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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

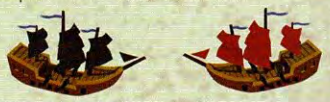
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

**escaleajeux.fr**
**09 72 30 41 42**
**06 24 69 12 99**
**escaleajeux@gmail.com**

# Variantes en équipes

**Si le nombre de joueurs est pair :**
Les joueurs peuvent former des équipes avant le début de la partie. Les forts et navires des joueurs alliés ne se combattent pas entre eux mais se protègent, **comme s'ils appartenaient à un même joueur.** Les joueurs peuvent également transférer des marchandises vers un navire (non corsaire) allié. La limite de 2 marchandises achetées ou vendues par île par tour devient commune à l'équipe. La première marchandise achetée reste gratuite uniquement sur ses propres forts.



Les conditions de victoires pour une équipe de 2 (ou 3) joueurs sont : la première équipe **à posséder 7 (ou 11) forts gagne la partie**. Si plusieurs équipes y parviennent en même temps, celle qui a le plus d'argent remporte la partie. Si tous les forts sont construits mais qu'aucune équipe n'a 7 (ou 11) forts, celle qui a le plus de forts (et le plus d'argent en cas d'égalité) remporte la partie.

Si aucune de ces deux conditions de victoire n'est remplie, l'équipe qui arrive à **conserver un nombre de 6 (ou 10) forts** (même différents) à la fin de **5 tours consécutifs** gagne la partie.

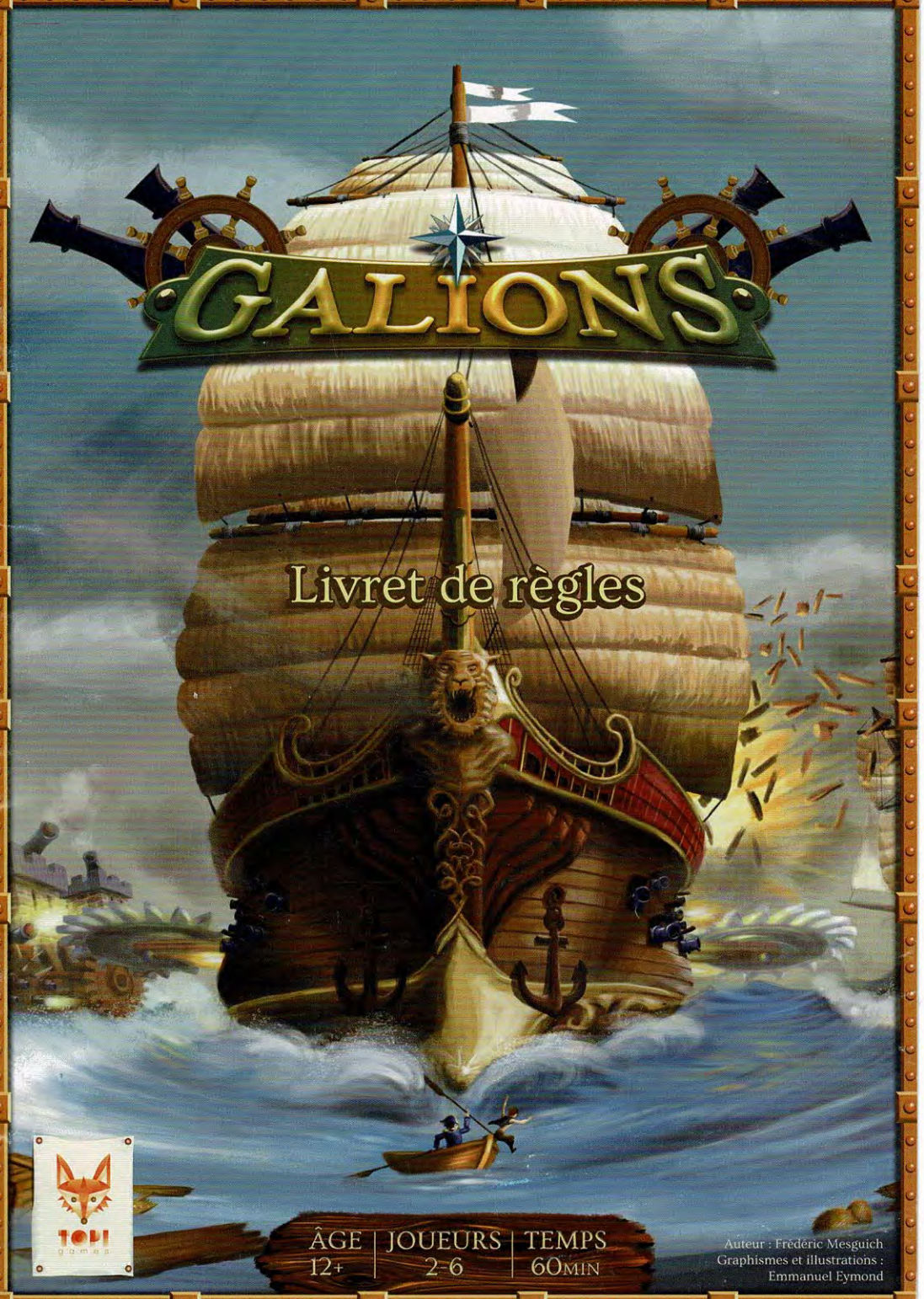
Les autres règles du jeu restent identiques.

