

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Halunken & Spelunken

Alex Randolph • 1997 • Kosmos

traduction "Nils Hadelwang"

1.0

2 à 4 joueurs

+ 10 ans

30 mn

## CONTENU



**4 capitaines** de couleur différente.

**Un personnage** dénommé « Black-Jack » (en noir)

**4 jeux** comprenant chacun **8 cartes** de mouvement (numérotées de 1 à 7 + une portant l'inscription « rum » servant plus ou moins de joker)

**un jeu de 12 cartes** (numérotées de 1 à 12) revenant à Black-Jack

**49 cartes** représentant des forbans :

- 9 rouges
- 10 violettes
- 11 grises
- 12 jaunes

**un plateau** de jeu qui représente un quartier du port de nuit, où sont dessinées en cercle 14 tavernes.

*Devant chaque taverne, il y a une case claire avec une lanterne. C'est sur ces cases que vont se déplacer les personnages. Au centre se trouve le port où est ancré un navire. C'est le repaire de Black-Jack.*

*Une ville portuaire d'Angleterre aux alentours de 1750. Cette période de prospérité et d'essor économique vit tout particulièrement le développement du commerce maritime dans les sept mers du globe. Jamais auparavant autant de navires britanniques n'avaient occupé les mers, ce qui eut néanmoins pour effet une pénurie de marins compétents. Les joueurs sont des capitaines dont les navires doivent prendre le large le lendemain, mais leurs équipages sont loin d'être au complet. Il est tard et ils n'ont que 8 heures (8 tours) pour courir les tavernes les unes après les autres dans l'espoir d'y dénicher au moins quelques forbans faisant l'affaire.*

*« Chante, chante, danse et mets tes baskets  
Chouette c'est sympa tu verras  
Viens surtout n'oublie pas  
Vas-y ramène-toi et tout le monde chez moi »*

Si vous jouez pour la première fois ou avec des enfants, nous vous conseillons d'adopter les règles prévues pour les débutants.

*Dans la règle standard entre en jeu le personnage redouté dénommé « Black-Jack », dont il ne faut pour le moment retenir qu'une chose : mieux vaut l'avoir de son côté que contre soi.*

## Nombre de joueurs

On joue à 3 ou 4 joueurs. Vous trouverez à la fin de la règle une variante plus tactique pour 2 joueurs.

## But du jeu

Chaque joueur tente de constituer un équipage en rassemblant les cartes de forbans rapportant le plus de points possibles (leur valeur est indiquée par le chiffre inscrit dessus). Le mieux est de rassembler le maximum de cartes de la même couleur. A la fin, la couleur majoritaire de chaque joueur rapporte le double de points.

*Si un joueur a en fin de jeu 3 cartes violettes, 2 jaunes et 5 grises, toutes ses cartes grises comptent double.*

Le joueur ayant accumulé le plus de points a gagné.

## Règle pour débutant

### Préparation

- On commencera par retirer le personnage de Black-Jack et les 12 cartes qui s'y rapportent.
- Chaque joueur choisit un pion et reçoit les 8 cartes de la même couleur.
- Après avoir mélangé les 42 cartes de forbans, on en pose 3 sur chaque taverne (face cachée).
- Chaque joueur pose son pion devant la taverne de son choix, prend la carte supérieure du tas correspondant et la retourne devant lui.





- Finalement, on retourne la carte supérieure de tous les tas, de façon à ce que les 14 cartes de forbans soient prêtes à être ramassées.

## Déroulement du jeu

Le jeu dure 8 heures, soit 8 tours et chaque tour comprend 2 étapes

### 1. Déplacer les capitaines

- Les capitaines se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre, le chiffre inscrit sur les cartes de mouvement précisant le nombre de cases à parcourir.
- Au début de chaque tour, chaque joueur choisit en secret une de ses cartes de mouvement qu'il pose devant lui face cachée.
- Celui qui pose la carte « rum », peut choisir un chiffre de un à sept, à condition que ce chiffre ne soit pas déjà pris par un autre joueur.
- Les joueurs retournent en même temps leur carte.
- Si un joueur a posé la carte « rum », il dit après avoir regardé les cartes des autres quel chiffre il choisit.
- Si deux ou plusieurs joueurs ont choisi la même carte, elles s'annulent et leur capitaine reste sur place (ce qui peut, comme nous le verrons plus tard, être un avantage).
- Le plus petit chiffre commence et l'on remonte dans un ordre croissant.

