



Le joueur évite de perdre un tour
L'accessoire sera utilisé en montagne et ne sera utilisé qu'1 fois

Nombre de points que coûte l'accessoire

Marqueur terrain R° Montagne avec verso événement



Le joueur perd 1 tour s'il ne possède pas la carte d'équipement corde.

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à découvrir le lieu où est caché le trésor de l'île perdue.

DESCRIPTION DU MATÉRIEL

• LES PLATEAUX DE JEU

Afin de pouvoir suivre aisément sa progression pendant le jeu, chaque joueur joue sur son propre plateau de jeu.

Il représente l'île où vont évoluer nos aventuriers. Si vous étudiez les cartes, vous constaterez qu'elles ne sont pas tout à fait identiques. L'une présente le **Nord** en haut, l'autre le **Nord** en bas.

En effet, les joueurs se tenant face à face pour jouer, chacun d'eux doit pouvoir lire sa carte dans le même sens que son adversaire, de manière à s'orienter plus tard. Les cartes n'ont pas d'autres différences.

L'île est constituée de **5 sortes de terrains différents**, représentés par des cases hexagonales :

La jungle, les montagnes, la brousse, la plaine et les marais (illustrations 8, 9, 10, 11, 12)

Certaines cases portent des indications alpha-numériques qui représentent **les postes de contrôle** et/ou **les sites trésor**.

Les postes de contrôle

8 postes de contrôle représentés par **des forts** sont répartis sur l'île. C'est dans ces lieux que vous trouverez les indices vous menant au trésor.

Localisations des postes de contrôle

Fort : A1, A2, A3, A4, A5, A6, B1, B2

Ces postes sont symbolisés sur les cartes île au trésor par des cases signalées en **jaune**.

Les sites trésor

Il y a **28 sites trésor**. Ils sont représentés sur le plateau de jeu par 4 symboles différents :

Localisations des sites trésor

Point d'eau : B5, B6, C2, C4, D1, D2, D3, F3

Grotte : C1, C6, D4, D6, F1, F2

Ruines : B3, B4, C3, C5, E5, F4, F5, F6

Port : D5, E1, E2, E4, E6

Ce qui signifie que le trésor peut être caché dans l'un de ces sites. Ils sont symbolisés sur les cartes de l'île par des cases signalées en **rouge**.

• LES GUIDES DE LOCALISATION

Ils sont utilisés pendant **la première partie du jeu** pour découvrir **votre localisation** sur l'île.

A l'aide du feutre vous noterez le type de terrain traversé.

Vous pouvez utiliser des symboles, codes ou lettres pour chaque sorte de terrain rencontré pour vous aider à vous souvenir de votre parcours, en ayant pris soin auparavant de **bien faire correspondre le cadre de votre carte avec les bords de votre guide de localisation**.

Vous pourrez à tout moment, en déplaçant **le guide de localisation** sur votre plateau de jeu, **essayer de faire coïncider les indications recueillies** (parcours et terrains traversés), avec les différents reliefs de l'île afin de vous repérer et pouvoir ainsi commencer la recherche du trésor tant convoité.

• LE CONTRÔLEUR D'INDICES ET LES CARTES DE REPÉRAGE

Les cartes de repérage sont utilisées **pour donner des indices** et déterminer **l'emplacement du site trésor**.

Le contrôleur d'indices sert à **découvrir les informations** données par les cartes repérage. Son utilisation est fort simple : il suffit de tirer les languettes correspondant **au lieu** que vous désirez visiter (une lettre et un chiffre).

• LES MARQUEURS TERRAINS

Chaque Marqueur Terrain est recto/verso.

