

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



Der Fliegende Hollander

Le Hollandais volant

Un jeu de Klaus Teuber pour 3 à 6 Joueurs âgés de 12 ans et plus. Editions Parker.

La légende du Hollandais volant

La légende raconte, qu'il y a plusieurs centaines d'années, vivait un Hollandais capitaine de vaisseau au tempérament effrayant. Avec son bateau il naviguait sur les mers les plus déchaînées, et parcourait les itinéraires les plus durs. Un jour cependant, malgré tous ses efforts, une tempête l'empêchât de faire le tour des hautes falaises raides d'un promontoire. Il jura au Diable qu'il ne céderait jamais à la Nature et qu'il recommencerait jusqu'à ce qu'il parvienne à contourner ce promontoire, même si ça lui prenait jusqu'au jugement dernier. Le Diable a pris le Capitaine au mot et lui a imposé d'errer comme capitaine de son bateau, désormais vaisseau fantôme, en naviguant sur les mers, jusqu'au Jour du Jugement dernier. Le Diable ne lui a laissé qu'un petit espoir. Seul l'amour d'une femme pourrait le sauver de son sort.

C'est ainsi que le Hollandais volant est devenu la malédiction des mers. N'importe quel bateau qui l'a rencontré est devenu un bateau frappé de malchance. Plus aucun marin ne veut naviguer sur lui, plus aucun commerçant n'accepte d'avoir affaire avec en lui confiant des marchandises. Pour se protéger contre une rencontre avec le bateau fantôme, les bateaux ont couvert leurs mats de fers à cheval, que l'on dit porter chance et empêcher une rencontre malheureuse.

Dans le jeu, nous sommes en l'année 1729. Vous êtes un honnête marchand qui pratiquez le commerce maritime. Vous n'êtes pas très riches, mais avez un petit peu d'argent à investir. Vous essayez de tirer profit de cet argent, en investissant judicieusement. Vous acquérez donc trois parts dans des bateaux et leurs cargaisons. Les bateaux commercent à travers les océans, mais le danger rôde partout, les tempêtes et les pirates sont également omniprésents, menaçant vos bateaux. Mais le danger le plus grand de tous est le risque que vos bateaux rencontrent le Hollandais volant, un vaisseau fantôme, qui sème le malheur sur tout ce qu'il rencontre. Si un de vos bateaux doit rencontrer le Hollandais, il sera frappé par le malheur. Votre fortune disparaîtra, la valeur du bateau tombe à zéro. Faites donc attention où vous placez votre argent. Prenez des parts dans les bons bateaux et gardez toujours quelques fers à cheval par devers vous, ils vous porteront chance.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 bateau (le Hollandais volant)
- 2 dés
- 60 fers à cheval
- 30 cartes représentant des parts de bateaux
- 18 cartes de forgeron (Schmied)
- 18 cartes de comptoir (Kontor)
- 6 chevalets pour les fers à cheval
- 6 pions colorés de la même couleur que les bateaux
- 1 pion noir
- 90 jetons de 1 et 10 Ducats

Préparation

- **Le plateau de jeu** est mis au centre de la table. Le bateau noir est placé sur l'île "Holland". Chaque joueur reçoit 25 ducats, 2 x 10 et 5 x 1. Le reste des ducats est posé à côté et forme la banque.
- **Les parts de bateau**
Il y a 5 cartes dans la couleur de chaque bateau, soit 30 au somme. Le nombre de cartes utilisé dans le jeu dépend du nombre de joueurs. Les 6 couleurs de bateaux sont toujours utilisées dans chaque partie. Dans chaque couleur, vous utilisez une carte de moins qu'il y a

de joueurs.

Exemple 1 :

Pour 5 joueurs, on utilise 4 cartes par couleur, soit 24 au total. Les 6 cartes retirées sont replacées dans la boîte. Les cartes utilisées sont brouillées et on en distribue trois cachées à chaque joueur. Les cartes qui restent sont placées face cachée sur l'emplacement prévu sur la carte, à côté de "KONTOR".

Exemple 2 :

Pour 4 joueurs, il y a 18 cartes en jeu. 12 cartes sont distribuées aux joueurs (4 x 3). Les 6 cartes qui restent sont placées à l'envers sur l'emplacement "Kontor".

- **Les 6 pions de couleur** sont placés sur le coffre marqué "2".
Les pions colorés montrent la valeur du bateau de chaque couleur. C'est la valeur du coffre où se trouve le pion. Au début du jeu tous les bateaux valent donc 2.
- **Le pion noir** est également placé sur le coffre marqué "2".
Chaque fois que le Hollandais volant rencontre un bateau, la pierre noire est déplacée d'un coffre.
- Chaque joueur reçoit **un chevalet**
- **Les fers à cheval** sont bien brouillés et chaque joueur en reçoit 9, qu'il place sur son chevalet, en faisant attention que les adversaires ne puissent les voir. On place ensuite face cachée au centre du plateau un nombre de fers à cheval équivalent au nombre de joueurs. Tous les autres fers à cheval sont remis dans la boîte et ne jouent aucun rôle dans la partie.