**Important :** chaque joueur disposera les cartes qu'il a déjà jouées en évidence devant lui, les unes à côté des autres. Ainsi, on pourra toujours visualiser qui a joué quelle carte et lesquelles ne sont pas encore sorties.

### 2. Ramasser des cartes de forbans.

- Tout d'abord, les joueurs qui sont restés sur place prennent la carte supérieure du tas se trouvant devant eux.
- Puis les autres joueurs déplacent leurs capitaines.
- Si un joueur échoue devant une taverne où se trouve un forban, il prend la carte du dessus et la retourne devant lui.
- S'il atterrit devant une taverne où se trouve déjà un pion, il commence par prendre la carte de forban. Puis, s'il a autant ou moins de cartes que l'autre joueur, il choisit dans son jeu la carte de son choix et la pose devant soi. L'adversaire avancera alors sur la première case vacante. Il ne pourra néanmoins pas encore prendre la carte s'y trouvant !
- Après que les capitaines ont effectué leur déplacement et que les cartes ont été ramassées, un nouveau tour commence, tous les joueurs posant devant eux une carte de mouvement qu'ils découvriront en même temps.

## Fin du jeu

- Après exactement 8 tours, le jeu s'achève quand tous les joueurs ont joué leur carte de mouvement.
- Chacun additionne les chiffres figurant sur ses cartes de forbans. La couleur, dans laquelle on a un maximum de cartes, rapporte le double de points. Si un joueur a le même nombre de cartes dans plusieurs couleurs, il choisit celle dont il souhaite doubler les points.
- Celui qui a le plus de points a gagné.

## Règle standard

Après avoir joué une fois d'après les règles pour débutants, le personnage de Black-Jack entre en jeu.

Ce personnage ambigu n'appartient à aucun joueur. Mais il est possible de le corrompre et de le faire travailler pour soi. Au début de chaque tour, on peut l'engager en lui proposant une carte de forban. Celui qui lui propose le plus, obtient ses faveurs pendant un tour, ce qui lui rapporte la plupart du temps des forbans supplémentaires.

Toutes les règles du jeu pour débutants valent aussi ici, auxquelles on ajoute les suivantes :

### Préparation

- On a désormais besoin de « Black-Jack » et des 12 cartes de mouvement qui avaient été retirées du jeu.
- On mélange les 12 cartes de Black-Jack que l'on pose face cachée sur le navire au centre du jeu.
- Le joueur qui a reçu la carte de forban ayant la valeur la plus basse pose Black-Jack sur la case vacante de son choix.
- Le joueur qui a reçu la carte ayant la valeur la plus élevée commence les enchères (cf. rubrique suivante)

*S'il y a plusieurs cartes identiques, c'est la couleur qui détermine qui commence (d'abord jaune, puis grise, violette et rouge)*

### Les enchères

Au début de chaque tour, chaque joueur peut tenter d'engager Black-Jack afin qu'il travaille pour lui le tour suivant, en lui donnant une de ses cartes de forbans. Le premier tour, c'est le joueur ayant la carte la plus forte qui commence. Par la suite, ce sera celui qui a en dernier proposé une enchère.

- Quand son tour est arrivé de faire une enchère, on peut passer son tour ou monter l'enchère. Les uns après les autres, les joueurs ne proposent qu'une seule carte. Celui ayant fait la proposition la plus élevée paye avec la carte de forban correspondante, qu'il retourne sur la partie centrale du jeu représentant le port. Ce joueur a désormais le droit de déplacer Black-Jack le tour suivant, après que les capitaines ont eux-mêmes effectué leurs déplacements.
- Il se peut qu'aucun joueur ne propose d'enchère. Dans ce cas, Black-Jack se déplace quand même à la fin du tour et peut dérober des cartes aux joueurs. (voir la rubrique « si personne n'a fait d'enchères à Black-Jack »)

## Dérober une carte à Black-Jack

Si un joueur échoue avec son capitaine sur une case occupée par Black-Jack, il reçoit tout d'abord la carte de forban qui lui revient. Puis, il dérobe à Black-Jack la carte de forbans de son choix parmi celles se trouvant dans le port, même si Black-Jack possède moins de cartes que lui. Finalement, Black-Jack est déplacé sur la prochaine case vacante.