• **La face recto** représente **l'une des 5 sortes de terrains** rencontrés sur l'île. Deux marqueurs spéciaux supplémentaires représentent les postes de contrôle et deux autres les sites trésor. (illustrations : 1 R°/3 V° et 2 R°/3V°)

• **La face verso** indique ce que va découvrir l'aventurier en se déplaçant sur cette case. En haut à droite est inscrit le nombre d'heures de marche que coûte ce déplacement. Plus le terrain est difficile à traverser, plus le nombre d'heures de marche est élevé. Un tour de jeu correspond à **12 heures de marche**. Avec de la chance, vous pourrez également découvrir des raccourcis (voir chapitre localisation-raccourcis) - **illustration 5**

Certains marqueurs terrains vont présenter des **événements** qui vont retarder votre progression. Sur chacun de ces marqueurs figure, le nombre de tour(s) de jeu dont vous serez pénalisé, si toutefois vous ne possédez pas l'accessoire requis.

D'autres événements présents sur les marqueurs terrains sont imparables et permettent à votre adversaire de vous déranger et de vous re-situer sur le plateau de jeu. **Illustration 4**

TYPE DE TERRAIN	HEURES DE MARCHÉ
PLAINE	De 1 à 3 heures
JUNGLE	De 2 à 4 heures

MONTAGNE
MARAIS
BROUSSE

De 3 à 5 heures
De 4 à 8 heures
De 5 à 9 heures

• LES CARTES KIT D'ÉQUIPEMENTS

Chaque joueur aura choisi au début de la partie des cartes pour **une valeur de 24 points d'équipements**, afin d'acquérir le matériel de son choix parmi les **9 accessoires** proposés.

Illustration : 13 Carte corde

Chaque accessoire vous protège de l'un des divers obstacles et/ou problèmes que vous risquez de rencontrer lors de votre équipée.

• **En haut à droite** de chaque carte, un **numéro** vous indique le **nombre de points d'équipements** que coûte l'accessoire. – **Illustration 13**

• **En bas à gauche**, sont indiqués dans un ou plusieurs hexagones, le type **de terrain** où peut être utilisé l'accessoire ainsi que le **nombre de fois qu'il peut être employé**.

Sur le second hexagone, est indiquée la pénalité évitée (nombre de tours perdus évités ou dangers contournés) – **Illustration 13**

LISTE DES ACCESSOIRES

Accessoires	Terrain(s) où peut-être utilisée la carte	Coût de la carte
Une corde	MONTAGNE	1 point d'équipement
Un outil multi-usages	MARAIS-BROUSSE	2 points d'équipement
Une gourde	PLAINE	2 points d'équipement
Une paire de jumelles	MONTAGNE	2 points d'équipement
Une radio	MARAIS	2 points d'équipement
Un kit de survie	MONTAGNE-MARAIS	3 points d'équipement
Une boussole	JUNGLE	4 points d'équipement
Une lampe de poche	JUNGLE-BROUSSE	9 points d'équipement
Un couteau	JUNGLE-MONTAGNE MARAIS-PLAINE	13 points d'équipement

Pensez à noter sur une feuille de papier chaque fois que vous utilisez un accessoire. Dès que le nombre inscrit sur la carte Accessoire est atteint, **la carte est retirée définitivement du jeu**.

Par exemple : Illustration 13 - Si la carte est illustrée **d'une corde**. Cet objet vous **protège** d'un danger intervenant **dans la montagne**. Dans ce cas précis, **le verso** du marqueur terrain est illustré **d'un chiffre 1 sur une main rouge** entraînant une halte forcée **de 1 jour** (1 tour de jeu), si le joueur ne possède pas cette carte.

C'est-à-dire que vous ne pourrez **pas avancer au prochain tour**. Toutefois, si vous possédez la carte corde celle-ci vous évitera ce petit désagrément !

• PRÉPARATION DE L'EXPÉDITION

1. Les deux aventuriers s'assoient de chaque côté de la table de jeu, de manière à se faire face.

2. Chaque joueur prend une carte île au trésor, un guide de localisation et un feutre effaçable, puis choisit **une position sur la carte, correspondant au lieu de départ de son adversaire** et met **une croix** sur l'hexagone choisi.