**Si le nombre de joueurs est impair :**
Les règles ci-dessus s'appliquent pour la (ou les) équipe(s) de 2 joueurs. Un joueur joue seul. Il est conseillé de lui attribuer une couleur reconnaissable. Ses conditions de victoire sont les mêmes que celles en jeu individuel, **mais ses bateaux et forts sont plus puissants :**
Ses frégates corsaires ne peuvent être pillés et coûtent 3Đ. Ses navires ne peuvent être pillés que par 2 corsaires et/ou vaisseaux de guerre. Ses vaisseaux de guerre sont indestructibles.

Rejoignez-nous sur facebook

Auteur : Frédéric Mesguich
Graphismes et illustrations : Emmanuel Eymond
Edité et distribué par Topi Games. All rights reserved under exclusive license to Topi Games, 9 rue Pasteur 94130 Nogent sur Marne FRANCE.
E-mail : www.memotep.langue@gmail.com.
Besoin d'aide : www.memotep.com





# GALIONS

## Salutations amiral !

Le gouverneur vous a donné pour mission d'**établir votre emprise sur un petit archipel** d'îles des caraïbes. Il faudra pour cela y construire suffisamment de forts grâce à l'argent accumulé par le commerce. Soyez prompt, car vos concurrents chercheront à vous prendre de vitesse !

Des chercheurs d'or, piégés sur leurs îles inhospitalières, vous achèteront des noix de coco à prix d'or. Vous pourrez sans doute aussi trouver quelques marchandises réchappées d'un naufrage et dérivant en pleine mer... **utilisez donc vos navires de commerce à bon escient !** Renforcez votre flotte marchande et défendez-la pour gagner l'avantage. Mais attention, les corsaires adverses essaieront de piller tout navire ou fort isolé pour leur propre profit ! **Détruisez toute résistance grâce à vos navires de guerre et dominez les mers grâce à votre puissant galion !**

## Matériel

- **1 plateau de jeu**
- **12 cartes évènement**
- **40 jetons argent** (10 fois 1Đ, 10 fois 2 Đ, 10 fois 5 Đ, 10 fois 10 Đ)
- **40 marchandises noix de coco**
- **40 marchandises lingots d'or**
- **9 jetons navire par joueur**
- **9 cartes action par joueur** (3 ancres, 3 déplacements rapides, 3déplacements lents)
- **6 marqueurs forts par joueur**
- **1 marqueur de renforcement de fort par joueur**
- **1 aide de jeu par joueur**

## But du jeu

**Pour gagner, il faudra avoir construit suffisamment de forts sur les îles.** Vous devez pour cela gagner de l'argent grâce au commerce entre des îles produisant de l'or et d'autres produisant des noix de coco. Cet or peut aussi vous permettre d'acheter de nouveaux navires pour renforcer et protéger votre flotte de commerce, piller l'adversaire ou le détruire.

Le premier joueur à posséder 5 forts gagne la partie.

Si tous les forts sont construits mais qu'aucun joueur n'a 5 forts, celui qui a le plus de forts remporte la partie.