Exemple :

Pour 5 joueurs, chacun reçoit 9 fers à cheval, ce qui fait 45. 5 autres sont placés au centre du plateau et les 10 qui restent retournent dans la boîte.

- Chaque joueur prend **3 cartes de forgeron (SCHMIED)** et **3 cartes de Comptoir (KONTOR)**.

L'idée du jeu

Au début du jeu, chaque joueur possède une part dans trois bateaux, représentés par les trois cartes de part qu'il détient.

A chaque tour, le Hollandais volant est déplacé une fois, soit sur une île, soit sur un bateau.

Si le Hollandais se déplace sur un bateau, alors tous les joueurs qui ont une part dans ce bateau perdent de l'argent. La valeur de leur part tombe à zéro et ils perdent beaucoup d'argent.

Si un joueur veut éviter ce funeste destin, il doit modifier le parcours du Hollandais en employant quelques fers à cheval pour composer le nombre de chance du tour.

L'autre possibilité pour éviter les pertes dues à une rencontre avec le Hollandais est d'utiliser une carte d'échange (Kontor) pour changer les parts des bateaux menacés pour des parts plus sûres.

À la fin de la partie, la victoire ira au joueur le plus riche. Sa richesse est composée des ducats qu'il a dans la main plus la valeur de ses trois parts.

La valeur des parts change pendant la partie, elle monte et descend. Vous devez garder un œil sur les côtes jusqu'à la fin. Même lors du dernier tour, une rencontre avec le Hollandais peut être ruineuse.

Il faut être prudent avec ses cartes, le joueur qui jette toutes ses cartes dans les premiers tours perd toute chance de contrôler ensuite la partie.

Déroulement de la partie

- La partie se joue en plusieurs tours.
- Le premier joueur est déterminé par les joueurs. Il prend les deux dés et commence la partie.
- Une fois que le premier tour est terminé, le joueur à la gauche du premier joueur devient à son tour premier joueur pour le second tour, etc.
- La partie s'arrête à la fin du tour pendant lequel le marqueur noir arrive sur le coffre marqué 18.

Détail d'un tour de jeu

A) Choisir le numéro(nombre) chanceux

Le premier joueur jette les dés et additionne les deux nombres pour déterminer le nombre de la chance pour le tour.

Par exemple, $40 + 3 = 43$

B) Chaque joueur choisit l'une des trois actions possibles.

Le premier joueur choisit d'abord, puis chaque joueur dans l'ordre choisit **l'une des trois actions** suivantes :

1. Échanger jusqu'à deux cartes de part

- Un joueur joue une de ses cartes d'échange (Kontor) devant lui.
- Il prend deux des cartes de part de la pile d'échange (Kontor). Il peut alors examiner les 5 cartes qu'il a maintenant en main, puis doit replacer deux de ces cartes face cachée sous la pile d'échange (Kontor).
- La carte échange (Kontor) est défaussée et ne joue plus aucun rôle dans la partie présente.

2. Obtenir de nouveaux fers à cheval

- Le joueur pose une carte Forgeron (Schmied) devant lui. Il attend ensuite que tous les joueurs aient choisi leur action pour le tour en cours.
- Si un seul joueur a joué une carte de Forgeron, alors ce joueur prend tous les fers à cheval qui sont au centre du plateau.
- Si plus d'un joueur a joué une carte Forgeron dans le tour, alors les joueurs partagent les fers à cheval en tre eux. Les éventuels fers à cheval qui ne pourraient être divisés (le reste de la division exacte) demeurent au milieu du plateau.
- La carte Forgeron est jetée et ne joue plus aucun rôle pour le reste de la partie.

3. Essayer de déplacer le Hollandais volant

- Le joueur qui veut influencer le parcours du Hollandais volant pose des fers à cheval face cachée devant lui. Il doit essayer de composer le nombre de la chance, ou d'en être le plus prêt possible.
- Un joueur ne peut jouer qu'un seul fer à cheval d'or p ar tour, mais autant d'argent qu'il le souhaite.
- Le nombre sur les fers à cheval d'argent peut être ajouté ou soustrait du nombre du fer à cheval d'or.
- Tout score plus haut que le nombre de la chance est inutile et n'a aucune valeur. On ne retient que les nombres égaux ou inférieurs au nombre de la chance.

Passer

Seuls les joueurs possédant moins de cinq fers à cheval peuvent passer. Dans ce cas, ils ne font rien à ce tour.

C) Déplacement du Hollandais volant.

Tous les joueurs qui ont décidé de jouer des fers à cheval les dévoilent alors.