Déplacer Black-Jack et dérober des cartes de forbans aux autres joueurs

- Après que tous les joueurs ont effectué leur déplacement, c'est au tour de Black-Jack ; le joueur qui a proposé l'enchère la plus élevée retourne la carte de mouvement supérieure du jeu de Black-Jack, le fait avancer, dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre de cases indiqué par la carte et dérobe une carte à chaque joueur que Black-Jack croise en chemin, à moins que le joueur ait moins de cartes que le celui qui déplace Black-Jack.
- Si Black-Jack échoue sur une case occupée par un autre joueur, il avance sur la case suivante.
- Dans la mesure où Black-Jack dérobe les joueurs les uns après les autres dans l'ordre où il les dépasse, il se peut qu'il ne puisse tous les dérober.

## Aucun joueur n'a fait d'enchères à Black-Jack.

Si personne n'a fait de proposition à Black-Jack, on retourne malgré tout une carte de mouvement de son jeu et un des joueurs le déplace. Il dérobe à chaque joueur qu'il dépasse une carte, quel que soit son nombre de cartes. Toutefois, c'est au joueur de décider quelle carte il va lui céder. Les cartes dérobées sont déposées au centre du jeu.

## Tour suivant

Après avoir déplacé Black-Jack, un nouveau tour s'engage. Celui qui avait en dernier proposé une enchère commence.

## Fin du jeu

- Le jeu se termine lorsque les joueurs ont parcouru leurs 8 tours et que Black-Jack a effectué son dernier déplacement. (4 cartes parmi les douze de Black-Jack n'ont pas été retournées.)
- Le calcul des points est le même que dans la règle pour débutants.

**Conseil :** Si vous désirez jouer une partie un peu plus longue, ne jouez que 3 tours et additionnez les résultats.

## Pour les tacticiens : jouer à deux

**Cette variante se déroule comme pour le jeu standard, mises à part quelques différences concernant Black-Jack.**

- On n'a pas besoin ici des 12 cartes de mouvement de Black-Jack. En revanche, on utilise un jeu de 8 cartes non utilisé que l'on mélange et place sur la partie centrale du jeu.
- Lors des enchères, les deux joueurs font, l'un après l'autre, autant de propositions possibles jusqu'à ce que l'un d'eux se retire. Chacun peut alors faire plusieurs propositions.
- Celui qui remporte les enchères pose la carte correspondante à l'emplacement du port. Puis, il prend les cartes de mouvement de Black-Jack, parmi lesquelles il choisit séparément une carte pour Black-Jack et une pour lui (comme s'il jouait pour 2 joueurs).
- Finalement, il déplace les deux pions.

*Cela peut être un avantage de jouer la même carte pour soi et pour Black-Jack afin de rester sur place et remporter ainsi une carte de forbans plus importante.*

- Si Black-Jack échoue sur une case où se trouve l'adversaire, celui qui a remporté les enchères peut, comme d'après les autres règles, lui dérober une carte.
- En revanche, si l'adversaire échoue sur la case où se trouve Black-Jack, il a le choix de dérober un forban à Black-Jack, ou à celui qui a remporté les enchères.
- Si personne n'a proposé d'enchères, les cartes de Black-Jack sont mélangées et, après que les deux joueurs ont choisi qu'elle carte de mouvement ils allaient jouer, la carte supérieure du jeu de Black-Jack est retournée. La partie se déroule normalement et l'un des joueurs déplace Black-Jack à l'issue du tour.
- Les cartes de forbans que Black-Jack ramasse ou perd, augmentent ou diminuent le pot situé au centre du jeu.
- Une fois jouées, les cartes de mouvement de Black-Jack restent retournées à côté du plan de jeu.
- Toutes les autres règles du jeu standard valent aussi ici.