Si aucune de ces deux conditions de victoire n'est remplie, le joueur gagnant est celui qui arrive à conserver un nombre de 4 forts pendant 5 tours consécutifs.

En cas d'égalité, le nombre de bateaux (puis la quantité d'argent) permettent de déterminer le vainqueur.

# Mise en place

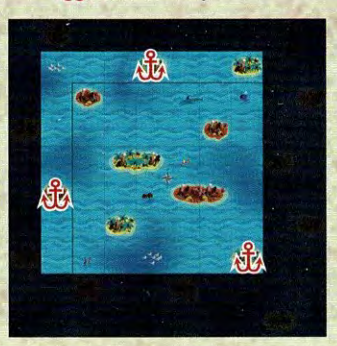
Chaque joueur place **un fort** sur une île de son choix parmi les îles de départ (voir figure ci-dessous).

Chaque joueur place sur sa case de départ son **navire marchand n°1** chargé de **2 marchandises** produites sur son île ainsi que son **navire corsaire n°2** vide. Les autres navires, qu'il pourra acheter par la suite, sont posés sur l'aide de jeu, juste en dessous de la case correspondant à leur numéro. Chaque joueur dispose au départ de **25Đ** (Doublons).

Le carré 6 x 6 cases au centre du plateau correspond à une partie à 2 joueurs. Une demi-bande est ajoutée pour chaque nouveau joueur. Afin de faciliter le déroulement de la partie, les versos des aides de jeux peuvent éventuellement être utilisés pour masquer les parties non utilisées du plateau.

⚓ **iles de départ**

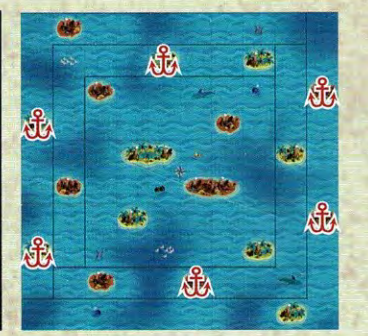
2 joueurs



3 joueurs

4 joueurs

5 joueurs



6 joueurs



# Navires et forts disponibles

## Navire marchand

*Très rentable pour vous et les corsaires adverses*

Coût : **6 Đ**
Cale : **4 emplacements**
Déplacement lent : **1 case**
Déplacement rapide : **2 cases**

## Frégate corsaire

*Ne connait rien au commerce mais s'y connait en pillages*

Coût : **4 Đ**
Cale : **2 emplacements**
Déplacement lent : **1 case**
Déplacement rapide : **4 cases**
Ne peut ni acheter de marchandise ni en recevoir par transfert d'un navire à l'autre
**Pille** les unités adverses si elles sont seules sur une des cases attaquées

## Vaisseau de guerre

*Arme de destruction massive*

Coût : **10 Đ**
Cale : **2 emplacements**
Déplacement lent : **2 cases**
Déplacement rapide : **3 cases**
**Pille et détruit** les unités adverses si elles ne sont qu'une ou deux sur la case attaquée

## Galion

*Aussi maniable et rentable qu'un navire marchand, aussi dangereux qu'un vaisseau de guerre !*

Coût : **10 Đ**
Cale : **4 emplacements**
Déplacement lent : **1 case**
Déplacement rapide : **2 cases**
**Apparaît chargé de 4 marchandises** correspondant à l'île où il a été construit.
**Pille et détruit** les unités adverses si elles ne sont qu'une ou deux sur la case attaquée.

## Fort

*La clé vers un commerce plus rentable et vers la victoire !*

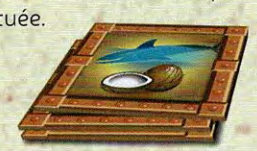
Coût : **10 Đ**
Achat de marchandise : jusqu'à 2 marchandises/tour
pour 3Đ par marchandise.
La **1ère marchandise achetée** est **gratuite** pour le propriétaire du fort
Vente de marchandise : jusqu'à 2 marchandises/tour
pour 5Đ par marchandise.

# Déroulement d'un tour de jeu

Chacune des 8 actions suivantes se déroulent de manière simultanée pour l'ensemble des joueurs.