Attention ! Ne pas montrer votre carte à votre adversaire tant qu'il n'a pas déterminé sa position sur la carte île au trésor.

3. Chacun choisit parmi son kit de carte d'accessoires le matériel qu'il veut emporter avec lui pour son expédition sur l'île. Le reste des cartes ne sera pas utilisé dans la partie.

RAPPEL : seulement **24 points d'équipement** sont autorisés par joueur.

4. Mélanger les cartes de repérage, puis tirer au hasard une carte que vous placez dans le contrôleur d'indices. La carte ainsi insérée indiquera l'**emplacement du trésor** pour cette partie. Retourner le contrôleur d'indices et insérer la carte en la plaçant dans le sens de la flèche, ainsi aucun joueur ne découvrira l'emplacement du trésor avant le début de la partie.

5. Classer les marqueurs terrains par type de terrain, puis les mélanger entre eux et les placer, **face numérotée cachée**, en pile sur la table.

Il reste alors 4 marqueurs spéciaux : 2 marqueurs représentent le trésor face recto et l'indicateur d'indices face verso (**illustrations 2 et 3**) et 2 autres marqueurs représentent un carrefour de flèches face recto et l'indicateur d'indices face verso (**illustrations 1 et 3**). Chaque joueur prend un marqueur de chaque type.

EN AVANT POUR L'AVENTURE !

Le premier aventurier qui peut indiquer la direction du Nord dans la pièce où se trouvent les joueurs est désigné pour commencer la partie.

Tout abord, chacun des joueurs **doit chercher** à retrouver **sa position initiale sur l'île**. Une fois qu'il s'est repéré, il pourra enfin commencer **sa quête au trésor**.

1) LA LOCALISATION

Pour se déplacer à chaque tour de jeu, les joueurs ont un minimum de **12 heures de marche (HM)**. Vous pouvez vous déplacer dans **6 directions** et pouvez effectuer plusieurs déplacements, tant que vous **n'avez pas atteint ou dépassé 12 HM**.

NORD, NORD-EST, NORD-OUEST, SUD, SUD-EST et SUD-OUEST (mais jamais les directions Est et Ouest).

• Comment déterminer sa position et se déplacer sur le guide de localisation

Lors de votre premier tour de jeu, vous ne possédez aucun indice sur votre localisation, sauf le type de terrain sur lequel vous a placé votre adversaire.

Afin de découvrir votre localisation, vous allez **indiquer une direction** (par exemple Nord-Est), à votre adversaire qui **va piocher un marqueur correspondant au terrain** sur lequel le joueur s'est déplacé et le retourne.

1. Si le marqueur indique **uniquement un chiffre**, le joueur retranche ce chiffre de son capital de départ (**12 HM**). A chaque déplacement, vous devez additionner les points HM indiqués sur le marqueur de terrain et inscrire selon le code de votre choix la nature du terrain traversé sur le **guide de localisation**. Votre adversaire doit également noter sur la carte de l'île les cases que vous traversez.

Tant qu'il reste des **HM** au joueur, il peut demander une nouvelle direction à son adversaire.

2. Si le marqueur indique **en plus** du chiffre **un événement** (voir les Evénements), le tour de jeu du joueur prend fin, sauf si le joueur a en sa possession la carte Accessoire **correspondant** au danger rencontré. Dans ce cas de figure, le joueur peut continuer à se déplacer. **Illustration 13**

Par contre, s'il ne **possède pas** l'accessoire demandé, il restera sans jouer le nombre de tours indiqués sur la main rouge du marqueur terrain.

Dès que le joueur a atteint ou tout juste dépassé les 12 HM, le tour du jeu du joueur se termine. Les Marqueurs terrains sont mis de côté, sauf le dernier retourné. Il permettra au joueur de se repérer lors de son prochain tour de jeu.