Il est important que tous les joueurs qui ont joué des cartes d'échange (Kontor) aient bien échangé leurs cartes de part avant que les fers à cheval ne soient dévoilés.

Le joueur qui a composé le nombre de la chance avec ses fers à cheval, ou si personne ne l'a réalisé, le joueur qui en est le plus proche, décide que quel bateau ou quelle île le Hollandais visite maintenant.

La seule restriction est que le bateau ne peut pas revenir en arrière à l'île ou au bateau d'où il est venu. Les fers à cheval joués par les joueurs sont placés à l'envers au centre du plateau. Ils forment la réserve pour le tour suivant.

Cas particulier, joueurs à égalité

Si deux ou plusieurs joueurs ont composé le nombre de la chance, ou en sont aussi prêt, ils doivent décider ensemble où le Hollandais doit aller.

- Chacun expose à son tour sa destination préférée pour le bateau. S'ils sont unanimes, il n'y a aucun problème et le bateau est déplacé comme convenu.
- Si cependant ils ont des idées différentes sur la destination, ils peuvent négocier. On autorise les échanges d'argent pendant cette phase, pour remporter l'accord.
- S'il n'y a toujours aucune unanimité (les votes ou autres formes de décision majoritaires ne sont pas autorisés), les joueurs doivent jouer un jeu décisif. Chaque joueur choisit à son tour des fers à cheval qui lui restent en réserve et les place devant lui, faces cachées. Ils sont dévoilés simultanément et le joueur qui a composé le nombre de la chance, ou en est le plus

proche, choisit la destination. S'il y a toujours égalité, on répète le processus jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

- Les joueurs peuvent préférer passer pendant un jeu décisif. Dans le cas peu probable où aucun joueur ne peut jouer ou si tous les joueurs passent, les joueurs jettent les dés et le score le plus haut choisit la destination du Hollandais volant.

Exemple de tour

- Le nombre de la chance du tour est 31.
- Karin est première joueuse. Elle joue une carte échange (Kontor). Elle prend donc deux cartes de l'emplacement Kontor et repose deux cartes sous la pile.
- Helga et Anne chacun jouent une carte de forgeron.
- Karl, Klaus et Reiner choisissent de jouer quelques fers à cheval devant eux.
- Helga et Anne partagent alors les fers à cheval du milieu du plateau entre elles.
- Karl, Klaus et Reiner dévoilent leurs fers à cheval. Klaus et Reiner ont composé le nombre de la chance, 31. Karl n'a pu composer que 30 et se retrouve hors jeu.
- Reiner déclare qu'il souhaite déplacer le Hollandais sur une île. Klaus préférerait aller sur le bateau bleu. Ils ne parviennent pas à se mettre d'accord sur une destination commune.
- Reiner et Klaus placent donc de nouveaux fers à cheval devant eux. Les fers à cheval du premier tour sont mis au centre du plateau. Cette fois Reiner fait 27 et Klaus 29. Klaus est plus proche du nombre de la chance et choisit donc la destination du bateau.

D) Après que le Hollandais se soit déplacé

Une fois que le Hollandais volant a été déplacé sur une nouvelle case voisine, les actions suivantes sont effectuées.

1. Si le Hollandais a été déplacé sur un bateau

- Alors tous les joueurs qui ont une carte de part de cette couleur doivent la montrer.
Contrôle :
Si nécessaire, les cartes de la pioche d'échange peuvent être examinées pour vérifier qu'aucune carte n'a été "oubliée". La pile est ensuite bien brouillée et remise sur l'emplacement prévu.
- Pour chaque carte de part exposée, le joueur doit payer à la banque une somme correspondant à la valeur du bateau, comme indiqué par la position du pion sur le coffre.
- Puis le joueur reprend en main la carte de part. Le pion du bateau est maintenant déplacé en arrière jusqu'au premier coffre sans valeur.
- Enfin, tous les pions, y compris celui du bateau qui vient d'être déplacé, ainsi que le pion noir, sont avancés vers le coffre de valeur suivante, dans l'ordre croissant.
- Si un joueur est incapable de payer ses dettes, il est éliminé de la partie.

2. Si le Hollandais a été déplacé sur une île

- Dans ce cas, tous les joueurs qui ont participé à la décision de mouvement peuvent rendre une de leurs cartes de part.
- Ils prennent alors autant de ducats de la banque, que la valeur de leur part, c'est-à-dire le nombre indiqué par le coffre sur lequel se trouve le pion approprié.
- Puis ils remettent la carte de part dans leur main.
- Si le Hollandais est déplacé vers une île, aucun pion n'est déplacé sur les coffres.

Fin de la partie

Le jeu se termine à la fin du tour pendant lequel le pion noir atteint le coffre marqué 18.

Chaque joueur montre alors ses cartes de part et additionne leurs valeurs, comme indiqué par les pions, à leur argent comptant. Le plus riche gagne.