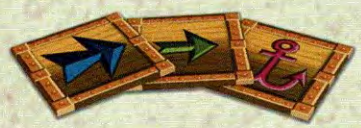
## 1 Evènement

Au début de chaque tour, **trois cartes évènement sont révélées** par un joueur. Un jeton de marchandise correspondant à la carte évènement (noix de coco ou or) est posé sur chaque emplacement du plateau désigné par le symbole de ces cartes (par exemple : une noix de coco sur la case requin). Lorsque la pile de cartes évènement est épuisée, les cartes sont mélangées et une nouvelle pile est constituée.



## 2 Choix des ordres

A chaque tour, chaque joueur choisit **une carte ordre par navire** de sa flotte parmi les 9 à sa disposition. Il la pose ensuite sur la case de l'aide de jeu correspondante. Il y a 3 ordres possibles : le déplacement rapide, le déplacement lent et le stationnement.

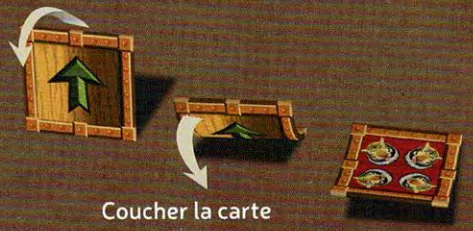


Il est autorisé de cacher ses ordres en posant les cartes face cachée. Attention alors à ne pas changer le sens de la flèche en retournant la carte ! Lorsque tous les joueurs ont choisi une carte pour chacun de leurs navires, ils révèlent éventuellement leurs cartes et résolvent les actions suivantes.

Ne pas se tromper en retournant sa carte

-Coucher la carte en gardant le bas de cette carte en contact avec la table.

-Relever la carte en saisissant le côté le plus proche de soi et en gardant le côté le plus éloigné en contact avec la table.



Coucher la carte

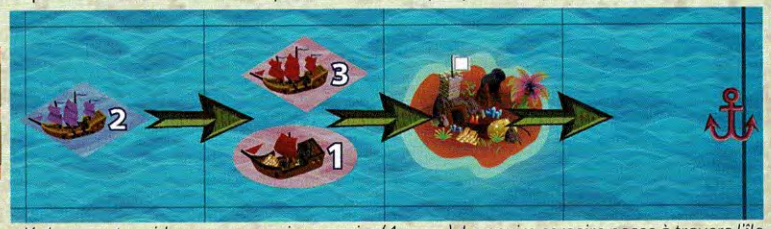
Relever la carte



## 3 Déplacement

**Chaque navire se déplace** en ligne droite dans la direction indiquée par une carte **flèche** (déplacement rapide ou déplacement lent), ou **ne bouge pas** si une carte **ancre** est jouée.

Si un navire ne peut plus continuer son déplacement (ou ne peut bouger) car il est au bord du plateau, il s'arrête. Dans tous les autres cas, il se déplace du nombre maximal de case prévu (ex : 4 pour le déplacement rapide d'une frégate corsaire). Les autres navires ou les îles ne constituent pas des obstacles au déplacement. Il n'y a pas de quantité limitée de navire par case.

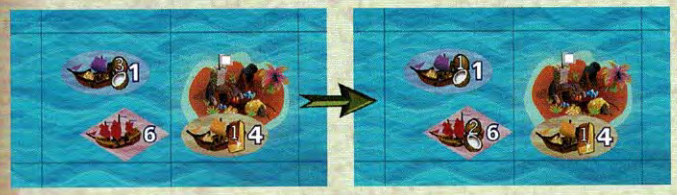



*Le joueur bleu joue un déplacement rapide pour son navire corsaire (4 cases). Le navire corsaire passe à travers l'île et les autres navires mais doit s'arrêter au bout de 3 déplacements car il butte sur le rebord du plateau.*

## 4 Résolution des combats

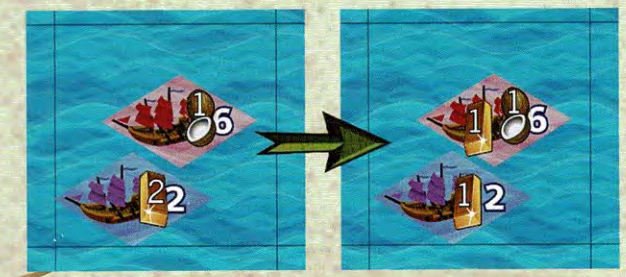
**En pleine mer, les navires combattent sur leur case et sur l'ensemble des cases de pleine mer adjacentes** par le côté.