NOTE: Les HM notées sur cette pièce ne seront pas prises en compte au tour suivant.

Le tour passe au joueur suivant qui procède de la même manière.

Après plusieurs journées de marche, vous allez pouvoir commencer à cerner votre position de départ **en déplaçant** le guide de localisation **sur votre plateau de jeu** et **en faisant correspondre les indications recueillies** (parcours et terrains traversés).

- **Raccourcis** – **Illustration 5**

Si vous êtes chanceux, vous trouverez des raccourcis (marqueurs terrains illustrés d'une flèche rouge). Ils ne vous coûtent qu'1 HM et vous permettent de traverser l'intégralité de la zone terrain –dans la direction suivie- et de vous positionner sur la dernière case de ce terrain.

CAS PARTICULIERS

- **La mer**

Si votre adversaire se trouve sur un hexagone au bord de la mer lors de son tour de jeu et qu'il souhaite continuer dans une direction qui le mène droit dans la mer, vous criez Mer ! Pour lui indiquer qu'il ne peut plus continuer d'avancer dans cette direction.

- **Croiser son propre parcours**

Si jamais votre adversaire croise son propre parcours lors de la même journée de marche, il vous faut poser un second Marqueur Terrain sur le premier. Le jeu continue normalement.

- **LES EVENEMENTS**

Il existe de nombreux dangers dans cette folle course au trésor. Mis à part les conditions climatiques difficiles, chutes accidentelles et autres obstacles rencontrés, cette île regorge d'animaux sauvages.

Et c'est là que votre équipement vous sera très utile.

La plupart des événements vous font perdre des tours de jeu, mais certains peuvent vous égarer.

Si vous retournez un marqueur vous indiquant que vous avez perdu votre route et **que vous ne possédez pas** l'accessoire nécessaire pour **vous protéger** de cet incident (illustré sur le marqueur terrain), **votre adversaire peut vous repositionner sur n'importe quel hexagone à une distance de 4 cases maximum, mais dans la direction de son choix à partir du lieu de l'événement.** **Illustration 6**

L'incident vous oblige à **stopper immédiatement** votre tour de jeu.

À votre prochain tour, vous repartirez depuis le repositionnement effectué par votre adversaire !

Autre exemple : Si vous retournez un marqueur terrain **Illustration 7**, cela signifie que vous avez un problème technique important et que vous allez être bloqué pendant un tour de jeu dans les marais.

Par contre, si vous possédez l'accessoire **Outil multi-usages** dans votre kit d'équipement, cet événement ne vous affectera pas et vous pourrez continuer à jouer s'il vous reste des HM.

IMPORTANT: Certains événements sont imparables (aucune carte ne permet de les éviter). **Illustration 4.** Ils sont **facilement reconnaissables car aucun accessoire n'est représenté sur le marqueur.**

Après avoir déterminé votre position de départ, validez-la auprès de votre adversaire, afin de commencer la chasse au trésor. Mais auparavant, **reportez sur la carte de l'île votre position, ainsi que l'itinéraire effectué de manière à ne pas repasser 2 fois au même endroit.**

Maintenant, vous n'avez plus besoin de **votre guide de localisation**. Vous pouvez reporter directement sur la carte vos déplacements ainsi que ceux de votre adversaire.

2) LA CHASSE AU TRESOR

Après avoir déterminé votre position, plus rien ne vous arrête pour rechercher le trésor si convoité.

Vous allez continuer à vous déplacer sur l'île de la même manière que précédemment c'est-à-dire en ayant un capital de 12 HM par tour de jeu et en retournant un marqueur terrain correspondant à la nature de la case que vous souhaitez traverser.

Il va de soi que si un événement est spécifié sur le marqueur terrain, vous serez pénalisé si vous ne possédez pas l'accessoire nécessaire....

Il existe **28 sites** trésor mais cela prendrait beaucoup de temps de tous les visiter.