**Sur une case île, les navires ne combattent que sur leur case** et ne peuvent pas être atteints par les navires stationnés sur les cases adjacentes.




*Le corsaire rouge pille 2 marchandises au bateau de commerce bleu.*
*Le bateau de commerce jaune est hors d'atteinte*

Si un navire corsaire combat une unité (fort ou navire) étant **la seule de sa couleur** sur une case à sa portée, il la pille. Les marchandises ne pouvant pas rentrer dans les cales du corsaire restent dans le navire pillé.

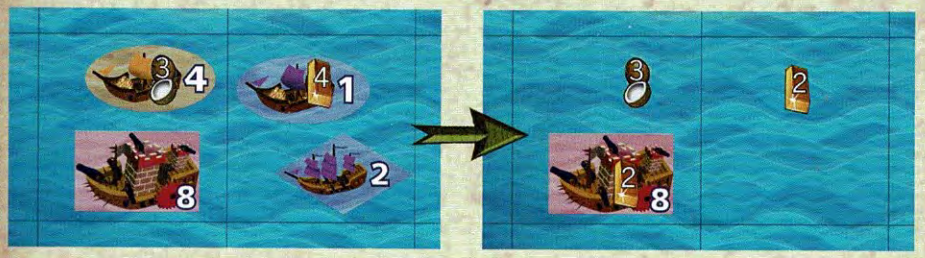



*Pillage entre 2 corsaires :*
*Le corsaire bleu est plein et ne peut pas piller. Le corsaire rouge rempli ses cales.*

Piller un fort rapporte 2 marchandises du type produit par l'île. Ces marchandises sont prises à la réserve.

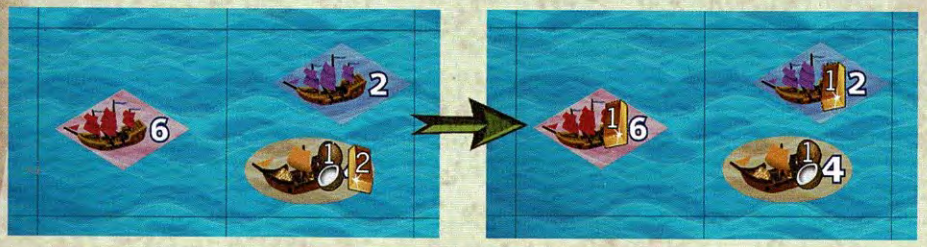
Un navire de guerre peut combattre **jusqu'à 2 unités de la même couleur par case** à sa portée. Si un navire de guerre combat des unités (navires ou forts) étant seules ou deux sur la case, il les pille et les détruit. Si des marchandises ne peuvent pas rentrer dans les cales du navire de guerre (ou si celui-ci est également détruit), elles restent sur la case en tant que marchandise flottante.

Si à l'issue du déplacement plus de 2 flottes peuvent prétendre au pillage d'une même case, les marchandises pillées sont réparties de manière égale. Les marchandises ne pouvant pas être réparties de manière égale (ex : 1 marchandise nourriture et 1 marchandise minerai) sont laissées sur place.



*Le navire de guerre rouge détruit toute flotte comportant moins de 3 unités de couleur identiques. Les marchandises ne pouvant être chargées restent à l'eau.*

**Les marchandises flottantes** restent sur la case et peuvent être récupérées à l'issu de la phase de combat par le joueur ayant le plus de navires sur cette case (les bateaux concernés doivent avoir de la place en cale. En cas d'égalité, les marchandises ne pouvant pas être réparties de manière égale (ex : 1 marchandise nourriture et 1 marchandise minerai) sont laissées sur place.



*Les 2 corsaires se partagent l'or, mais pas la noix de coco*

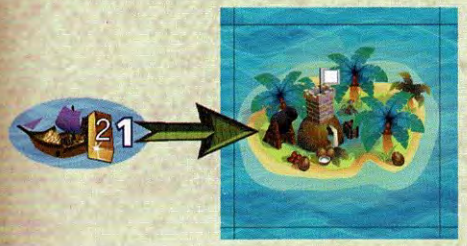
**Règle d'or en cas de litige :** Toutes les phases éventuelles d'un combat ont lieu de manière simultanée pour tous les joueurs. Ces phases sont : vérification que l'attaquant peut stocker de nouvelles marchandises - perte des marchandises – destruction - récupération des marchandises pillées – récupération des marchandises flottantes.



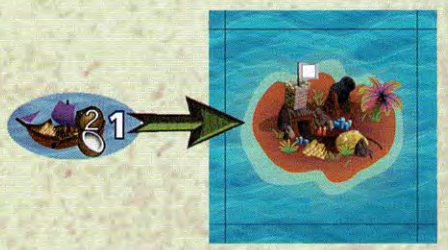
## 5 Vente des marchandises

Il est possible, lorsqu'un bateau se trouve sur une île, de vendre sa cargaison à l'île pour **5Đ par marchandise (maximum 2 par case île par tour et par joueur)**. Les marchandises vendues sont à remettre dans la réserve. Si 2 navires sont sur une même case il est possible de transférer ses marchandises vers un de ses propres navires -non corsaire- gratuitement.

**Attention : La marchandise or ne peut être vendue que sur des îles produisant de la noix de coco, et vice-versa !**



*Le joueur bleu gagnera 10 Đ lorsque son navire vendra son or sur l'île aux noix de coco*



*Le joueur bleu gagnera 10 Đ lorsque son navire vendra ses noix de coco sur l'île à la mine d'or*

Pour les phases suivantes (6, 7 et 8), **l'achat n'est possible que lorsque vous êtes le joueur ayant strictement le plus grand nombre d'unités sur la case.** La présence sur la case d'un fort vous appartenant permet de casser une égalité en votre faveur (points 7 et 8).

## 6 Construction des forts

Le joueur peut décider de construire un fort sur un emplacement inoccupé se trouvant sur la même case que le navire (poser son pion de possession de fort dessus) pour 10 Đ.

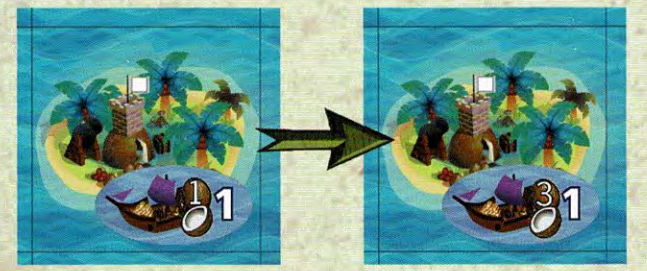
Il est également possible, une seule fois dans la partie et une seule fois par joueur, d'acheter 10Đ le renforcement d'un fort. Jusqu'à la fin de la partie, celui-ci devient indestructible et ne peut être pillé (marquer ce fort avec le jeton de renforcement).

## 7 Construction des navires

Des navires peuvent être construits **sur un fort allié** se trouvant sur la même case que le navire. Les navires doivent être construits **dans l'ordre** figurant sur l'aide de jeu, en reconstruisant (le cas échéant) les navires ayant été précédemment détruits en combat.

## 8 Achat de marchandises

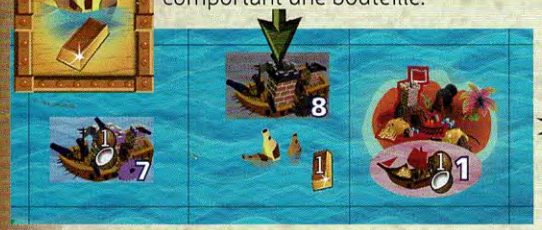
Chaque navire (non corsaire) peut charger ses cales depuis une île où il se trouve pour **3Đ par marchandise (achat de maximum de 2 marchandises par case île par tour et par joueur)**. Sur une case île où se trouve l'un de vos forts, la première marchandise achetée par tour est gratuite. Chaque île ne fournit que le type de marchandise qui lui correspond. Les marchandises sont prises à la réserve.