Par conséquent, vous **devez trouver** des indices vous renseignant sur le lieu du trésor. Pour cela vous devez vous rendre dans **les postes de contrôle**. Chaque poste de contrôle est indiqué sur la carte par le symbole du fort et une combinaison alpha-numérique (A1, B2, etc...). Ces combinaisons représentent les différentes **cases du contrôleur d'indices**.

Chaque déplacement **sur** un poste de contrôle coûte **4 HM, plus 7 HM** pour lire l'indice.

Mais attention, seul **Le premier joueur** qui arrive à un poste de contrôle aura connaissance de l'indice indiqué sur la carte de repérage. **Cet indice reste la propriété du premier joueur qui le découvre**, le second n'a pas le droit de le connaître.

Note : Il n'existe que 7 indices en tout, ce qui signifie qu'il reste toujours **un poste de contrôle vide d'indice**.

Pour connaître la nature de l'indice, vous devez utiliser le contrôleur d'indices en tirant les deux languettes correspondant à **la combinaison alpha-numérique** du fort.

Vous ne pouvez obtenir **qu'un indice par poste de contrôle** ; vous devez donc en visiter plusieurs afin de pouvoir déterminer la position du trésor.

Il existe 2 sortes d'indices :

- Soit indiquant **le type de terrain** entourant le trésor (le trésor peut même se trouver dans la mer) . Il existe 6 indices de ce type.
- Soit révélant **le symbole du site** (grotte, ruines, point d'eau... etc.) où se trouve le trésor.

Par exemple, si le trésor se situe en B4, vous pouvez obtenir l'un des indices suivants au poste de contrôle :

la brousse, la jungle, les ruines ou les marais. Ce qui signifie que pour ce site, il existe 2 indices par type de terrain (2 pour les marais, 2 pour la jungle ...etc).

Les sites trésor

Après avoir collecté suffisamment d'indices et lorsque vous pensez pouvoir découvrir le fameux trésor, vous devez vous déplacer jusqu'au **site trésor pour vérifier votre hypothèse**.

Le trésor se situe sur l'une des cases signalisées en rouge sur le plateau de jeu.

Note : Le trésor apparaît sur l'une des cases du contrôleur d'indices grâce à la combinaison (1 lettre et 1 chiffre) donnée **par la case site trésor**, indiquant au joueur qu'il a gagné.

Ouvrir un site trésor s'effectue **de la même manière** que la visite d'un poste de contrôle. Il faut **4 HM** pour atteindre le site et **7 HM** pour lire la carte de repérage du contrôleur d'indices. Et si le trésor se trouve là où vous l'aviez imaginé... **à vous la victoire !**

FIN DE L'AVENTURE :

Le gagnant de la partie est le premier aventurier à faire apparaître le symbole TRESOR dans l'une des cases du contrôleur d'indices.

En fin de partie, les cases des plateaux pourront être effacées facilement à l'éponge humide.

Conseils aux débutants et Suggestions

1. Tout au long de la partie, vous devez garder un oeil sur le parcours de votre adversaire (et le vôtre, une fois que votre position est déterminée), en le signalisant sur votre carte île au trésor.
2. Attention ! Ne pas montrer votre carte à votre adversaire tant qu'il n'a pas déterminé sa position sur la carte île au trésor.
3. La route la plus courte n'est pas forcément la plus rapide, du fait des différences de terrains. Certains sont très difficiles, d'autres beaucoup plus praticables.
4. Vous pouvez choisir un kit d'équipements pour un certain type de terrain et essayer d'emprunter autant que possible ces terrains, lors de vos déplacements.
5. Si votre adversaire a déjà plusieurs indices, tentez de le suivre dans ses déplacements, et analysez ses actions (ouvertures de sites au trésor... etc).
6. Vous pouvez essayer de bluffer votre adversaire en ouvrant un site trésor vide par exemple.