*Le joueur bleu peut acheter au maximum deux noix de coco par tour sur chaque case île*

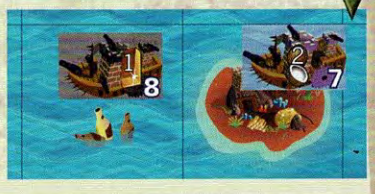
# Exemple d'un tour de jeu

L'événement indique l'apparition d'une caisse flottante d'or sur les cases comportant une bouteille.



Les joueurs choisissent leurs actions pour chacun de leurs navires.

Les joueurs effectuent leurs déplacements

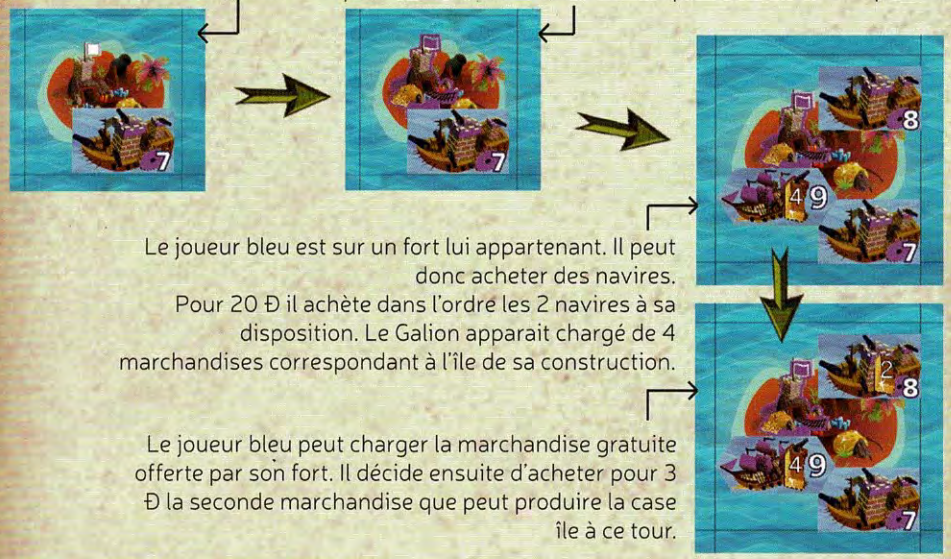


Le navire noir ne participe pas au combat car il n'est pas situé sur la case île. Il récupère la caisse flottante car il est seul sur sa case.
Il y a moins de 3 unités rouges sur la case île. Le navire de guerre bleu pille et détruit donc le fort et le navire de commerce rouge. Le pillage du fort aurait pu rapporter 2 lingots, mais le joueur préfère charger la noix de coco du navire marchand, ce qui remplit ses cales.



Le joueur bleu vend 2 caisses de noix de coco et reçoit 10 Đ.

Le joueur bleu a le plus grand nombre de navire sur la case et peut donc acheter. Il commence par acheter un Fort pour 10 Đ.



Le joueur bleu est sur un fort lui appartenant. Il peut donc acheter des navires.
Pour 20 Đ il achète dans l'ordre les 2 navires à sa disposition. Le Galion apparait chargé de 4 marchandises correspondant à l'île de sa construction.

Le joueur bleu peut charger la marchandise gratuite offerte par son fort. Il décide ensuite d'acheter pour 3 Đ la seconde marchandise que peut produire la case île à ce tour.

# Règle particulière : Pas de quartiers ! (enfin presque...)

Un joueur qui n'a **qu'un seul fort et trois navires ou moins** (c'est le cas au départ) est considéré comme neutre. Il ne prend pas part aux combats. Si les derniers forts ou au moins un des 4 derniers navires d'un joueur n'ayant qu'un fort devaient être détruits lors d'un tour, il peut choisir le fort ou le/les navires qu'il souhaite garder (ils ne seront pas pillés).

Lors de la phase d'achat, **un joueur sans navire** (mais ayant plusieurs forts) peut construire gratuitement un navire marchand chargé de 4 marchandises produites par l'île, sur l'un de ses forts lors de la phase d'achat (sans tenir compte des puissances en présence sur sa case).